

**Г.С. Баламут**, канд. екон. наук, ст. викл. (*ХДУХТ, Харків*)

**Л.М. Смокова**, ст. викл. (*ХДУХТ, Харків*)

## **ЕКОНОМІЧНІ ІГРИ ТА МЕТОДИКА ЇХ ВИКОРИСТАННЯ В НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ**

У поняття активних методик навчання входять рольові, управлінські та навчальні ігри, соціально-психологічні, педагогічні й інші тренінги, комп'ютерні ігри – все те, що забезпечує максимальну спільну активність викладача і студентів.

Дуже важливий недолік традиційного навчання полягає в тому, що воно не розкриває процесу взаємодії людей, їхніх інтересів і потреб. Досвід показує, що після закінчення економічного вузу людина бачить, що вона вже багато забула, а те, що пам'ятає, їй потрібно застосовувати у таких комбінаціях, які вона не могла і передбачити. Гра – це школа людських взаємовідносин, соціального досвіду, набагато ширшого, ніж сюжет конкретних ігор. У грі немає особи, яка навчає. Процес навчання ведеться мовою дій, учасники гри вчаться і вчать через активні обопільні контакти.

Оволодіння методикою навчання шляхом використання навчальних ігор є в певному розумінні вершиною методичної майстерності викладача. Педагогічна практика показує, що ігри – це доля активних молодих та деякої (природної, творчої) частини викладачів зі стажем, які, володіючи традиційною «педагогікою сходження», прагнуть важкої мети – «педагогіки співпраці», «навчальної діяльності через рольову гру». В їхнє завдання входить «навчити вчитися», вчитися «граючи», тобто легко, з інтересом та задоволенням. Основний девіз гри – «корисно та цікаво». Тому в навчальній діяльності у грі завжди відпрацьовуються провідні знання та навички.

У процесі проведення ігор реалізуються такі психолого-дидактичні закономірності:

- принцип негайного застосування знань;
- зведення абстрактних знань і понять на рівень чуттєвого перетворення матеріалу;
- наближення до практичного розуміння економічних категорій і закономірностей;
- менша втомлюваність учасників гри.

При розробці гри або тренінгу весь процес навчання треба подати як цілісну систему, кінцевою метою якої є вирішення

принципових завдань навчання: 1) яким має бути студент; 2) що він має знати; 3) що він має вміти. Йдеться про необхідний комплекс особистісних і професійних якостей, заданих метою навчання. І саме ця мета є головним системостворюючим фактором у виборі тих чи інших тренінгів.

Будь-які ігри передбачають наявність таких основних етапів: вступна частина (мета ігрового заняття); підготовча частина (правила гри); гра (постановка завдань, саме гра); аналіз результатів, підведення підсумків.

Ділові ігри можна будувати по-різному: або кожен гравець перед грою отримує точні інструкції, або лише приблизний перелік того, що йому доведеться зробити.

Взагалі не обов'язково дотримуватись будь-якої чіткої процедури. Проте до опису навчальної (ділової) гри мають увійти такі обов'язкові елементи:

- об'єкт імітації та його перетворення, яке досягається в результаті гри;

- мета і завдання гри;

- галузь застосування гри, на кого її розраховано;

- суть проблемної (конфліктної) ситуації;

- комплект ролей та функцій гравців;

- правила й умови гри, документальне забезпечення її;

- система ігрових оцінок.

У викладача є дві можливості: розробити власні ігрові заняття та тренінги; адаптувати вже відомі ігри. Безумовно, є і третя можливість – взагалі не використовувати ігор, але досягти у такому разі високого рівня активізації навчання навряд чи вдасться.

При виборі принципів використання економічних ігор перевагу слід надавати іграм «відкритого типу», організаційно-діяльнісним іграм, коли у гру можна вводити будь-який фактичний матеріал для аналізу й вирішення виробничих проблем в ігровій формі. У ділових іграх має бути реальна конфліктна ситуація, елемент змагання і можливість використання різних поєднань економічних методів управління. Оцінювати треба не тільки дії гравців, а й якість моделювання економічних методів управління. За збалансованості умовних і реальних компонентів навчально-виробнича ситуація сприймається і як навчальна, і як реальна. Гра сприяє розвитку особистості спеціаліста.