УДК 378.147

О.С. РЕЗУНОВА

ВИКОРИСТАННЯ ДІЛОВИХ ІГОР ЯК ЕФЕКТИВНОГО ЗАСОБУ ФОРМУВАННЯ КРОС-КУЛЬТУРНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНІХ ЕКОНОМІСТІВ-АГРАРІЇВ

У статті проаналізовано й досліджено ефективність використання ділових ігор для формування крос-культурної компетентності майбутніх економістів-аграріїв, описано види ділових ігор та етапи їх проведення; виявлено переваги застосування ділових ігор у навчальному процесі аграрних ВНЗ.

Ключові слова: *активні методи навчання, ділові ігри, інтелектуальні ігри, імітаційні ігри, рольові ігри, дебати.*

Глобалізація, прискорення темпів розвитку постіндустріального, інформаційного суспільства, значне розширення масштабів міжкультурної взаємодії, виникнення і зростання глобальних проблем, зростання ролі капіталу змінюють людство та висувають до нього нові вимоги. Зараз світу необхідне суспільство, яке зможе витримати такий темп розвитку й невпинно ставитиме та розв'язуватиме все нові й нові завдання.

Україна зацікавлена у висококваліфікованих фахівцях-економістах з високим рівнем професійної компетентності й винятковим розумінням міжкультурної взаємодії. Саме вони, беручи активну участь в організації міжнародної торгівлі та глобалізованого виробничого процесу, виступають провідниками міжкультурної комунікації. У зв'язку з цим ключовим напрямом стає розробка комплексних дієвих стратегій і підходів до формування крос-культурної компетентності в майбутніх спеціалістів економічної сфери, розробка та впровадження в освітню практику активних методів навчання, а саме ділових ігор, спрямованих на досягнення поставленої мети в межах нової педагогічної парадигми.

У вітчизняній науці та практиці за останні роки значно посилився інтерес до використання активних методів навчання у навчальному процесі вищих закладів освіти. Проблему використання ігор на заняттях з іноземної мови досліджували такі вчені, як Л. Виготський, Д. Ельконін, М. Стронін, Е. Шоєва. Накопичено позитивний досвід використання навчально-рольових ігор у різноманітних ланках системи підготовки кадрів (О.Ф. Волобуєва, А.М. Воробйов, П.М. Городов, В.А. Губін, О.І. Гуськов, В.П. Давидов, В.П. Іванов, М.С. Кравчук, В.Д. Лопатка, Т.І. Олійник, О.Б. Тарнопольський, О.В. Торічний та інші). Практичний досвід застосування ділових ігор у навчальному процесі досліджували Л. Ананьєва, Ю. Будас, Н. Бойцун, Ю. Друзь, О. Мармаза, Н. Недужий, В. Ортинський, О. Парубок, В. Платов, В. Рибальський, В. Сгадова, В. Трайнєв, А. Хуторський та ін. Проте використання ділових ігор для формування крос-культурної компетентності майбутніх економістів-аграріїв залишається дотепер недостатньо дослідженою проблемою.

Мета статті – визначення ефективності використання ділових ігор для формування крос-культурної компетентності майбутніх економістів-аграріїв.

Серед найрізноманітніших форм організації занять найбільше зацікавлення у студентів викликають різні види ділової гри, оскільки саме вони, на думку В. Ортинського, наближають навчальний процес до реального життя, сприяють формуванню практичних умінь і навичок, забезпечують практичну спрямованість навчання [4].

© Резунова О.С., 2013

На думку Л. Ананьєвої, ділова гра визначається як одна з універсальних форм взаємодії викладача і студента, яка застосовується на різних ступенях навчання, для різних вікових груп і виконує різні функції. Крім того, така форма організації навчально-виховного процесу здатна перенести в навчальну аудиторію комплексний характер професійно-комунікативної діяльності, створити умови для формування професійних навичок в умовах, максимально наближених до реальних [1].

Як вважає Ю. Друзь, великі можливості в плані формування творчої особистості фахівця-економіста містить у собі імітаційно-ігровий підхід до організації навчальної роботи зі студентами, а використання ділових ігор на заняттях з іноземної мови забезпечує професійне спрямування, позитивну мотивацію навчально-пізнавальної діяльності студентів, створює необхідні умови для їхнього професійного становлення. У ділових іграх закладено потужний потенціал для підготовки майбутніх фахівців до іншомовного спілкування, вироблення в них професійно значущих якостей у процесі пошуку виходу з комунікативно-ігрових ситуацій [3, с. 1–2].

До позитивних педагогічних можливостей ділових ігор Ю. Будас зараховує можливість формування й розвитку критичності та креативності мислення майбутніх фахівців, активізацію навчального процесу, самостійність у прийнятті рішень, комплексний розвиток професійних умінь та навичок, професійно значущих якостей майбутнього фахівця, можливість обміркувати результати своїх дій, бажання працювати за фахом. Суперечливі думки, які висловлюють учасники під час ділової гри, двоякі шляхи подолання конфліктних ситуацій, різноманіття запропонованих засобів вирішення професійних проблем сприяють розвитку варіативності мислення майбутніх спеціалістів [2].

Ділова гра – це моделювання реальної діяльності у спеціально створеній проблемній ситуації. Вона також є засобом підготовки та адаптації до трудової діяльності, методом активного навчання, який сприяє досягненню конкретних завдань, структуруванню системи ділових відносин учасників. Її конструктивними елементами є проектування реальності, конфліктність ситуації, активність учасників, відповідний психологічний клімат, міжособистісне й міжгрупове спілкування, розв’язання сформульованих на початку гри проблем [4].

Ділову гру ми обрали для нашого дослідження, виходячи з того, що вона є комплексною, багатофункціональною дією, у межах якої поєднано декілька взаємопов’язаних видів діяльності: аналіз і пошук розв’язання проблем, навчання, розвиток, дослідження, консультування, формування колективної діяльності.

Традиційні ділові ігри мали заздалегідь розроблений сценарій, орієнтований на вирішення типових проблемних ситуацій, їх мета – навчити учасників гри оптимально розв’язувати ці проблеми. У навчальному процесі ділову гру ми використовували з метою закріплення знань, які студент здобував у процесі лекційних і семінарських занять, самостійної роботи.

Застосування ділових ігор у процесі навчання дало змогу максимально наблизити навчальний процес до практичної діяльності, враховувати реалії сьогодення, приймати рішення в умовах конфліктних ситуацій, відстоювати свої пропозиції, розвивати в учасників гри колективізм і відчуття команди, зрештою, отримати результати за досить обмежений час. У спеціально створених умовах студент “пробляв” найрізноманітніші життєві ситуації, які дають йому змогу сформувати світогляд, відстояти свою позицію.

У нашому ми дослідженні вважали доцільним використати переваги ділових ігор: отримання результатів, спрямованих на розв’язання проблем за короткий проміжок часу; зацікавленість учасників гри, а отже, підвищена, порівняно з тра-

диційними методами, ефективність навчання; можливість безпосередньо перевірити знання студентів, їхню підготовку, уміння розв'язувати проблеми.

Ділова гра, імітуючи окрему ситуацію, дає змогу розв'язувати конкретно сформульовані завдання та проблеми, розробляти методи вирішення проблем. Вона має жорстку структуру й правила, її головною функцією є вироблення навичок і вмінь діяти в стандартних ситуаціях. Ділову гру використовували для засвоєння нового й закріплення старого матеріалу, адже вона дає можливість студентам зрозуміти та вивчити навчальний матеріал з різних позицій.

У ході навчання застосовували різні типи ділових ігор: імітаційні, операційні, рольові ігри, діловий театр та інтелектуальні ігри.

Імітаційні ігри. На заняттях імітували діяльність певної організації, підприємства, навчально-виховного закладу тощо. Також імітувати події, конкретну діяльність людей (ділова нарада, обговорення плану) та умови, у яких відбувається подія (зал засідань, кабінет керівника). Сценарій імітаційної гри, крім сюжету подій, містив опис структури й призначення процесів і об'єктів, що їх імітують.

Операційні ігри. Допомагали відпрацювати виконання конкретних операцій, наприклад, методики організації та проведення зборів, конференцій тощо. Ігри цього виду проводили в умовах, які імітували реальність.

Рольові ігри. У них відпрацьовували тактику поведінки, дій, функцій і обов'язків конкретної особи. Для проведення рольових ігор розробляли модель-п'єсу ситуації з розподілом ролей між учасниками.

"Діловий театр". Розігрували якусь ситуацію й поведінку людини в цій ситуації. Студент мав мобілізувати весь свій досвід, знання, навички, зуміти вжитися в образ певної особи, зрозуміти її дії, оцінити ситуацію та знайти правильну лінію поведінки.

Основним завданням методу інсценізації було навчити студентів орієнтуватися в різноманітних обставинах, давати об'єктивну оцінку своїй поведінці, враховувати можливості інших людей, встановлювати з ними контакти, впливати на їхні інтереси, діяльність. Для ділових ігор цього виду складали сценарій, де описували конкретну ситуацію, функції й обов'язки дійових осіб, їх завдання.

Як правило, ділова гра складалась з таких етапів:

– ознайомлення учасників гри з метою, завданнями та умовами гри;
– інструктаж щодо правил проведення гри;
– утворення учасниками гри робочих груп;
– аналіз, оцінка й висновки результатів гри.

На першому етапі – підготовчому – обґрунтовували вибір гри, визначали цілі й завдання, формували проблемну ситуацію, розробляли сценарій гри, готували інформаційний і методичний матеріал.

На другому етапі вивчали правила проведення гри та функції гравців.

Третій етап залежав від змісту й форми конкретної гри й полягав в обговоренні учасниками гри порушених проблем, прийнятті узагальнених рішень, їхньому аналізові.

Отже, використання ділових ігор як активних методів навчання забезпечувало активну творчу діяльність студентів, створювало умови для підвищеної мотивації та емоційності, розвивало критичне мислення.

Культура на межі двох тисячоліть – культура діалогу. По-перше, причиною діалогу є пізнавальний та емоційний інтерес, тобто він виконує інформаційну функцію в широкому розумінні слова. По-друге, діалоги передбачають інтерактивну взаємодію. Таким чином здійснюється комунікативна функція. І, по-третє, діалог виконує орієнтувальну функцію, адже виникає певний зв'язок із вчинками, діями всіх, хто бере в ньому участь.

Саме тому використання дебатів як різновиду *інтелектуальної гри* мало на меті допомогти студентам сформувати навички, необхідні для досягнення життєвого успіху в сучасному суспільстві. Сьогодні проведення дебатів поширене в школах та університетах усього світу. Більшість європейських країн мають дебатні програми в кожному навчальному закладі.

Мета гри в дебати – підвищити рівень знань студентів. І тому брати участь у дебатах треба для того, щоб чогось навчитися. Інакше кажучи, у дебатах важливішим є процес навчання, ніж остаточний результат кожної гри – перемога або поразка. Гра в дебати дає змогу розвивати одну з найважливіших рис характеру особистості – допитливість.

Студенти, які грали в дебати, навчалися логічно та критично мислити, помічати суперечності у, здавалося б, найдосконаліших твердженнях, переконливо доводити свої думки та погляди іншим особам або широкій аудиторії.

Дебати дали змогу студентам зрозуміти, що будь-яка тема й судження мають право на існування, а всі думки не лише можна обговорювати, а вони можуть мати сильні й слабкі сторони. Дебати допомагали у навчанні: навіть ті, хто мав незначний досвід у дебатуванні, одразу ж почувалися впевненіше, навчившись правильно ставити запитання та визначати суть проблеми під час дебатів.

Студенти одержали багато користі від дебатів. Працюючи разом, щоб краще підготуватися до дебатів, учасники перетворювались з гравців команди на справжніх друзів. Дебати починалися з мети – короткого й простого твердження, де визначалось, що саме обговорюватимуть обидві сторони.

Під час гри в дебати необхідно було уважно слухати своїх опонентів, щоб ясніше зрозуміти їх позицію, сильні та слабкі сторони команди. У дебатах уміння слухати є дуже важливим тому, що ті гравці, які не вміють слухати, не завжди розуміють, у чому слабкість аргументів їх опонентів.

Успіх у дебатах залежав від командної активності. Як і в будь-якій грі, у дебатах кожен мав свою роль та обов'язки, але команда мала працювати разом, допомагаючи й доповнюючи одне одного.

Інтелектуальні ігри допомогли змінити роль педагога, оскільки під час гри потрібно було публічно продемонструвати знання. Для педагога було важливо, щоб його студенти виявили знання якомога краще, студенти також намагалися вивчити матеріал глибше, бо від їхніх виступів залежав успіх усієї команди. У результаті інтереси педагога й студента збігалися, тому що обидві сторони були зорієнтовані на успіх.

Крім того, використання ділових ігор дало студентам змогу отримувати знання не традиційним буденним чином, а в ігровій формі. В інтелектуальних іграх знання – важливий інструмент розв'язання життєвих проблем, бо вони асоціюються з успіхом у житті, а успіх – це перемога.

Висновки. Проведене дослідження дає змогу зробити висновки, що використання різних видів ділових ігор підвищує працездатність, ступінь засвоюваності матеріалу, рівень самостійної роботи й творчу віддачу студентів. Активізується й інтелектуальна діяльність студентів, їх емоційний стан, вияв почуттів, відчуття насолоди власне від гри. Інтелектуальні ігри приваблюють студентів новизною форми й можливістю виявити себе. Вони відкривали радість навчання, а отже, новий світ – світ інтелекту, творчості, світ майбутнього.

Список використаної літератури

1. Ананьєва Л.В. Навчання студентів мовних спеціальностей професійно спрямованого діалогічного мовлення з використанням ділової гри (французька мова) : автореф. дис. ... канд. пед. наук : спец. 13.00.02 / Л.В. Ананьєва. – К., 2002. – 18 с.

2. Будас Ю.О. Підготовка майбутніх вчителів до інноваційної педагогічної діяльності засобами ділової гри : автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.04 / Ю.О. Будас. – Вінниця, 2010. – 20 с.

3. Друзь Ю.М. Педагогічні умови використання ділової гри в підготовці студентів до іншомовного спілкування : автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.04 / Ю.М. Друзь. – К., 2000. – 18 с.

4. Ортинський В.Л. Педагогіка вищої школи : навч. посіб. [для студ. вищ. навч. закл.] / В.Л. Ортинський. – К. : Центр учбової літератури, 2009. – 472 с.

Стаття надійшла до редакції 14.09.2013.

Резунова Е.С. Использование деловых игр как эффективное средство формирования кросс-культурной компетентности будущих экономистов-аграриев

В статье проанализирована и исследована эффективность использования деловых игр для формирования кросс-культурной компетентности будущих экономистов-аграриев, описаны виды деловых игр и этапы их проведения; выявлен ряд положительных сторон применения деловых игр в учебном процессе аграрных вузов.

Ключевые слова: *активные методы обучения, деловые игры, интеллектуальные игры, иммитационные игры, ролевые игры, дебаты.*

Rezunova O. Usage of business games as an effective mean of cross-cultural competency formation of future agrarian economists

The article analyzes the effectiveness of business games for cross-cultural competency formation of future agrarian economists.

Globalization, the development of post-industrial and information society, a significant expansion of cross-cultural interaction, growth of global problems change humanity and put new requirements. Now the world needs a new society that can solve more and more problems.

Ukraine is interested in a highly qualified economists with a high level of professional competence. So, the development of effective integrated approaches and implementation of active methods in teaching, such as business games, are very important nowadays.

Recently the interest for application of active methods in the educational process of higher educational institutions has increased greatly. The problem of games using are studied by many national and foreign scientists.

Busines games are regarded as one of the universal forms of interaction between teachers and students, which are applied at various stages of training, for different age groups and performs different functions.

The use of business games in the classroom provides professional guidance, positive motivation for students teaching and learning, creates the necessary environment for their professional development.

Intellectual games help to change the role of the teacher, because he has to show his knowledge publicly. It is important that students also try to learn the material more deeply, because the success of the team depends on their knowledge. As a result, teacher and student interests coincide, because both sides are focused on success.

Business games helps to bring training process to practice and take into account the realities of the present. Students can make decisions in conflict situations, defend their opinions, take part in teamwork and get results for a very limited time.

Different types and stages of business games used at lessons are described: simulation games, operational games, role plays, business theatre and intellectual games.

Typically, a business game consists of the following stages: viewing the purpose of the game, explaining the tasks and terms, giving game instructions, formation of working groups, analysis and discussing of game results.

Main advantages of using business games in training process of agrarian higher educational institutions are that they provides creative activity of students, increase motivation and develop critical thinking.

Key words: *active methods of teaching, business games, intellectual games, simulation games, role plays, debate.*