

ДІЛОВА ГРА В ПРОЦЕСІ ФОРМУВАННЯ ГОТОВНОСТІ МАЙБУТНЬОГО КЕРІВНИКА ЗАГАЛЬНООСВІТНЬОГО НАВЧАЛЬНОГО ЗАКЛАДУ ДО СТРАТЕГІЧНОГО УПРАВЛІННЯ В УМОВАХ МАГІСТРАТУРИ

У статті розглядається питання застосування ділових ігор при формуванні готовності майбутнього керівника загальноосвітнього навчального закладу до стратегічного управління в умовах магістратури. Розкривається сутність поняття «ділова гра» та методика її проведення.

Ключові слова: ділова гра, готовність, стратегічне управління, магістратура, керівник загальноосвітнього навчального закладу.

The article deals with the issue of the use of business games in forming the readiness of the future head of a General Purpose Education Institution for strategic management in a master's degree. The essence of the concept of 'business game' and the method of its conduct are revealed.

Key words: business game, readiness, strategic management, magistracy, head of a General Purpose Education Institution.

Дієвою ігровою технологією при формуванні готовності майбутнього керівника загальноосвітнього навчального закладу до стратегічного управління стала **ділова гра**. Застосування ділових ігор у навчанні дає змогу максимально наблизити навчальний процес до практичної діяльності, враховувати реалії сьогодення, приймати рішення в умовах конфліктних ситуацій, відстоювати свої позиції, розвивати в учасників гри колективізм та відчуття команди, отримати результати за досить обмежений час. У спеціально створених умовах майбутній фахівець опрацьовує найрізноманітніші життєві та професійні ситуації, які дають змогу формувати світогляд, відстоювати власну позицію, набувати професійних знань, умінь та навичок.

Розглянемо деякі визначення ділової гри, які подано у психолого-педагогічній літературі:

- навчально-практичне заняття, яке передбачає моделювання діяльності фахівців щодо розв'язання складної проблеми, прийняття певного рішення, пов'язаного з виробничим процесом [2];
- метод групового навчання спільної діяльності в процесі вирішення спільних завдань в умовах максимально можливого наближення до реальних проблемних ситуацій [3, с. 107];
- нова галузь діяльності, імітаційний експеримент, форму рольового навчання, дослідження й вирішення освітніх і виховних завдань [1, с. 22];
- жива модель, що відтворює процеси прийняття рішень і взаємодії учасників системи управління [5, с. 113].

Аналіз запропонованих визначень дозволяє виділити наступні ключові слова: ділова гра – це імітація, творіння, система відтворення процесів, групова вправа, аналіз ситуації, певний вид управлінської діяльності. Надалі ми будемо розглядати ділову гру як певний вид людської діяльності, ігрову імітацію, основою якої є модель соціально-управлінської системи в цілому.

Ефективність ділової гри у професійній підготовці майбутнього фахівця обґрунтована в ряді досліджень (І. Белкін, В. Бур'янова, Н. Волкова, Е. Зарукина, С. Кожушко, О. Катеруша, Л. Литвинюк, Т. Оберт, Ж. Піскова, Н. Стеценко, Ж. Яворська та інші).

Провідною ідеєю даної технології, на думку, А. Панфілової [4, с. 26], є співвідношення понять «гра», «модель», «імітація», яке вчена наочно представляє у вигляді перетину трьох

кіл (рис. 1).

На нашу думку, дійсно, практично в будь-якій діловій грі моделюється реальна професійна ситуація. Разом з тим ділові ігри мають такі складові, які принципово відрізняють їх від інших технологій, перш за все тим, що вони мають операційний сценарій, в якому закладений більш-менш жорсткий алгоритм «правильності» й «неправильності» прийнятого рішення, тобто учасник ділової гри відчуває вплив власного рішення на майбутні події.

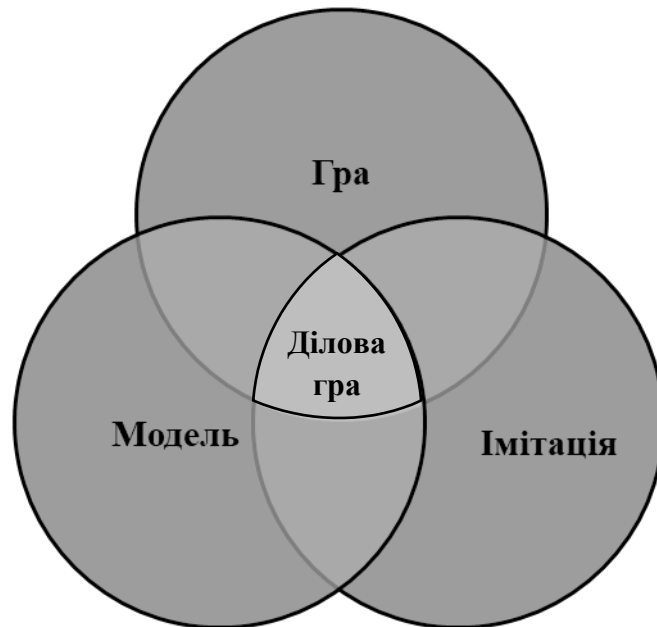


Рис. 1. Співвідношення понять «модель», «гра», «імітація» і «ділова гра»

Ділова гра, імітуючи окрему ситуацію, дає можливість вирішувати конкретно сформульовані завдання та проблеми, розробляти відповідні практичні рекомендації та прогресивні методи вирішення проблем. Вона має жорстку структуру і правила, її головною функцією є вироблення навичок та вмінь діяти у стандартних ситуаціях.

Завданнями ділової гри є: формування в учнів повноцінного уявлення про професійну діяльність в цілому і його динаміці зокрема; розвиток теоретичного і практичного мислення в професійній сфері; формування пізнавальної мотивації, забезпечення умов для появи професійної мотивації; придбання соціального й проблемно-професійного досвіду і формування вміння приймати індивідуальні та колективні рішення. Таким чином, ділову гру доречно використовувати не для будь-якого змісту професійної діяльності, а лише для того, яке містить в собі проблемність.

Педагогами (Н. Волкова, Е. Зарукіна, Н. Логінова, М. Новик А. Панфілова, Г. Селевко та інші) виділено основні переваги ділової гри: дозволяє підвищити інтенсивність і стійкість виникнення змін, максимально використовувати можливості кожного учасника; дозволяє створювати та закріплювати певні групові норми і цінності, які в тій або іншій мірі повинні поділяти всі учасники; відображає суспільство в мініатюрі, моделює систему взаємостосунків і взаємозв'язків, характерну для реального життя учасників, це дає їм можливість побачити і проаналізувати в умовах психологічної безпеки закономірності спілкування і поведінки інших людей, самих себе; надає можливість отримати зворотній зв'язок і підтримку від людей зі схожими проблемами; дозволяє здобути нові уміння, експериментувати з різними стилями відносин серед рівних учасників; надає можливість учасникам ідентифікувати себе з іншими, «зіграти» роль іншої людини для кращого розуміння її і себе, для знайомства з новими ефективними способами поведінки, емоційними

зв'язками (співпереживання, емпатія), що виникають у процесі гри; створити напругу, яка допомагає прояснити проблеми кожного, відіграє конструктивну роль, підживляє енергетику групових процесів; проте завдання ведучого – не дати напрузі вийти з-під контролю і зруйнувати продуктивні відносини в групі; полегшує процеси саморозкриття, самодослідження і самопізнання.

Ураховуючи вищевикладене можемо визначити обов'язкові ознаки ділової гри:

- наявність загальних цілей всього ігрового колективу;
- наявність різних ролей і відповідно до них відмінність інтересів (конфлікт) учасників, призначених виконувати ці ролі;
- неможливість повної формалізації системи, наявність невизначеності в обстановці, облік імовірного характеру багатьох факторів і, виходячи з цього, наявність ігрової імітаційної моделі розглянутого процесу;
- динамічність зміни обстановки й наявність зворотного зв'язку, що залежить від рішень учасників гри в попередні моменти часу та впливає на зміну обстановки в наступні, тобто наявність «ланцюжка рішень»;
- наявність системи оцінки результатів ігрової діяльності;
- наявність системи мотивації учасників, що дає об'єктивну оцінку особистого внеску кожного учасника гри в досягненні спільної мети, загального результату діяльності ігрового колективу;
- багатоальтернативність рішень;
- наявність керованої емоційної напруги.

Як правило, ділова гра складається з таких етапів: ознайомлення учасників гри з метою, завданнями та умовами гри; інструктаж щодо правил проведення гри; утворення учасниками гри робочих груп; аналіз, оцінка та висновки гри. Послідовність усіх ігрових етапів має відповідати загальному терміну гри, рівню складності та масштабам проблемної ситуації, контингенту гравців, можливості досягнення очікуваних результатів.

На першому етапі – підготовчому – передбачається обґрунтування вибору гри, визначення ігрових цілей та завдань, формулювання проблемної ситуації, розроблення сценарію гри, підготовка інформаційного та методичного матеріалу.

На другому етапі проводиться інструктаж організаторів та учасників гри, розглядаються правила проведення гри та функцій гравців.

Третій етап залежить від змісту та форми конкретної гри й полягає у обговоренні учасниками гри поставлених проблем, прийнятті узагальнених рішень, їх аналізу, використанні учасниками гри результатів цих рішень, оцінці діяльності гравців.

Останній – заключний етап – передбачає обговорення результатів гри, виступи експертів та викладача, заохочення кращих гравців, підготовку рекомендаційних матеріалів. Оцінюються результати гри під час дискусії між учасниками гри або у письмовому вигляді.

Досить важлива роль у проведенні ділових ігор відводиться викладачу. Від нього залежить не лише результативність та ефективність проведення ділової гри, а й психологічний клімат у групі. Можна виділити такі обов'язки викладача як керівника ділової гри: на початку гри викладач ознайомлює магістрантів із принципами, завданнями та метою гри, специфікою її проведення. Перша стадія ігрового процесу часто характеризується відсутністю повноцінної комунікації, навичок співпраці в неформальних умовах тощо. У функції викладача входить контроль та коригування роботи учасників гри в групах, орієнтація груп на вирішення поставлених завдань, створення атмосфери довіри та творчості. За допомогою викладача серед усіх учасників гри визначається лідер, доповідач (магістрант, який виступатиме на підсумковому занятті), організатор.

Роль викладача є важливою особливо на першому етапі гри: від його поведінки залежить ставлення гравців до самої гри, налагодження контактів між гравцями та групами, відбувається ознайомлення з різними точками зору. Додатковим ускладненням для викладача може бути ситуація, за якої у групах змінюються учасники. Це може відбутися з

декількох причин: з ініціативи самих учасників (через різні погляди на вирішення проблеми, різні підходи у роботі, конфліктність у групі); виникнення у процесі гри проблем, які потребують додаткового детального опрацювання за участю професіоналів.

З метою формування готовності майбутнього керівника загальноосвітнього навчального закладу до стратегічного управління передбачено ділові ігри: «Визначення місії загальноосвітнього навчального закладу», «Стратегічне планування розвитку загальноосвітнього навчального закладу», «Концепція розвитку загальноосвітнього навчального закладу майбутнього».

ДЖЕРЕЛА ТА ЛІТЕРАТУРА

1. Арутюнов Ю.С. О классификации методов активного обучения / Ю.С. Арутюнов, Н.В. Борисова, С.Г. Колесниченко // Межведомственная школа-семинар по активным методам обучения «Применение активных методов обучения в учебном процессе» : тез. докл. – Рига, 1983. – С. 21-24.
2. Бур'янова В.В. Навчальна гра як засіб розвитку творчого потенціалу майбутнього фахівця / В.В. Бур'янова // Організація та методичне забезпечення освітнього процесу : Матеріали Всеукраїнської науково-методичної інтернет-конференції. – Режим доступу : http://college.nuph.edu.ua/wp-content/uploads/2017/04/St_2_Burianova.pdf
3. Ермакова Т.И. Проведение занятий с применением интерактивных форм и методов обучения: учеб. пособие / Т.И. Ермакова, Е.Г. Ивашкин; Нижегород. гос. техн. ун-т им. Р.Е. Алексеева. – Нижний Новгород, 2013. – 158 с.
4. Панфилова А.П. Игровое моделирование в деятельности педагога : учеб. пособ. [для студ. высш. учеб. заведений] / А.П. Панфилова ; под общ. ред. В.А. Сластёнина, И.А. Колесниковой. – 3-е изд., испр. – М. : Издательский центр «Академия», 2008. – 368 с.
5. Сыроежин И.М. Очерки теории производственных организаций / И.М. Сыроежин. – М. : Экономика, 1970. – 247 с.