УДК 378.147

С.М. Сукачова-Труніна, канд. екон. наук, доц. *(ХДУХТ, Харків)*

ВИКОРИСТАННЯ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР У ПІДГОТОВЦІ СТУДЕНТІВ УПРАВЛІНСЬКИХ ТА ЕКОНОМІЧНИХ СПЕЦІАЛЬНОСТЕЙ

Освітній процес може бути ефективним у тому випадку, якщо навчання не обмежується лише повідомленням знань і багаторазовим повторенням запропонованого викладачем матеріалу, а спрямоване на розвиток у студентів пізнавальних процесів і творчої активності. Важливу роль в мотивації студентів до навчання відіграють інтерактивні технології, покликані стимулювати студентів до активних власних дій, націленим на якісне засвоєння навчального матеріалу. Застосування дидактичних ігор поряд з іншими активними методами навчання є одним із базових методів формування професійної компетентності майбутніх фахівців, який створює унікальну можливість вироблення норм соціальної поведінки та системи ділової взаємодії, обміну культурними цінностями з навчальною метою, виявлення індивідуальних здібностей студентів тощо.

Використання дидактичних ігор під час проведення практичних занять з дисциплін: «Start-up: створення та функціонування» та «Бізнес-планування», які викладаються студентам спеціальностей 073 «Менеджмент» та 051 «Економіка» у ХДУХТ дозволило підтвердити їх основні переваги:

1. Цілі гри більшою мірою узгоджуються з практичними потребами майбутніх фахівців.

2. Дидактична гра дозволяє більш широко охопити проблеми та глибину їх осмислення.

3. Ігрова форма відповідає логіці діяльності, включає момент соціальної взаємодії, готує до професійного спілкування.

4. Ігрова компонента володіє значним мотиваційним потенціалом по відношенню до пізнавальної діяльності, сприяє підвищенню активності студентів у навчальному процесі.

5. Дидактична гра насичена зворотним зв’язком, причому більш сильним. ніж при використанні традиційних методів.

6. У процесі гри формуються установки професійної діяльності, легше долаються стереотипи, коригується самооцінка.

7. У ході гри проявляється вся особистість студента, в той час як традиційні методи передбачають домінування інтелектуальної сфери.

8. Студентам надається можливість самостійної інтерпретації та осмислення отриманих результатів.

Студенти також відзначають високу ефективність ігор, що наближають теорію предмета до практики економічної та управлінської діяльності, створюють можливість випробувати себе у проблемній ситуації, в ролі фахівця, викликають зацікавленість в засвоєнні теоретичного матеріалу.

Проте методичні публікації викладачів різних ЗВО щодо проведення дидактичних ігор вказують на певні проблеми при їх застосуванні у навчальному процесі. Перш за все, це обмеженість часу для проведення ігор у традиційному навчальному процесі, великі зусилля при підготовці гри, неможливість проконтролювати знання та участь кожного студента.

Для розв'язання зазначених проблем та більш ефективного використання дидактичних ігор нами пропонується:

1. Використання однієї комплексної дидактичної гри з кожної дисципліни, яка включає певну кількість етапів у відповідності до тем дисципліни. Це дозволяє скоротити час на розробку дидактичної гри за рахунок використання наявної інформаційної бази з попередніх етапів. Також скорочується час на підготовчий етап на кожному наступному занятті.

2. Під час проведення дидактичної гри розподіляти студентів на малі групи (команди), які закріплюються на початковому етапі гри, але з правом обміну учасниками за необхідності. Це дозволяє реалізувати усі переваги застосування даного методу навчання.

3. Час, відведений на проведення дидактичної гри, повинен займати 70% від часу загального практичного заняття та закінчуватися короткими презентаціями результатів роботи кожної групи. Це дозволяє викладачу здійснити контроль знань студентів на початку заняття (опитування, тестування, розв'язання бліц-задач тощо) та результатів проведення кожного етапу гри.

4. Викладач під час проведення дидактичної гри повинен виконувати роль модератора. Це сприяє активізації колективного розуму студентів і формуванню навчального досвіду вирішення проблем практичної діяльності. Викладач має усвідомлювати, що цілеспрямовано організована активність студентів надає значно більше нової інформації, ніж його власна дослідницька діяльність.

Таким чином, дидактичні ігри є ефективним методом навчання, проте потребують ретельної підготовки та планування регламенту проведення, чіткої постановки цілей й усвідомлення поліфункціональних ролей викладача.