

ІГРОВІ МЕТОДИ ВЕДЕННЯ НАВЧАЛЬНИХ ЗАНЯТЬ З ЕКОНОМІКИ ТА ПІДПРИЄМНИЦТВА

В економічній освіті Європи останнім часом сформувалися найефективніші інноваційні технології навчання. Серед них ігрові методи широко й ефективно використовуються як у західній бізнес-освіті, так і в Київському національному економічному університеті імені Вадима Гетьмана, котрий активно їх впроваджує в навчання приєднуючись до європейської системи стандартів. Проте, вони потребують комплексної підготовки та уможливають орієнтоване на практику навчання, що охоплює розігрування виробничих ситуацій, моделювання ситуацій з управління підприємством, імітацію створення фірми, організації бізнес-процесів, фінансового менеджменту.

Ігри з економіки та підприємництва пов'язані насамперед із проблемністю навчальної інформації та її засвоєнням через дію. Проблемність вирішується через самостійне розв'язання студентом поставлених завдань в умовах нестачі необхідних знань, він змушений самостійно опанувати новий зміст або знайти нові зв'язки. При цьому відбувається навчання через дію. Усі учасники гри пізнають і запам'ятовують нове, розвивають свою уяву. Ігрові форми засвоєння навчального матеріалу уможливають ефективну взаємодію учасників через

продуктивне спілкування з елементами змагання і зацікавленості. Тому, для розвитку у студентів пізнавального інтересу доцільно використовувати такі види ігор - економічний диктант, економічний кросворд, економічний поєдинок, економічне доміно, ігри змагання, вікторини чи старт-фініш тощо.

Гру як форму організації пізнання застосовують у навчальному процесі для імітаційного моделювання реальних механізмів і процесів. При цьому напрацьовуються навички прийняття раціональних рішень за умов взаємодії, суперництва між ними чи розбіжності їх цілей. Характеристики цих умов залежать від базових знань учасників гри, їхніх інтелектуальних можливостей та професійної рефлексії. Ігрова імітація ролі учасниками ділової ситуації в її динамічному розвитку, протидії чи взаємодії сторін-суперників, моделюванні поведінки керованого об'єкта чи середовища. Адже можуть моделюватися ситуації всіх сфер життєдіяльності підприємства (маркетингу, фінансів, виробництва, персоналу тощо) в конкурентній боротьбі або взаємодії, стосунками змагання між гравцями у навчальному процесі, зокрема - ігри в конкуренцію, обрання нового керівника, створення нового підприємства, керування організаційним розвитком підприємства; бюджетування на підприємстві, прибуток підприємця.

Залежно від змісту навчання та спрямування ігрового процесу (теорія, навички чи здатності) (табл. 1), викладач обирає методи для одержання зворотного зв'язку.

Цей метод вимагає від учасників визначення цілей, передбачення розвитку ситуації, вибору дій, прийняття кількох варіантів рішень. Тому, ігри використовуються для формування або вдосконалення вмінь приймати рішення оперативно і в умовах конкуренції гравців, які мають різні рольові цілі та потребують складних ситуаційних рішень, з очікуваним розвитком.

МАТРИЦЯ ІГРОВОГО ПРОЦЕСУ

Зміст /Стадії навчання	Вхідна інформація	Оброблення інформації	Вихідна інформація
Теорія	Міні-лекція Читання Пояснення Відео (аудіо)	Питання Обговорення Вправи	Відповіді Звіт
Практичні навички	Демонстрація Відео Зміна ролей	Практика (наприклад, ділова гра) Групове обговорення	Презентація
Здатності	Особистий досвід Вивчення конкретних випадків Вправи (ігри)	Обговорення Дебрифінг	Звіт

У підсумку гри потрібно прийняти заходи з вдосконалення діяльності підприємства, а також кілька оперативних рішень. Під час оцінювання студентів та міні-груп на занятті з використанням ігрових методів активізації навчання враховуються особливості поведінки в міжособистісних стосунках та професійні вміння учасників. Підбиття підсумків гри проводиться як загальна сума балів з ранжируванням.