

УДК 51.077

В. А. Петрук, к. пед. н., доц.;

І. Ф. Полещук

МЕТОДИКА ОРГАНІЗАЦІЇ ДІЛОВОЇ ГРИ «ОЦІНКА РИНКОВИХ МОЖЛИВОСТЕЙ»

Вступ

В умовах формування ринкової економіки, зміни форм власності і наявних соціально-економічних перетворень, суспільство звертає особливу увагу на проблему пріоритету інтелектуальних загальних і професійних знань та умінь особистості. Інтелект і професіоналізм у всьому світі визнані основними чинниками конкурентноспроможності робітника на ринку праці. Вищі навчальні заклади України повинні стати основними постачальниками молодших спеціалістів — фахівців нової генерації. Вирішення сучасних завдань підготовки висококваліфікованих спеціалістів зумовлює необхідність пошуку нових форм, нетрадиційних підходів до організації навчально-пізнавальної діяльності студентів.

У процесі дослідження нами було виявлено, що найпродуктивніше процес формування професійних умінь майбутніх бухгалтерів-фінансистів відбувається за умови застосування ігрових форм навчання, особливо ділової гри. Ця прогресивна течія в педагогіці дає змогу розвивати у студентів гнучкість мислення, адаптованість до будь-яких ситуацій, ініціативність, творчий підхід до вирішення проблем, самостійність у прийнятті рішень і разом з тим вміння працювати у колективі. Проблемою впровадження ігрових форм навчання займається багато вчених. Питання розроблення, впровадження і використання ігрових методів навчання в професійній підготовці розглянуті в працях

Г. О. Ковальчук, І. М. Носаченко, Н. В. Шапілової та інших [1, 2]. Накопичений значний досвід використання ділових ігор в процесі підвищення кваліфікації управлінських кадрів, спеціалістів економічного профілю. Він знайшов відображення в працях В. В. Абрамова, А. Б. Боровського, І. А. Грабської [3, 4]. За їх думкою, саме ділові ігри є найкращим засобом набуття професійних знань, умінь та навичок.

Ми пропонуємо розроблену ділову гру з економічного аналізу «Оцінка ринкових можливостей» (ДГОРМ). В якій відтворюється пошук шляхів стабілізації роботи споживчого товариства в умовах ринкових відносин. ДГОРМ є заключним етапом вивчення курсу «Економічний аналіз», вона імітує діяльність споживчого товариства. Використовуючи дану ділову гру, процес навчання максимально наближений до реальної практичної діяльності, всі учасники гри виступають в тих, чи інших ролях і приймають рішення згідно з інтересами своєї ролі. Ділова гра є колективним методом навчання і, разом з тим, вимагає від кожного учасника прийняття індивідуальних рішень. Крім того, створюється певний емоційний настрій, що дає можливість значно активізувати процес навчання. Імітаційна модель діяльності споживчого товариства побудована за відомим спрощенням дійсності, але разом з тим, відбиває основні закономірності ринкових явищ. На підставі імітаційної моделі споживчого товариства розроблена ігрова модель для ділової гри (рис. 1).

Ігрова модель ДГОРМ

Призначенням ділової гри є формування професійної спрямованості студентів під час вивчення економічного аналізу. ДГОРМ спрямована на вирішення таких цілей, як: набуття студентами якісніших знань з економічного аналізу, розвиток загально-навчальних умінь і навичок – сприймання інформації різної модальності, прищеплення навичок організаційної й колективної діяльності, інтересу до обраної професії, психотренінг і психокорекція поведінки в ігрових моделях життєвих ситуацій.

Функції учасників ділової гри:

1. *Керівник гри* — викладач економічного аналізу.

Проводить інструктаж учасників, в якому пояснює цілі, завдання, правила гри та регламент її проведення, знайомить студентів зі структурою ігрового комплексу, пояснює чинну у грі систему стимулювання. Формує арбітраж і призначає (з урахуванням поглядів студентів) голову правління споживчого товариства, приймає участь у визначенні кандидатів на посади заступників голови правління, надає допомогу у формуванні ігрових груп (відділів). Визначає рівень готовності студентів, допускає їх до гри. Контролює разом з арбітражем дотримання встановленого нормативного часу на виконання завдань. Надає «платні» консультації. Разом з арбітражем і головою

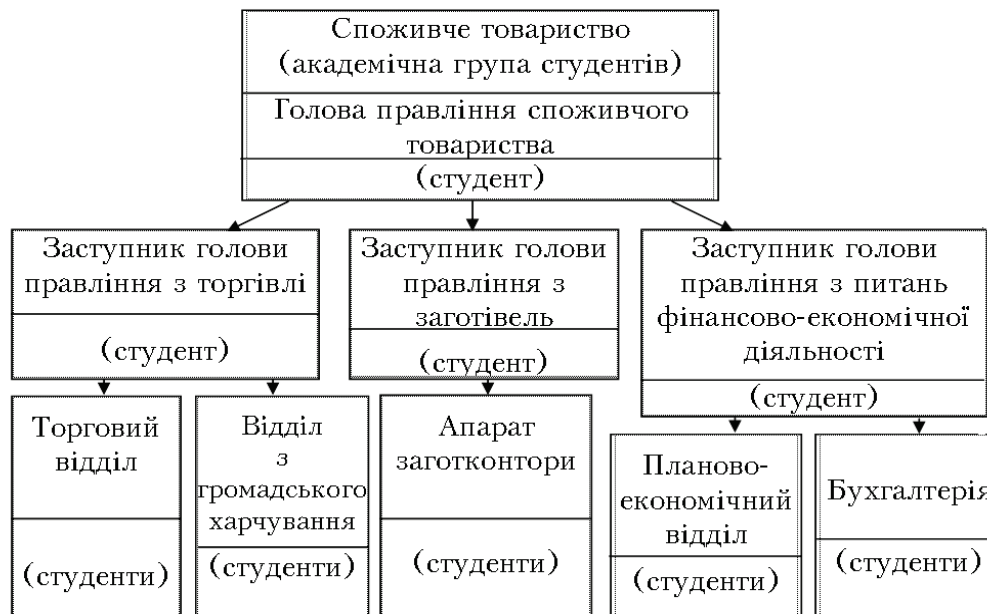


Рис. 1. Ігрова модель ДГОРМ

правління перевіряє правильність розрахунків відділів з аналізу показників.

2. *Арбітраж*. Нагадує учасникам правила проведення гри, систему стимулювання. Контролює режим ігрового часу по етапам і окремим операціям, дотримання правил гри її учасниками. Перевіряє представлені розрахунки, надає премії відділам за якісно виконані операції за умови економії часу на їх проведення, а також штрафує за помилки, порушення встановлених строків виконання конкретних завдань та дисципліни. Слідкує за дотриманням дисципліни під час проведення засідання правління споживчого товариства. Оформлює результати (в балах) по кожному ігровому етапу і циклу, підводить остаточні підсумки. Вирішує суперечливі питання, розв'язує конфліктні ситуації. Надає «платні» консультації.

3. *Голова правління*. Формує ігрові групи. Видає завдання власним заступникам. Приймає представлені відділами проекти планів організаційно-технічних заходів підвищення ефективності використання ресурсів, покращення показників фінансово-господарської діяльності споживчого товариства. Слідкує за здійсненням керівництва роботою відділів. За потреби вносить пропозиції про усунення від посади заступників голови правління. Надає «платні» консультації. Готує матеріали до засідання правління. Проводить засідання правління, обговорюючи результати роботи споживчого товариства і розроблених відділами організаційно-технічні заходи. Приймає участь у визначенні значущості кожного заходу, розробленого відділами і спрямованого на підвищення ефективності використання наявних ресурсів.

4. *Заступники голови правління*. Вивчають функції заступників голови правління. Опрацьовують додаткову економічну літературу. Обирають стратегію і тактику аналізу, виходячи з поставленої мети та інтересів споживчого товариства. Проводять стислий інструктаж по організації роботи відділу. Організують діяльність структурних підрозділів. Відповідають за роботу своїх підлеглих перед головою правління, оцінюють їх роботу. Надають «платні» консультації

підлеглим. Звітують на засіданні правління про виконання завдань підпорядкованими підрозділами.

5. Структурні підрозділи.

— *Торговий відділ.* Проводить аналіз роздрібного товарообороту по загальному обсягу і за асортиментом. Розраховує вплив зміни цін і кількості проданих товарів на товарооборот. Аналізує стан товарних запасів і товарооборотність, показники роздрібного товарообороту у комплексній ув'язці. Розробляє і здійснює заходи, які спрямовані на прискорення товарооборотності і нормалізацію товарних запасів, на збільшення обсягу роздрібного товарообороту. Приймає участь у засіданні правління споживчого товариства.

— *Відділ громадського харчування.* Проводить аналіз товарообороту громадського харчування, випуску страв, ефективності використання виробничої потужності кухні і пропускної спроможності торговельного залу. Аналізує ритмічність плану надходження сировини і товарів. Аналізує товарооборотність. Розробляє і здійснює заходи, які спрямовані на збільшення товарообороту громадського харчування, ефективне використання виробничої потужності кухні і пропускної спроможності торгових залів. Приймає участь у засіданні правління.

— *Апарат заготконтори.* Проводить аналіз заготівельного обороту. Аналізує залишки сільськогосподарської продукції та сировини, оборотність залишків. Аналізує якість заготівельної сільськогосподарської продукції і сировини. Розробляє і здійснює заходи, які спрямовані на збільшення заготівельного обороту, прискорення оборотності сільськогосподарської продукції і сировини. Приймає участь у засіданні правління.

— *Планово-економічний відділ.* Розраховує індекси цін. Проводить всебічний економічний аналіз показників фінансово-господарської діяльності споживчого товариства. Розробляє і здійснює заходи, які спрямовані на збільшення доходів, скорочення витрат по споживчому товариству, на ріст рівня рентабельності. Приймає участь у засіданні правління споживчого товариства.

— *Бухгалтерія.* Проводить аналіз фінансового стану споживчого товариства. Аналізує обсяг та структуру майна споживчого товариства. Проводить аналіз дебіторської заборгованості споживчого товариства. Проводить аналіз платоспроможності споживчого товариства. Аналізує фінансову стійкість споживчого товариства. Розробляє і здійснює заходи, які спрямовані на покращення фінансового стану споживчого товариства. Приймає участь у засіданні правління споживчого товариства.

Алгоритм проведення ДГОРМ

Алгоритм проведення ДГОРМ (блок-схема рис. 2.) складається з трьох етапів.

Перший етап — *підготовчий.*

Даний етап проводиться за декілька днів до початку основних ігрових етапів. Він включає підготовку до проведення гри і інструктаж учасників. Для підготовки учасників гри викладач – керівник гри проводить інструктаж: пояснює мету гри, предмет і об'єкт моделювання, правила і порядок проведення. Він знайомить учасників гри з системою стимулювання, регламентом гри, видає інструктивну і методичну документацію, формує арбітраж і ігрові групи, призначає голову правління споживчого товариства, визначає кандидатів на посаду заступників голови правління по торгівлі, по заготівлям та з питань фінансово-економічної діяльності.



Рис. 2. Алгоритм проведення ДГОРМ

Всі учасники гри знайомляться зі структурою, змістом, метою і задачами гри, системою стимулювання. Поділяються на ігрові відділи з розподілом ролей, обирають заступників голови правління споживчого товариства. Вивчають календарний план гри, теоретичний матеріал, посадові інструкції, імітують ситуацію.

Другий етап— *ігровий*.

Етап складається з чотирьох ігрових циклів. Код ігрового циклу двозначний: 21, 22, 23, 24. Перша цифра — етап гри, друга — номер ігрового циклу. Перший ігровий цикл (21) представляє ситуацію, «Аналіз фінансово-господарської діяльності споживчого товариства», для вирішення якої слід розв'язати низку задач: зібрати і систематизувати інформацію, яка необхідна для аналізу; провести аналіз показників фінансово-господарської діяльності споживчого товариства; розрахувати вплив чинників на роздрібний товарооборот, витрати, доходи, прибуток.

В кінці ігрового циклу (21) арбітраж підводить підсумки роботи кожного відділу в балах.

Другий ігровий цикл (22) передбачає вирішення проблемної ситуації «Пошук шляхів стабілізації роботи споживчого товариства в умовах ринкових відносин». На підставі отриманих в результаті аналізу розрахунків (ігровий цикл 21) в кожному підрозділі розробляються і економічно обґрунтовуються заходи, спрямовані на покращення показників фінансово-господарської діяльності споживчого товариства. Заступники голови правління споживчого товариства готуються до виступів з конкретними пропозиціями щодо стабілізації роботи споживчого товариства на засіданні правління.

Третій ігровий цикл (23) — це міжгрупова дискусія. Проводиться засідання правління споживчого товариства, де виступають заступники голови правління зі своїми висновками та пропозиціями, доповідають свій варіант вирішення питань проблеми, що розглядається. На засіданні правління споживчого товариства, де присутні усі учасники гри, затверджуються представлені заходи. Їх обґрунтовують заступники голови правління. Після представлення заходів кожного заступника члени команди — суперники повинні висловити свою думку з приводу їх обґрунтування, погодитись або не погодитись з його доцільністю, правильністю. Якщо необхідно

доповідач може звернутись за допомогою до фахівців свого відділу, якщо для обґрунтування суперечливого заходу потрібні додаткові аргументи. У ході дискусії студенти набувають досвіду соціального й емоційно-морального спілкування, активної співпраці, вміння зрозуміти інші погляди, критичність, здатність оцінювати себе та інших.

Після встановлення значущості заходів приймається постанова засідання правління споживчого товариства.

Четвертий ігровий цикл (24). В даному ігровому циклі підводяться підсумки роботи кожного відділу.

Третій етап – *заключний*.

Керівник гри аналізує роботу команд на всіх етапах, звертає увагу на вдалі рішення, допущені помилки. Визначаються переможці. Проводиться анкетування учасників для подальшого удосконалення методики ділової гри.

Система стимулювання

Призначення системи стимулювання – активізація діяльності учасників гри. Бали нараховуються у відповідності із шкалою для оцінки (таблиця).

Оціночна шкала

№ з/п	Оціночні показники	Оцінка в балах			Ким нараховується	Кому нараховується
		за виконанні завдання	премії	штрафи		
1	Знання теоретичного матеріалу	0—50			Заступниками голови правління, арбітражем	Спеціалістам відділу, заступникам голови правління
2	Правильне розв'язання задач	0—30			Керівником гри, арбітражем, головою правління	Спеціалістам, заступникам голови правління
3	Арифметична помилка			0—10	Керівником гри, головою правління, арбітражем	Спеціалістам, заступникам голови правління
4	Висновки	0—20			Керівником гри, арбітражем, головою правління	Заступникам голови правління, спеціалістам
5	За оригінальність рішення		0—25		Керівником гри	Учасникам гри
6	Недостатня ініціативність: —колективна —окремого учасника			0 – 10 0 – 5	Керівником гри, головою правління	Учасникам гри
7	Виконання календарного плану		0—20	0—30	Керівником гри, арбітражем	Голові правління, заступникам голови правління, спеціалістам
8	Виконання завдань раніше строку		0—10		Арбітражем	Голові правління, заступникам голови правління, спеціалістам
9	Консультації з теоретичного матеріалу			0—2 0—5 0—10	Головою правління, арбітражем, керівником гри	Учасникам гри
10	За кращі пропозиції щодо покращення показників фінансово-господарської діяльності		0—50		Керівником гри, арбітражем, головою правління	Голові правління, заступникам голови правління, спеціалістам

Продовження таблиці

№ з/п	Оціночні показники	Оцінка в балах			Ким нараховується	Кому нараховується
		за виконані завдання	премії	штрафи		
11	Об'єктивність нарахування балів			—20 – 15	Керівником гри, арбітражем	Голові правління, заступникам голови правління
12	Порушення трудової дисципліни			0—10	Керівником гри, арбітражем	Учасникам гри

Кількість набраних ними балів відповідає оцінкам (165...205 балів — «відмінно»; 105...164 — «добре»; 45...104 — «задовільно»).

Результати педагогічного експерименту, який проводився у 2001—2002 роках у Вінницькому кооперативному коледжі, свідчать про те, що в результаті впровадження в навчальний процес цієї ділової гри підвищується рівень засвоєння знань (28 %), більш ефективно формуються уміння застосовувати знання для розв'язування нестандартних задач (22 %), формулювати висновки (18 %). Крім того, студенти набувають вміння керувати колективом та підкорятися, змінюють ставлення до вивчення предмету.

Висновки

Дані методичні матеріали можуть використовуватися як зразок організації та проведення ділової гри з економічного аналізу для підготовки та перепідготовки спеціалістів з вищою технічною освітою. Ділова гра поряд з підвищенням якості знань з предмету дає можливість ефективніше формувати уміння їх застосовувати, розвиває комунікабельність майбутніх спеціалістів.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Ковальчук Г. О. Активізація навчання в економічній освіті. — К.: КНЕУ, 1999. — 128 с.
2. Носаченко И. М. Игровые методы обучения в экономике: Учеб.- метод. пособие. — К.: МАУП, 1995. — 80 с.
3. Абрамов В. В. Ділова гра «Торгівля» // Нові технології навчання: Науково-методичний збірник. — К.: ІЗМН, 1998. Випуск 22. — С. 161—164..
4. Боровский А. Б., Грабская И. А. Тесты и методика деловых игр для менеджера: Сборник. — МЗУУП, 1994. — 204 с.

Рекомендована кафедрою вищої математики

Надійшла до редакції 11.09.03
Рекомендована до друку 4.11.03

Петрук Віра Андріївна — доцент, кафедра вищої математики.

Вінницький національний технічний університет;

Полещук Ірина Федорівна — викладач.

Вінницький кооперативний коледж економіки і права.