

- важливими умовами формування гуманістичних цінностей виступають гуманізація та гуманітаризація навчально-виховного процесу, а також реалізація особистісно орієнтованого підходу у навчально-виховному процесі.

З огляду на зазначене, всі напрямки навчально-виховної роботи вищого навчального закладу мають передбачати створення комплексу ефективних педагогічних умов, які покликані забезпечувати цілісний та гармонійний розвиток особистості майбутнього вчителя, формування його гуманістичного світогляду та гуманістичних цінностей як основи педагогічної діяльності. Сформовані у процесі навчання гуманістичні цінності стануть надалі важливим вектором спрямування професійної діяльності та особистісного самовдосконалення.

ЛІТЕРАТУРА

1. Національна доктрина розвитку освіти // Освіта України. – 2002. – №33.
2. Данилова Г.С. Проблема гуманістичного становлення особистості педагога в сучасних умовах // Гуманістично спрямований виховний процес і становлення особистості: збір. наук. праць / Г.С. Данилова. – К.: ВіРа Інсайт, 2001 – Кн. II. – С. 52.
3. Власенко О.М. Проблема формування моральних цінностей майбутніх учителів / О.М. Власенко // Освіта Донбасу. – 2004. – №3-4. – С. 87-93.
4. Григорьева-Голубева В.А. Становление гуманистических ценностей педагога (В аспекте языковой личности): дис. ... доктора пед. наук: 13.00.01 / Валентина Андреевна Григорьева-Голубева. – С-Пб, 2002. – 493 с.
5. Киричок В.А. Теоретичний аспект формування гуманістичних цінностей молодших школярів у сучасних умовах / В.А. Киричок // Теоретико-методологічні проблеми розвитку особистості в системі неперервної освіти: семінар АПН України 16 груд. 2004 р.: матер. – К., 2005. – С. 234-238.
6. Норов О. Гуманістичні ціннісні орієнтації / О. Норов // Рідна школа. – 1997. – №11. – С.25-27.

УДК 811.161.2

ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ФОРМ НАВЧАННЯ ПІД ЧАС ВИКЛАДАННЯ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ СТУДЕНТАМ СПЕЦІАЛЬНОСТІ “МЕНЕДЖМЕНТ ОРГАНІЗАЦІЙ” ЕКОНОМІЧНИХ ВИЩИХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДІВ

Вірченко Т.І., к. філол. н., доцент

Криворізький економічний інститут ДВНЗ

“Київський національний економічний університет імені Вадима Гетьмана”

У статті обґрунтовується актуальність використання ділових ігор у підготовці майбутніх менеджерів, а також доводиться доцільність використання ігрових форм навчання на заняттях з української мови.

Ключові слова: ділові ігри, імітація, ситуативна педагогіка.

Вірченко Т.И. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ФОРМ ОБУЧЕНИЯ ВО ВРЕМЯ ПРЕПОДАВАНИЯ УКРАИНСКОГО ЯЗЫКА СТУДЕНТАМ СПЕЦИАЛЬНОСТИ “МЕНЕДЖМЕНТ ОРГАНИЗАЦИЙ” ЭКОНОМИЧЕСКИХ ВЫСШИХ УЧЕБНЫХ ЗАВЕДЕНИЙ / Криворожский экономический институт ГВУЗ Киевский национальный экономический университет имени Вадима Гетьмана, Украина.

В статье обосновывается актуальность проблемы использования деловых игр в подготовке будущих менеджеров, а также доказывается целесообразность использования игровых форм обучения на занятиях украинского языка.

Ключевые слова: деловые игры, имитация, ситуативная педагогика.

Virchenko T. GAME MODELS OF EDUCATION IN THE UKRAINIAN LANGUAGE TEACHING FOR THE STUDENTS OF “ORGANIZATIONAL MANAGEMENT” SPECIALITY IN HIGHTER ECONOMIC INSTITUTIONS / Krivorizky economical institute of State Higher Educational Institutution “Kyiv national university named by Vadim Hetman”, Ukraine.

The usage actuality of the business role plays in training of future managers is grounded, and the usage expediency of the training’s playing forms at the lessons of “Ukrainian verbality” is proved.

Key words: business plays, imitation, situational pedagogics.

Постановка проблеми. У сучасній педагогічній науці існує думка про те, що ігрові форми навчання забезпечують “можливість ефективної організації взаємодії педагога й студентів, продуктивної форми їхнього спілкування з елементами змагання, безпосередності, інтересу” [1, 36]. Паралельно існує тенденція замінити використання терміна “гра” на “імітація”, щоб уникнути асоціацій з розвагами [1; 2]. Дефініцію поняття “ділова гра” зустрічаємо в праці “Педагогіка вищої школи” – “це програвання тієї чи іншої ситуації спеціалістами, внаслідок чого визначається процес або його результат” [3, 15]. Н.Кардаш стверджує, що “ділова гра – це управлінська гра, в певному розумінні імітація професійної діяльності, що пов’язана з управлінням певного роду діяльності” [4, 19]. Проте подібна термінологічна неузгодженість, що полягає в ототожненні ігрових і ситуаційних форм навчання, не знижує явних переваг ігрових форм і методів навчання: моделювання ситуацій професійної діяльності; існування широкого спектру взаємодії: викладач – студент, викладач – підгрупа, студент – підгрупа; можливість організовувати навчання в парних формах [1]. Окреслюють педагоги [2] функції імітаційних форм і методів навчання: активізація творчих зусиль, розвиток самостійності у вирішенні проблемних ситуацій, забезпечення високого рівня засвоєння знань.

Актуальність використання ігрових форм навчання відзначає Т.Квасова: “Ігри використовуються для активізації пізнавальної діяльності студентів; для підвищення інтересу до дисципліни; для формування вміння самостійно працювати; для формування професійних умінь і навичок на основі моделювання” [1, 38]. Актуальність дослідження полягає в обґрунтуванні доцільності впровадження ігрових (імітаційних) форм навчання на заняттях з української мови зі студентами спеціальності “менеджмент організації”.

Зв’язок авторського доробку із важливими науковими та практичними завданнями. Вище відзначена неусталеність термінології (використання понять “гра”, “ситуація”, “імітація”) вимагає уточнення змісту понятійно-категоріального апарату, що є одним із вагомих наукових завдань, адже чітке розуміння термінології конкретизує діяльність викладача.

На сьогодні Консорціум із удосконалення менеджмент-освіти в Україні та Центр інновацій та розвитку започаткували спільну Програму поширення ситуаційної методики навчання з метою надання викладачам українських ВНЗ можливості ширшого використання при розробці власних навчальних курсів інтерактивної методики навчання, зокрема, ситуаційних вправ, які описують діяльність українських підприємств. Проте використання ігрових форм навчання автори пропонують під час вивчення таких дисциплін, як “Проектний аналіз”, “Управління проектами”, “Інвестування”, “Маркетинг”, “Аналіз комерційної діяльності”, “Фінанси”, “Державне регулювання економіки”, “Екологія” тощо. Як бачимо, поза увагою залишається курс “Українська мова”.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. І.Циглик, Я.Бибик у своєму дослідженні “Ділові ігри в навчальному процесі при підготовці спеціалістів економічних служб” визначають мету використання ділових ігор у процесі навчання – “наблизити студента до практичної діяльності в ролі економіста, фінансиста, бухгалтера, менеджера та ін.” [5, 50-51]; визначають кількість задіяних студентів – “для проведення заняття академічна група ділиться на творчі підгрупи по 3-4, але не більше 5-ти студентів. Крім творчих груп доцільно створити групу експертизи, яка заміщає контроль за ходом заняття, оцінює результати і навіть виставляє попередні оцінки” [5, 51-52]; визначають місце викладача в діловій грі – “учасник і керівник” [5, 51]. Про місце викладача в процесі ділової гри веде мову й Н.Кардаш: “Керівник виконує наступні функції: оцінює діяльність проведеної гри і формує (краще на основі добровільності) склад її учасників; знайомить з умовами і правилами гри, консультує учасників; готує чи адаптує до конкретних умов базу даних для початкового періоду гри; встановлює її регламент; здійснює поточний контроль за дотриманням правил гри; стежить за дотриманням у процесі гри етичних норм, захищає “меншість” від групового тиску і запобігає виникненню можливих особистих образ і конфліктів; допомагає виявляти й аналізувати неефективні способи дій, опановувати ефективні моделі поведінки; стежить за реалізацією поставлених завдань в ігровому процесі, запобігає можливим відхиленням (наприклад, перехід учасників від рольової гри до з’ясування особистих взаємовідносин); збирає після завершення гри робочі документи <...>, перевіряє правильність їхнього заповнення; оцінює результати виконання завдань, поведінку учасників, робить загальні висновки, дає індивідуальні рекомендації конкретним учасникам гри” [4, 119].

Автори “Методики навчання і наукових досліджень у вищій школі” [2] розглядають види імітаційних (ігрових) методів: “...вони бувають індивідуальними (інтерактивними). До індивідуальних належать імітаційні вправи, аналіз конкретних ситуацій тощо, до колективних – розігрування ролей, ігрове проектування, навчальні ділові ігри” [2, 78]. Іншу класифікацію ділових ігор наводять автори “Педагогіки вищої школи”: “симулятивні та ситуаційні ігри. Симулятивні ігри відтворюють відому ситуацію <...>. При цьому всебічно аналізують проблему, яка вже була в дійсності. Результати розв’язання пов’язують із практикою. Ситуативні ігри розглядають складні ситуації, можливі у практиці виробництва. Ці ситуації фіктивні, хоча й правдоподібні” [3, 115].

Н.Кардаш визначає принципи проведення ділової гри – “принципи ефективності та економії”; визначає організаційні етапи ділової гри: “підготовка гри, формування ігрової групи, керівництво грою, контроль за її процесом, підбиття підсумків і оцінка результатів” [4, 119].

Задачі дослідження полягають у тому, щоб довести, що саме ділові ігри є ефективним засобом формування україномовної стійкості, а також можливість використання ділових ігор на заняттях з української мови.

Новизна дослідження. Уперше ігрові форми навчання під час викладання курсу “Українська словесність” розглянуто з погляду основних функцій навчання: формування нових умінь і навичок, розвиток пізнавального потенціалу особистості, здатності до навчання, оволодіння творчими здібностями, вплив на мотивацію, ціннісні установки й орієнтації, інтереси і потреби.

Загальнонаукове значення полягає в уточненні змісту понятійно-категоріального апарату. Так, під поняттям “ділова гра” розуміємо ігрові форми навчання, застосування яких передбачає моделювання типових ситуацій з метою прийняття оптимальних рішень. Застосування імітаційних форм навчання передбачає осмислення студентами реальної життєвої ситуації. Студент, діючи в запропонованій ситуації, актуалізує мовленнєві вміння, слідує за ознаками мовлення: правильністю, грамотністю, чіткістю, логічністю, послідовністю. Суттєві відмінності між імітацією та діловою грою полягає в тому, що імітаційні форми навчання вимагають точно наслідувати життєву ситуацію.

Не вирішена раніше частина загальної проблеми. У сучасних умовах, де питома вага паперових документів у менеджменті зростає, виникає потреба у створенні механізму ефективного використання документального забезпечення менеджменту. Саме цьому завданню і підпорядкований перший конкурс гри “Менеджери” та четвертий конкурс гри “Маркетинг послуг”. Діяльність менеджера – спілкування з людьми. Мова менеджерів повинна бути грамотною, а мовлення – зрозумілим і ефективним. Спілкуючись, менеджер повинен враховувати ситуацію, культурний та професійний рівень своїх співрозмовників. Вчитися слідувати за власним мовленням, а також досягти мети від спілкування з людьми – мета другого і третього конкурсів гри “Менеджер” та гри “Маркетинг послуг”.

Для педагогічного грамотної побудови гри необхідно скласти професіограму, адже врахування виробничої характеристики професії та вимог професії до індивідуально-психологічних особливостей фахівця допоможе викладачеві визначити уміння і навички, які повинні бути сформованими впродовж занять. Основні виробничі операції, які здійснюють менеджери, – планування і прогнозування діяльності підприємства (фірми, організації); управління трудовими ресурсами; регулювання службових відносин між працівниками і підприємством (організацією); оцінка роботи структурного підрозділу і здібностей кожного працівника; організація добору, підготовки і розміщення кадрів; правове забезпечення проведення організаційно-технічної і соціально-економічної політики, вільного наймання; запровадження передових інформаційних технологій; прийняття самостійних, нестандартних рішень. Для цього менеджер повинен мати високі організаторські здібності, ерудицію, компетентність у сфері професійної діяльності, широкий світогляд. Висуваються вимоги й до мислення і мовлення (словесно-логічне мислення, уміння спілкуватися, гарна дикція, грамотне усне та писемне мовлення), емоційно-вольової сфери (емоційна стійкість, організаторські здібності, вміння ризикувати) і рис характеру менеджера (активність, самоконтроль, відповідальність, наполегливість, витримка, контактність, рішучість, чесність, потреба в досягненнях, терпіння, коректність).

Створюючи гру, варто пам'ятати, що для ігрових форм навчання характерна концептуальність. Відправним моментом методу є необхідність природовідповідної побудови навчального процесу, створення умов для розвитку пізнавальної активності майбутнього фахівця та його самореалізації через удосконалення здібностей та накопичення досвіду. Окрім цього, створена гра повинна відповідати вимогам системності, що передбачає цілісну послідовність дидактичних прийомів та процедур, які відповідають певній логічній схемі.

Т.В.Качеровська в праці “Ігрове проектування: квінтесенція дискурсивного підходу в навчальному процесі” називає фактори, що впливають на успішну роботу студентів: “...емпіричне середовище, яке включає безпосередніх учасників проектної діяльності (викладача, студентів, експертів, представників громадськості), їхній освітній рівень, міжособистісні взаємини, вплив автентичних матеріалів, з якими працюють студенти, комп'ютерних мереж тощо. На етапі підготовки взаєморозумінню між викладачами і студентами сприяє аналіз власного досвіду останніх” [6, 33].

Пропонуємо умови ділової гри “Менеджери”, яку можна використовувати на будь-якому занятті, де здійснюється акцент на вивченні ділових документів. П'ятеро студентів виконують роль менеджерів. Їм пропонується підготувати пакет документів для створення малих підприємств, проекти цих підприємств, їх презентацію, рекламу продукції і товарний знак. Пакет документів включає в себе заяву, протоколи, накази, домовленості, статут малого підприємства. Члени експертної комісії перевіряють якість виконаної роботи менеджерами.

Гра проходить у формі конкурсу. Перший конкурс – презентація офіційних документів для створення малого підприємства. Другий конкурс – створення і представлення назви підприємства та його реклами. Студенти мають підготувати звукові, музичні, віршовані реклами своїх підприємств. Третій конкурс – демонстрація товарних знаків (емблема підприємства). Наявність товарного знака юридично необхідна, його ескіз повинен бути конкретним і цілеспрямованим. Менеджер коментує свій знак.

Гра “Маркетинг послуг” доречна під час вивчення теми “Числівник”.

Конкурс 1. Реклама меблів. Представити продукцію з максимальним використанням числівників, які б стояли в різних відмінках. Журі оцінює кількість числівників, правильність відмінкових форм, інформативність реклами.

Конкурс 2. Продаж товарів за найвищими цінами. (Стартова ціна вказана в графі “Ціни продажу”). Аукціонний крок складає 10 гривень. Перемагає та команда, яка перша запропонує ціну в 500 гривень. Журі оцінює активність учасників команд. Правильність відмінювання числівників.

Конкурс 3. Розпродаж товарів за найнижчими цінами. (Стартові найнижчі ціни вказані в графі “Оптові ціни”). Журі оцінює активність учасників команд. Правильність відмінювання числівників.

Конкурс 4. Скласти письмовий звіт про наслідки аукціону та розпродаж товарів. Журі оцінює правильність оформлення ділової документації.

Конкурс 5. Намалювати і захистити діаграму, що відображала б наслідки аукціону та розпродаж товарів. Журі оцінює правильність вживання числівників, грамотність, чіткість, логічність мовлення.

Головні висновки. Під час вивчення курсу використання ігрових форм навчання сприятиме формуванню усного професійного мовлення, поповнить лексичний запас професійною лексикою.

Робота зі студентами під час впровадження ділових ігор показала, що саме ігрова, ситуаційна та імітаційна методика дозволяє реалізувати творчий потенціал студентів; сприяє створенню позитивного мікроклімату на практичних та семінарських заняттях; забезпечує панування духу колективізму, солідарності між студентами; зміцнює добрі дружні стосунки й у позааудиторному спілкуванні; у стосунках викладач-студент налаштовує на панування демократичного стилю спілкування, що дозволяє не лише обмінюватися думками, поглядами, разом шукати істини, а й більше впливати й формувати погляди студентів; реалізує індивідуальний підхід до кожного студента.

Використання ігрових форм навчання буде видаватися ефективним за таких психологічних умов: створення творчої атмосфери на занятті, доброзичливість викладача у ставленні до студентів, використання заохочувальних словесних формул під час оцінювання та підведення підсумків, забезпечення діалогу між викладачем і студентом, демонстрація викладачем власного життєвого прикладу. Серед педагогічних умов, що забезпечують ефективність використання ігрових форм навчання, доцільно назвати такі: забезпечення студентів усім навчальним матеріалом на електронних і паперових носіях, дотримуватися позиції консультанта, яка відбивається в такому гаслі: “Викладач знаходиться поруч, щоб допомогти мені, і я повинен використати цю допомогу, але кінцева відповідальність за результат лежить на мені”; надати можливість студенту творчо підходити до розв’язання навчальних завдань.

Перспективи використання результатів дослідження. Доцільно крім розробки професійних ігор, упроваджувати розігрування ситуацій з домінантою ділового спілкування. Так, наприклад, ситуації зарахування на роботу тощо. Доцільно розмежувати імітаційні та ситуаційні форми навчання.

ЛІТЕРАТУРА

1. Квасова Т. З досвіду організації інтелектуально-творчих ігор як дидактичного засобу навчання/ Т.Квасова // Освіта Донбасу. – 2006. – № 5. – С. 36-42.
2. Методика навчання наукових досліджень у вищій школі: Навч. посіб. / За ред. С.І.Гончаренка, П.М.Олійника. – К.: Вища школа, 2003. – 323 с.
3. Курлянд З.Н. Педагогіка вищої школи: Навч. посіб. / З.Н.Курлянд. – К.: Знання, 2005. – 399 с.
4. Кардаш Н. Ділові ігри як засіб формування креативності майбутніх менеджерів/ Н. Кардаш // Дидактика професійної школи: Зб. наук. праць: Вип. 4. – Хмельницький: ХНУ, 2006. – С. 118-122.
5. Циглик І. Ділові ігри в навчальному процесі при підготовці спеціалістів економічних служб/ І.Циглик, Я.Бибик // Вища школа. – 2002. – № 4-5. – С. 50-66.
6. Качеровська Т. Ігрове проектування: квінтесенція дискурсивного підходу в навчальному процесі/ Т. Качеровська // Освіта Донбасу. – 2008. – № 4. – С. 31-35.