

## Методика проведення навчального заняття у формі ділової гри: «Я – мер міста Харкова»

У статті розглянуто поняття, ознаки та мету ділових ігор, а також історію їхнього походження. Описано методику проведення навчального заняття у формі ділової гри: «Я – мер міста Харкова», її етапи. Зроблено висновки про переваги ділової гри як методу стимулювання інтересу до навчального процесу.

**Ключові слова:** ділова гра, етапи гри, методика.

У наш час основним принципом роботи сучасного педагога є не тільки цілеспрямований вплив на кожного студента, але й оптимізація спільної діяльності студентів. У цій ситуації в пригоді стануть ділові ігри.

Навчальна ділова гра активізує навчальний процес і, порівняно з традиційною формою проведення практичних занять, має певні переваги. Вона зумовлює зацікавленість кожного з її учасників у глибшому знанні досліджуваної проблеми, сприяє виявленню таких якостей особистості, як дисциплінованість, відповідальність, уміння взаємодіяти з колективом, забезпечує емоційну участь у навчальному процесі.

Теоретичною базою досліджуваної теми є роботи видатних вітчизняних психологів та педагогів: Р. Грановської, І. Сироежина, А. Виготського, А. Леонтєва, Д. Ельконіна, В. Рибальського, а також закордонних спеціалістів – К. Гросс, Т. Йеннер.

Під «діловою грою» розуміють процес розроблення і прийняття рішень за умов постійного багатокрокового уточнення необхідних чинників, аналізу інформації, що додатково надходить і поетапно розробляється під час гри. Параметри умов завдання крок за кроком можуть змінюватися, тому виникають дедалі нові специфічні виробничі ситуації, розв'язання яких має підпорядковуватися загальній меті ділової гри [1].

Донині не існує універсального визначення ділової гри. Наприклад, І. Сироежин розуміє її як модель процесу прийняття рішень [2]. Інші автори визначають ділову гру як модель взаємодії людей у процесі досягнення певних цілей економічного, політичного або престижного характеру. Ряд авторів відзначають, що ділова гра – це моделювання вибіркового аспекту конфліктної ситуації, яку виконують за наперед визначеними правилами, вихідними даними і методиками [3]. Таким чином, всі дослідники цієї проблеми так чи інакше відзначають, що ділова гра є моделлю.

Історія існування ділових ігор нараховує декілька тисячоліть. Перше згадування про ділові ігри можна знайти у папірусах стародавнього Єгипту,

де описане навчання єгипетських військових з елементами ситуативного моделювання.

Перше згадування ділових ігор у Західній Європі (XVII–XVIII ст.) значалося як «королівська гра» (1664 р.), «військові шахи» (1780 р.), потім – як «маневри на карті» (1798 р.). Цікаво, що таким чином Наполеон готував наступний бій, а у XIX столітті військові ігри слугували для посилення уваги молодих військовослужбовців і зменшення труднощів у навчанні [4].

У 30-х роках XX століття ділові ігри особливо активно почали розроблятися та впроваджуватися в США. Одним з найбільш відомих представників ігрового методу є К. Абт, який розпочинав з конструювання комп'ютерних імітацій повітряного бою, космічних експедицій тощо [4].

Члени американської Асоціації Менеджменту після відвідування військово-морської академії виявили, що теж мають схожі ситуації прийняття рішень, і в 1955 році розробили для себе першу гру «Імітація рішень у вищій управлінській ланці» та випробували її на семінарі у Саранак Лейк (1957 р.). Там вперше з'явився термін «ділова гра». Вже через 10 років вони застосовувалися у школах бізнесу повсюди.

У СРСР першу ділову гру, спрямовану на розв'язання виробничих проблем, було проведено у Ленінграді (1932 р.) М. М. Бірштейн. Вона називалася «Перебудова виробництва у зв'язку зі зміною виробничої програми». У 1970–1980 роках у країні був «пік» розробок і впровадження методів активного навчання, ділових ігор у школах. У 1990 роках спостерігався занепад у розробках і застосуванні ділових ігор у навчальному процесі ВНЗ [5].

Нині відбувається впровадження інноваційних методів навчання, продовжуються пошук, розробка і застосування методів активного навчання, про що свідчать численні міжнародні та регіональні науково-методичні конференції, присвячені інноваційним технологіям навчання. Ділові ігри відроджуються на більш високому, інноваційному рівні.

Важливою метою ділових ігор є моделювання студентами своєї поведінки в сучасному суспільстві. Ділові ігри дозволяють будувати навчання таким чином, щоб студент міг проявити активність і повну самостійність, творчо підійти до вирішення поставленого завдання, вчитися співвідносити власні інтереси з інтересами суспільства.

Найважливішими ознаками ділових ігор вважаються: цільове призначення гри, розмаїтість тематичних рамок, ступінь свободи рішень, рівень невизначеності розв'язків, характер комунікацій між учасниками, ступінь відкритості гри, комплексність моделі, що використовується, форма її проведення та інше.

Кожна гра повинна мати підготовчий етап, сюжет чи сценарій, пов'язаний з певною проблемою, в кожній ситуації учасники гри отримують свої ролі. Викладач повинен підготувати інструкцію. Важливо зазначити час на кожен з етапів гри. Інструкція має бути у кожної групи і у спостерігача.

Для гри необхідно зробити виборчі урни для голосування. Учасники мають чітко уявляти підсумок –результат гри. У цьому випадку – вибрати мера міста Харкова. Необхідним етапом є рефлексія. У грі: «Я – мер міста Харкова» це можуть бути прості запитання наприкінці заходу, зокрема: «Що сподобалося з того, що зробили?», «Що було для вас корисним?», «Які з ідей є життєздатними?». Гравці отримують емоційний досвід, досвід спілкування, досвід пошуку та аналізу інформації, вироблення спільного рішення, знаходження компромісу на основі отриманих знань. Гра дозволяє студентам проявити себе, почути думки інших, виробити власну позицію.

### *Ділова гра «Я – мер міста Харкова»*

#### **Організаційний етап**

**1 етап.** Створення змішаних груп.

**2 етап.** Жеребкування. Визначення партій. Визначення ролей.

*1 група:* 6 осіб – виборча комісія.

*2 група:* 4 осіб – журналісти, прес-центр.

*3, 4, 5, 6 групи:* по 5 осіб – партії (Правда, Справедливість, Єдність, Майбутнє).

**3 етап.** Надання всім учасникам опису гри (інструкції). Процес гри (інструкція).

#### **1. Передвиборний етап**

Мета: кожна команда протягом певного часу має скласти передвиборну програму своєї партії, адаптувати її положення до реальних умов міста; сформулювати не менше 12 основних пунктів програми; обговорити сильні і слабкі сторони програми; висунути кандидатуру на роль мера; скласти передвиборну промову; підготувати і надати до виборчої комісії зразки агітаційних матеріалів (створюються в процесі роботи груп). Результат етапу: кандидат від партії, короткий презентаційний матеріал про кандидата, передвиборна промова кандидата; агітаційні матеріали.

#### **2. Публічні дебати**

Партії вивішують передвиборні програми й агітаційні матеріали для загального ознайомлення; складають у групах запитання кандидатам.

*Дебати:*

а) виступ кожного кандидата;

б) три запитання від трьох інших партій;

в) запитання журналістів.

Результат етапу: всі учасники отримують виборчі бюлетені.

### **3. Голосування. Підрахунок голосів**

Під час підрахунку голосів викладач може обговорити з учасниками гри наступні запитання: «Що сподобалося з того, що ви зробили?», «Що було для вас корисним?».

### **4. Підбиття підсумків**

Виставляння оцінок. У бланках оцінок учасники гри бачать, що в них ураховуються не тільки знання, що стосуються досліджуваної проблеми, а й ораторське мистецтво, зовнішній вигляд, комунікабельність, – важливе значення в оцінці гравця має його вміння вести діалог, брати участь у полеміці. Діалог у навчальній діловій грі стає одним з основних засобів взаємостимуляції, корекції суджень, фактором, що мобілізує резерви пам'яті й мислення гравців. Вони отримують змогу підтверджувати, доводити, переконувати. Задача педагога під час такої гри полягає в тому, щоб активізувати невикористані інтелектуальні й творчі ресурси кожного учасника гри.

Таким чином, ділові ігри як метод стимулювання інтересу до навчання набувають великого значення. Ділові ігри, забезпечуючи максимальне емоційне й практичне залучення до конкретної ігрової ситуації, створюють принципово нові можливості у навчанні, дозволяючи радикально скоротити час накопичення власного соціального досвіду, перетворюють загальні знання на особистісно значущі, сприяють розвитку організаторських навичок.

## **Література**

1. Фіцула М. М. Педагогіка : навч. посібник / М. М. Фіцула. – К. : Видавничий центр «Академія», 2001. – 554 с.
2. Сыроежин И. М. АСУП и деловые игры // И. М. Сыроежин. – ЭКО. – № 4. – 1972. – С. 21–26.
3. Трайнев В. А. Деловые игры в учебном процессе : методология разработки и практика проведения, 2-е изд. / В. А. Трайнев. – М. : МАН ИПТ, 2005. – 360 с.
4. Ретроспективний аналіз інноваційних методів навчання [Електронний ресурс] / В. А. Петрук, Н. О. Андрущенко, О. П. Прозор. – Режим доступу : <http://conf.vntu.edu.ua/humed/2008/txt/petruk.php>
5. Використання інноваційних методик навчання [Електронний ресурс] / О. В. Кисіль–Режим доступу : [http://osvita.ua/school/lessons\\_summary/edu\\_technology/20409/](http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/20409/)