

Тема 2.2. Ділова гра як метод навчання.

Ділова гра виникла як інструмент пошуку управлінських рішень в умовах невизначеності та багатофакторності.

Нині ділова гра використовується в навчальному процесі вузів, як педагогічна технологія, або один із методів інтерактивного навчання, під час проведення соціально-психологічних тренінгів та на виробництві для вирішення виробничих, соціальних і психологічних завдань.

У всіх випадках присутня «двоплановість ділової гри» і вирішуються не тільки ігрові або професійні завдання, але водночас відбувається навчання й виховання учасників.

Ділова гра служить дидактичним засобом розвитку (теоретичного і практичного) професійного мислення, що виражається у здібності до аналізу виробничих ситуацій, постановки, вирішення та обґрунтування суб'єктивно нових професійних завдань для студентів.

Специфічною особливістю і перевагою ділової гри як методу навчання є активізація групових процесів за допомогою направленою моделювання функціонально-рольових відносин реальної діяльності. Метод ділових ігор є спеціально організованою діяльністю з впровадження теоретичних знань.

Основні елементи ділових ігор:

1. Гра імітує той або інший аспект цілеспрямованої людської діяльності.
2. Учасники гри отримують ролі, які визначають відмінність їхніх інтересів і спонукальних стимулів у грі.
3. Ігрові дії регламентуються системою правил.
4. У діловій грі втілюються просторово-часові характеристики модельованої діяльності.
5. Гра носить умовний характер.
6. Контур регулювання гри складається з таких блоків: концептуального, сценарного, постановочного, сценічного, блоку критики і рефлексії, суддівського, блоку забезпечення інформацією.

Характерними ознаками ділової гри є:

Дидактика вищої школи, викладач: к. соц. н. Євдокимова В. В.

- Моделювання процесу праці (діяльності) керівних працівників та фахівців підприємств і організацій з вироблення управлінських рішень.

- Реалізація процесу «ланцюжка рішень». Оскільки в діловій грі модельована система розглядається як динамічна, це приводить до того, що гра не обмежується розв'язанням однієї задачі, а вимагає «ланцюжка рішень».

Рішення, що приймається учасниками гри на першому етапі, впливає на модель і змінює її початковий стан. Зміна стану надходить в ігровий комплекс, і на основі отриманої інформації учасники гри виробляють рішення на другому етапі гри і т. д.

- Розподіл ролей між учасниками гри.
- Відмінність ролевих цілей при виробленні рішень, які сприяють виникненню суперечностей між учасниками, конфлікту інтересів.
- Наявність керованої емоційної напруги.
- Взаємодія учасників, які виконують ті чи інші ролі.
- Наявність загальної ігрової мети у всього ігрового колективу.
- Колективне вироблення рішень учасниками гри.
- Багатоальтернативність рішень.
- Наявність системи індивідуального або групового оцінювання діяльності учасників гри.

Класифікація ділових ігор:

1. За часом проведення:

— без обмеження часу;

— з обмеженням часу;

— ігри, що проходять за реальним часом;

— ігри, де час стислий.

2. За оцінкою діяльності:

— бальна або інша оцінка діяльності гравця чи команди;

— оцінка того, хто і як працював, хто відсутній.

3. За кінцевим результатом:

- жорсткі ігри — заздалегідь відома відповідь (наприклад, мережевий графік), існують жорсткі правила;

Дидактика вищої школи, викладач: к. соц. н. Євдокимова В. В.

- вільні, відкриті ігри — заздалегідь відомої відповіді немає, правила встановлюються для кожної гри свої, учасники працюють над розв'язанням неструктурованої задачі.

4. За кінцевою метою:

- повчальні, спрямовані на отримання нових знань і закріплення навиків учасників;

- констатуючі, конкурси професійної майстерності;

- пошукові, направлені на виявлення проблем і пошук шляхів їх вирішення.

Організація ділової гри включає: підготовку, проведення гри, аналіз гри та її результатів. При відборі матеріалу для ділових ігор необхідно дотримуватися таких вимог:

- матеріал має бути актуальним, типовим і реальним, тобто відбивати події, що мають місце в реальному житті;

- ситуації мають бути проблемними, цікавими, тільки в цьому випадку вони викликатимуть дискусії;

- матеріал, що лежить в основі ситуації, повинен мати науковий характер.

Існує багато назв і різновидів ділових ігор, які можуть відрізнятися методикою проведення та поставленими цілями:

- дидактичні та управлінські ігри,

- рольові,

- проблемно-орієнтовані ігри.

Застосування ділових ігор дозволяє виявити і прослідкувати особливості психології учасників. За їх допомогою можна визначити:

- наявність тактичного і (або) стратегічного мислення;

- швидкість адаптації у нових умовах (включаючи екстремальні);

- здатність аналізувати власні можливості й вибудовувати відповідну лінію поведінки;

- здатність прогнозувати розвиток процесів;

- здатність аналізувати можливості та мотиви інших людей і впливати на їхню поведінку.

Дидактика вищої школи, викладач: к. соц. н. Євдокимова В. В.

Ділова гра дозволяє знайти розв'язання складних проблем шляхом застосування спеціальних правил обговорення, стимулювання творчої активності студентів як за допомогою спеціальних методів роботи (наприклад, методом «мозкового штурму»), так і за допомогою модеративної роботи, що забезпечують продуктивне спілкування.

Вона дозволяє згенерувати рішення безлічі проблем і намітити шляхи розвитку організації, запустити механізм реалізації стратегічних цілей.

Структура ділової гри. Відповідно до уявлення про загальну структуру методів інтерактивного навчання, ключовим, центральним елементом є імітаційна модель об'єкта, оскільки тільки вона дозволяє реалізувати ланцюжок рішень. Як модель може виступати організація, професійна діяльність, сукупність законів або фізичних явищ і т. п. У поєднанні з середовищем (зовнішнім оточенням імітаційної моделі) імітаційна модель формує проблемний зміст гри.

Дійовими особами у грі є студенти, котрі організовуються в команди, і виконують індивідуальні або командні ролі. При цьому і модель, і дійові особи перебувають в ігровому середовищі, що є професійним, соціальним або суспільним контекстом імітованої у грі діяльності фахівців.

Систему дії учасників на імітаційну модель у процесі їх взаємодії можна розглядати як модель управління. Уся ігрова діяльність відбувається на фоні й відповідно до дидактичної моделі гри, що включає такі елементи, як ігрову модель діяльності, систему оцінювання, дії ігротехніка і все те, що забезпечує досягнення навчальних цілей гри.

Сценарій проведення ділової гри найчастіше має такий вигляд:

У вступному слові перед учасниками гри ставляться завдання, представляються керівники і організатори гри, оголошується її програма.

Учасникам гри дається установка: подолати психологічну інерцію мислення, зруйнувати традиційну схему поглядів і уявлень і, хоч би на деякий час, відірватися від традиційних умов, сталих стереотипів мислення.

Після вступної міні-лекції проводиться нескладна вступна рольова гра.

Дидактика вищої школи, викладач: к. соц. н. Євдокимова В. В.

Її мета — активізувати учасників гри, розбудити в них творчі сили, зближувати один з одним, якщо раніше їм не доводилося працювати в такому складі, створити атмосферу доброзичливості й довіри, з одного боку, суперництва і творчої дискусії — з іншого.

Потім всі учасники довільно діляться на кілька рівних груп, які працюватимуть над заявленою проблемою. Кожна висуває кандидата, який готує свою програмну промову і виступає з нею.

За наслідками обговорення проводиться голосування. Рольова гра відбувається у швидкому темпі, розвиваючи імпровізаційне мислення гравців.

Після цього рівні за кількістю групи, сформовані заздалегідь, віддаляються кожна у своє приміщення для проведення мозкової атаки за однією з проблем. У кожній з таких груп є методист, завдання якого зводиться до вмілої організації процесу.

Робота пошукової групи за кожної нової мозкової атаки починається з вибору лідера з даної проблеми, який повинен організувати роботу групи, підготувати доповідь до конференції і в конкурентній боротьбі захистити вибрану програму дій.

Одночасно з лідером вибирається опонент, його завдання — дати оцінку програми суміжної групи.

Викладач допомагає *керівникові пошукової групи* організувати колективну роботу, виробити пропозиції.

Викладач повинен досягти того, щоб за кожною з проблем були обрані новий лідер пошукової групи і новий опонент, таким чином досягається максимальна активність усіх учасників гри. Обираючи лідера, дуже важливо дотримуватися демократичності.

Після завершення самостійної роботи пошукова група захищає свій проект на загальній конференції. До доповідей зазвичай висуваються такі вимоги:

1. Надати короткий аналіз поставленої проблеми.
2. Обґрунтувати вироблені пропозиції.
3. Довести практичну значущість пропозицій і можливість їх реалізації.

Дидактика вищої школи, викладач: к. соц. н. Євдокимова В. В.

У проблемно-орієнтованій діловій грі всі рівні, адміністративні посади на період гри «ліквідуються», ніхто не повинен користуватися жодною перевагою. Дозволяється висловлювати будь-які ідеї, проте в процесі гри абсолютно недопустима критика учасників.

На цій базі поступово формуються взаємини, які зближують різні погляди, думки, досвід і дозволяють виробляти щось спільне. Така технологія дає змогу глибоко вникнути в проблему, забезпечити взаєморозуміння між людьми і досягти єдності соціальної дії, здатної змінити ситуацію, подолати кризу або створити принципово нове рішення актуальної проблеми.

Лідери, які виступають на конференціях, зазвичай здають записи своїх виступів керівникам ділової гри. Свої записи здають і опоненти від кожної групи. Проводиться також відеозапис усіх конференцій ділової гри. Таким чином, фіксуються питання, відповіді та дискусійні моменти. Свої записи ведуть також керівники гри, члени експертної комісії і методисти. На основі зібраних матеріалів готується сумісний звіт.

Організація ділової гри відбувається за такими принципами:

- принцип імітаційного моделювання конкретних умов і динаміки виробництва. Моделювання реальних умов професійної діяльності фахівця в усьому різноманітті службових, соціальних і особових зв'язків є основою методів інтерактивного навчання;

- принцип ігрового моделювання змісту і форм професійної діяльності. Реалізація цього принципу є необхідною умовою учбової гри, оскільки несе в собі повчальні функції;

- принцип спільної діяльності. У діловій грі цей принцип вимагає реалізації за допомогою залучення до пізнавальної діяльності кількох учасників. Він вимагає від розробника вибору і характеристики ролей, визначення їхніх повноважень, інтересів і засобів діяльності. При цьому виявляються й моделюються найбільш характерні види професійної взаємодії «посадових» осіб;

- принцип діалогічного спілкування. У цьому принципі закладено необхідну умову досягнення навчальних цілей. Тільки діалог, дискусія з максимальною

Дидактика вищої школи, викладач: к. соц. н. Євдокимова В. В.

участю тих, що грають, здатна породити справді творчу роботу. Всебічне колективне обговорення навчального матеріалу дозволяє досягти комплексного уявлення ними професійно значущих процесів і діяльності;

- принцип двоплановості. Цей принцип відображає процес розвитку реальних особистих характеристик фахівця в «уявних», ігрових умовах. Розробник ставить перед тим, хто навчається, двоякого роду цілі, що відображають реальний і ігровий контексти в навчальній діяльності;

- принцип проблемного змісту імітаційної моделі та процесу її розгортання в ігровій діяльності.

Цілі використання ділової гри:

- ◆ формування пізнавальних і професійних мотивів та інтересів;
- ◆ виховання системного мислення фахівця, що включає цілісне розуміння не тільки природи і суспільства, але й себе, свого місця у світі;
- ◆ передача цілісного уявлення про професійну діяльність і її великі фрагменти з урахуванням емоційно-особового сприйняття;
- ◆ навчання колективній розумовій і практичній роботі, формування умінь і навиків соціальної взаємодії та спілкування, навиків індивідуального та спільного ухвалення рішень;
- ◆ виховання відповідального ставлення до справи, пошана до соціальних цінностей і установок колективу та суспільства в цілому;
- ◆ навчання методам моделювання, зокрема: математичному, інженерному та соціальному проектуванню.

Переваги ділової гри полягають у наступному.

1) У ході виконання ділової гри учасники не просто беруть участь, як у звичайній вправі, вони проживають цей момент, емоційно залучаються до діяльності, сприймають ігрову модель реально. У процесі роботи збільшується згуртованість, ефективно досягнення результату неможливе без діяльності всіх учасників.

2) Навчання відбувається спільно, одночасно, але цілеспрямовано.

3) Ділова гра припускає навчання в єдиному ритмі для всіх учасників, проте, крім сумісної, кожен виконує і свою чітко позначену роль, що

Дидактика вищої школи, викладач: к. соц. н. Євдокимова В. В.

припускає: роботу в різноплановому режимі, у командному режимі, у режимі самостійної діяльності. Ці напрями підсилюють вплив на учасника і передбачають максимальну віддачу від нього.

4) Спілкування в процесі гри максимально наближене до реального життя.

5) Ділова гра реальна для учасників на момент її проведення. На момент гри люди бачать один одного в ролях, і як наслідок, взаємодіють один з одним на рівні життєвих відносин.

6) Індивідуальність пропонованої гри і зростаюча ефективність.

7) Ділова гра збільшує ефективність у разі її індивідуальної розробки, що персоналізується, оскільки повертає людей у реальні умови їх безпосередньої діяльності, виявляє можливу проблематику. Вона здатна виявити реальну конфліктність, складнощі й моменти тривалих узгоджень. Це допомагає виявити факти, що заважають подальшому можливому розвитку, й вирішити їх або позначити в ході загального групового аналізу.

8) Цілісність, і тривалість гри.

9) Цілісність ділової гри і послідовність дозволяє відтворити всю гаму відносин, можливостей і складнощів. Крок за кроком, просуваючись у моделюванні, створюється повна картина.

Незалежно від типології ділові ігри мають ряд загальних моментів у організації й побудові їх. Доречно враховувати низку принципів, які забезпечать ефективність використання ділових ігор:

1. Репрезентативність і достатність елементів ігрової ситуації. Це означає, що складові частини, або компоненти гри, мають досить повно представляти імітовану ситуацію в аспекті, що відповідає цілям ділової гри, і містити інформацію, що дозволяє зрозуміти суть проблеми та ухвалити адекватне рішення. При моделюванні конкретної ситуації доводиться скорочувати інформацію про неї, вибирати і відображати, головним чином, лише істотні для ухвалення рішень чинники і фрагменти дійсності.

2. Модульний характер гри. Поняття «модуль» означає комплекс матеріалів, який має прикладне значення та складається з теоретичної частини, опису ситуації (кейса), прикладів, ілюстрацій, схем, питань, відповідей, методичних

Дидактика вищої школи, викладач: к. соц. н. Євдокимова В. В.

рекомендацій. Модульний підхід сприяє глибокому, всебічному і активному засвоєнню матеріалу. Стосовно структури ділової гри зазвичай виділяють кілька порівняно простих модулів, кожен з яких є комплексом елементів, які утворюють організаційну і/або функціональну єдність, а саме організаційні функціональні модулі та етапні модулі. Модульна структура ділової гри дозволяє відпрацьовувати її окремі елементи або фрагменти, залежно від цілей навчання, інтересів учасників і темпів засвоєння матеріалу кожним студентом.

3. Системність використання ділової гри, оскільки ділова гра приносить бажаний ефект лише тоді, коли вона спирається на теоретичні знання, чіткі уявлення про ту сферу діяльності, яку вона імітує, і є логічним продовженням навчального процесу, його перехідним у практичну поведінкову стадію висновком.

Проведення ділової гри в навчальному процесі дає змогу сформувати позитивні настрої слухачів, а саме: інтерес до навчальних занять і тих проблем, які моделюються та розігруються в ігровому процесі; засвоєння великих обсягів інформації, що сприяють творчому пошуку вирішення завдань; формування об'єктивної самооцінки студентів; можливість адекватного аналізу реальної виробничої ситуації; розвитку інноваційного, аналітичного, психологічного та економічного мислення.