

ЛІТЕРАТУРА:

1. Беляева А.П. Интегративно-модульная педагогическая система профессионального образования СПб.: Радом, Институт професееоб. РАО. – 1997. – 226 с.
2. Гончаренко С., Мальований Ю. Интеграція елементів змісту освіти: – Полтава, 1994. –234 с.
3. Загвязинский В.И. Теория обучения. Современная интерпретация: Учебное пособие для студентов высших педагогических учебных заведений. – М.: Изд. Центр “Академия”, 2001. – 192 с.
4. Захарченко В.В., Серафимов Л.А., Айнштейн В.Г. Интеграция знаний: модуль баланса. Высшее образование в России, 1994. (№1) – С.173-175.
5. Козловська І. Проблеми дидактичної інтеграції: теоретичні основи//Педагогіка і психологія професійної освіти. – 1998. – № 5.
6. Махмутов М.И., Шакирзянов А.З. Учебный процесс с использованием межпредметных связей в средних ТПУ. – М.: Высш. шк., 1985. –207 с.
7. Ставская Н.Р. Интеграция науки и ее роль в развитии научно-технической революции. Нижнее-Волжское книжное издательство: Волгоград. – 1970. – 164 с.
8. Семин Ю.Н. Интеграция содержания профессионального образования. Педагогика. №2, 2001. – С. 20-25.
9. Яковлев И.П. Интеграционные процессы в высшей школе. – Л.: Изд. ЛГУ. – 1980. –114 с.

СПИСОК СКОРОЧЕНЬ:

1. ЕОМ – електронно-обчислювальні машини

УДК 371.3:657(045)

І.І. Кислинська

ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНА ПЕРЕВІРКА ЕФЕКТИВНОСТІ МЕТОДУ ДІЛОВИХ ІГОР У СИСТЕМІ ПІДГОТОВКИ СПЕЦІАЛІСТІВ-БУХГАЛТЕРІВ

У статті розглядається здійснення експериментальної перевірки обґрунтованості розроблених принципів і методів використання ділових ігор у навчанні студентів-бухгалтерів.

The realization of experimental control of substantiation of worked-out principles and methods of business-plays using in accountant students training is considered in this article.

Постановка проблеми. Ігрові заняття, на відміну від традиційних, крім активізації пізнавальної діяльності, забезпечують потрібну циркуляцію інформації, її обчислення, а також у деякій мірі компенсують недоліки традиційного та індивідуального навчання. Вони наближають процес навчання до умов реальної практичної діяльності спеціалістів [1].

У той час проблема визначення ролі ділової гри в системі підготовки спеціалістів в області економіки до сих пір не досліджена в рамках самостійної наукової роботи. Мета нашого дослідження – науково обґрунтувати, розробити, реалізувати і експериментально перевірити в процесі спеціальної бухгалтерської підготовки метод ділових ігор в якості засобів формування професійних якостей у студентів вищих навчальних закладів I-II рівня акредитації.

Аналіз попередніх досліджень. Накопичено вагомий досвід використання ділових ігор у системі підготовки кадрів [2; 3; 4]. Він знайшов відображення у працях вітчизняних та зарубіжних вчених (М.М.Бірштейн, В.П.Галушко, Ю.В.Геронімус, С.Р.Гідрович, Р.Г.Грем, К.Ф.Грей, М.М.Крюков та інші). На їхню думку, саме ділові ігри активізують та інтенсифікують діяльність студентів, базуються на принципі активності та свідомості студентів у процесі навчання.

Питання розробки, впровадження і використання ділових ігор у професійній підготовці виклали у своїх працях: А.О.Вербицький, О.С.Дубинчук, В.Г.Коваленко, М.Б.Мироносецький, І.М.Носаченко, О.М.Парубок, В.І.Рибльський, І.М.Сирожин, В.Б.Христенко та інші [5; 6].

Разом з тим, аналіз наукової літератури та практики свідчить, що до нових технологій навчання належать ділові ігри, які, однак, ще не знайшли належного наукового обґрунтування, їхнє висвітлення здійснюється переважно на рівні аналізу досвіду.

Невирішені питання проблеми. Ділові ігри можуть слугувати ефективним засобом професійної підготовки майбутніх бухгалтерів і надавати вагомий вплив на формування у них професійних якостей бухгалтера в тому випадку, коли:

- виділені базові професійно-значні якості бухгалтера і визначені способи їх формування в процесі проведення ділових ігор;
- кожна ділова гра являється заключною формою організації навчання на відповідному етапі проходження програми;
- викладач володіє методикою проведення ділових ігор з урахуванням специфіки конкурентної спеціальності, навчальної дисципліни, особистих особливостей студентів навчальної групи.

Мета статті. Експериментальна перевірка обґрунтованості розроблених принципів і методів використання ділових ігор в навчанні студентів-бухгалтерів.

Виклад основного матеріалу досліджень. Рішення поставлених в дослідженні завдань повинно було підтвердити правильність висунутої гіпотези про можливість формування професійних якостей у студентів-бухгалтерів при реалізації запропонованої нами системи ділових ігор. Для доказу справедливості нашої гіпотези ми запропонували основні критерії ефективності навчання з використанням ділової гри для формування професійних якостей бухгалтера у студентів вищих навчальних закладів:

1. Перший важливий показник результативності навчального процесу – обсяг і якість теоретичних знань. Знання складають основний фундамент людської культури, на базі якого реалізується будь-яка професійна діяльність людей.
2. Професійні вміння і навички – це другий важливий показник ефективності заняття, оскільки теоретичні знання набувають реальне втілення через вміння і навички в практичній діяльності.
3. Розвиток комунікативних якостей особистості – третій показник ефективності занять з використанням ділової гри.
4. Вміння працювати і навчатися у співробітництві, мислити колективно – важливий показник якості навчання. Нарешті, в навчанні важливо, щоб кожний студент зміг сам проконтролювати якість засвоєння знань, проаналізувати результати свого навчання, оцінити об'єктивно знання, вміння і навички. Результати ділової гри можна використовувати як показники досягнень студента в професійному становленні.
5. Важливим показником ефективності нашої технології навчання являється зростання педагогічної майстерності самого викладача, його задоволення своєю роботою. Швидкий розвиток розумових здібностей студентів ставить високі вимоги до педагогічної майстерності викладача, він вдосконалюється як методист, педагог і психолог. Цей показник фіксувався по самооцінці викладача, а також по об'єктивній оцінці його роботи адміністрацією кафедри і цикловою комісією, колективом викладачів.

Отримання даних про результати навчання в ході експерименту здійснювалось різними методами: опитування студентів і викладачів, контрольні роботи і експертні оцінки. Всі ці методи, крім функцій зворотного зв'язку, виконували ще і функцію педагогічної корекції. Отримавши дані про якість роботи викладачів і студентів, ми намітили міри, які допомогли виправити допущені недоліки.

Ефективність нашої технології досягала тільки тоді, коли запропонована викладачем професійна гра безпосередньо включена в зміст заняття, коли там організований колективний пошук рішень конкретного професійного завдання.

Перевірка ефективності наших пропозицій проводилась в ході формування того етапу експерименту, в якому попередньо використовувались пошуковий і констатуючий етапи. Їх завданням було з'ясувати доцільність і об'єктивність можливостей використання ігрової технології навчання для формування професійно-значних якостей бухгалтера. Організація педагогічного експерименту представлена в таблицях 1, 2, 3.

ОРГАНІЗАЦІЯ ПЕДАГОГІЧНОГО ЕКСПЕРИМЕНТУ

Таблиця 1.

I етап. Пошуковий експеримент

Завдання дослідження	Методи, які використовуються	Способи перевірки ефективності методів дослідження	Результати досліджень
Визначення об'єктивних можливостей зберігання, способів організації ігрової діяльності з формування професійних якостей бухгалтера у студентів.	Теоретичний аналіз проблеми. Вивчення експертної думки бухгалтерів вищого класу. Вивчення і узагальнення досвіду роботи вищих навчальних закладів міста. Складання діагностичних анкет. Підбір ділових ігор для конструювання системи ігрових занять.	Визначення повноти вивченої літератури. Обґрунтування вибору експертів. Забезпечення репрезентативної вибірки груп. Спостереження за роботою студентів.	1. Виявлені основні фактори ділової гри як активної форми навчання. 2. Розроблені підстави для класифікації ділових ігор і схема їх побудови для використання на заняттях. 3. Виявлені об'єктивні можливості і технологія побудови системи ділових ігор з метою формування професійних якостей у студентів – бухгалтерів.

II етап. Констатуційний експеримент

Завдання дослідження	Методи, які використовуються	Способи перевірки ефективності методів дослідження	Результати досліджень
Визначення стартового рівня професійних якостей бухгалтера у студентів. Виявлення взаємозв'язку ігрової діяльності у студентів і збільшення рівня професійно значних якостей. З'ясування частоти використання ділової гри на заняттях у контрольних і експериментальних групах ВНЗ.	Анкетування студентів. Спостереження. Діагностична перевірка. Вивчення природних педагогічних ситуацій. Вивчення продуктів діяльності студентів. Аналіз досвіду роботи викладачів.	Тривалість спостереження. Використання комплексу методів для отримання результатів. Самооцінка якостей роботи і її результатів викладачами кафедри.	1. Досліджені професійно-значимі якості бухгалтера і стартовий рівень професійних якостей у студентів-бухгалтерів. 2. Визначена залежність між творчим розвитком у студентів професійно-значимих якостей бухгалтера і участю їх в комплексній системі ігрової діяльності. Виявлені резерви, які виникають при використанні ігрової технології навчання.

III етап. Формулюючий експеримент

Завдання дослідження	Методи, які використовуються	Способи перевірки ефективності методів дослідження	Результати досліджень
Вивчення динаміки розвитку у студентів професійних якостей бухгалтера і успішності при використанні на заняттях системи ділових ігор. Вивчення ефективності використання ділових ігор на заняттях системи ділових ігор для формування професійних якостей бухгалтера у студентів ВНЗ.	Бесіди з викладачами і студентами. Метод вивчення природних педагогічних ситуацій. Педагогічний консилиум. Вивчення продуктів діяльності студентів.	Метод спостережень (короткочасних і довгочасних). Аналіз втілення технології використання системи ділових ігор в практику роботи ВНЗ. Статистичні методи: - кількісна оцінка зв'язків соціальних явищ (коефіцієнт асоціацій і контингенції); - вибіркові спостереження (статистичне оцінювання і перевірка гіпотез, розрахунок критерій). Метод оцінки професійних якостей бухгалтера.	1. Обрана і обґрунтована найбільш ефективна класифікація ділової гри. 2. Досліджені шляхи активізації студентів при використанні ділової гри. 3. Створений і втілений в експеримент ВНЗ комплекс ділових ігор з формування у студентів професійних якостей бухгалтера. 4. Перевірена ефективність використання ділової гри на заняттях для формування у студентів професійно-значних якостей бухгалтера.

Не викликає сумніву інтерес студентів до такої форми організації навчальної діяльності як ділова гра, 92% студентів хотіли б брати участь в ділових іграх на заняттях, оскільки їм це цікаво (відмічають 62% опитаних), в грі краще засвоюється теоретичний матеріал (так вважають 49%), розвиваються практичні навички, які знадобляться в професійній діяльності (58%), навички ведення дискусії (22%), можливість працювати в команді (45%), студенти можуть отримати досвід у рішенні професійних завдань (34%).

Ієрархія вмінь, які розвиваються по ходу використання ділових ігор, представлена в таблиці 4.

Таблиця 4.

Вміння, які розвиваються у студентів при використанні ділових ігор на заняттях

	1	2	3	4	5
Відповіли викладачі	5%	12%	33%	23%	27%
Відповіли студенти	5%	10%	54%	51%	17%
Ранг	V	IV	I	III	II

1 – вміння придумувати, фантазувати;

2 – вміння вести дискусію і відстоювати свою точку зору;

3 – отримання навичок практичної роботи по спеціальності;

4 – вміння приймати рішення в нестандартних ситуаціях;

5 – вміння працювати в колективі.

І викладачі, і студенти відмічають зростання навичок практичної роботи по спеціальності, які можна отримати, використовуючи ділові ігри. Проведений у 2005-2006 рр. констатуючий експеримент дозволив намітити програму формуючого експерименту по проблемі, головною частиною якого була перевірка розробленої нами технології конструювання і включення в навчальний процес системи ділових ігор для формування професійних якостей бухгалтера.

Загальна мета цього етапу експериментальної роботи заключалась в перевірці можливостей педагогічного впливу системи ділових ігор на формування професійних якостей бухгалтера у студентів в природних умовах заняття. При проведенні експерименту необхідно було врахувати вимоги репрезентативності при відборі експериментальних і контрольних груп, оскільки в протилежному випадку в експериментальних групах можуть з'явитися більш старанні, здібні або більш підготовлені студенти, які саме тому і доб'ються кращих результатів, ніж в контрольних групах. Тоді результати експерименту будуть недостовірними. Такий експеримент пересічних груп дозволив виключити помилки, які обумовлюються стабільними властивостями викладачів і студентів. Всього в експерименті брало участь більше 150 студентів і 11 викладачів.

Підсумки педагогічного експерименту об'єднані в три блоки відповідно із завданнями дослідження.

1. Підвищення якості і глибини теоретичних знань студентів при реалізації ігрових технологій у вищих навчальних закладах.
2. Взаємозв'язок формування професійних якостей бухгалтера у студентів із запропонованим методом ділових ігор на заняттях.
3. Оцінка використання метода ділових ігор в плані формування професійно-значних якостей бухгалтера у студентів.

Аналіз отриманих результатів показує, що система ділових ігор не тільки допомагає краще засвоїти навчальний матеріал завдяки інтересу до цього виду діяльності, але й дозволяє формувати професійні навички бухгалтера у студентів, а також розвиває вміння творчо і логічно мислити, вміння спілкуватися.

Характерно, що проведення ділових ігор впливає на якість і глибину знань. Перевірка цього положення здійснювалась в ході контрольного тесту підсумкових знань з підготовки студентів до держіспиту в контрольній групі, які навчаються за звичайною програмою і в експериментальній групі, де заняття проводились з використанням ряду ділових ігор із бухгалтерських спеціальностей.

Результати виявились наступними:

- контрольна група тест написали: на „5” – (17%); на „4” – (28%); на „3” – (44%); на „2” – (11%);
- експериментальна група тест написали: на „5” – (12%); на „4” – (24%); на „3” – (52%); на „2” – (12%).

Другий контрольний тест проводився після використання на занятті в експериментальній групі методу ділових ігор, який включає п’ять ділових ігор: „Організація підприємств”, „Виробничий план”, „Планування роботи підприємства”. Завдання, які включались в тести, були подібні завданням, запропонованим студентам в першому тесті. Його результати:

- контрольна група: на „5” – (20%); на „4” – (40%); на „3” – (36%); на „2” – (4%);
- експериментальна група: на „5” – (20%); на „4” – (40%); на „3” – (36%); на „2” – (4%).

Порівняння отриманих результатів показує, що використання ділових ігор позитивно впливає на якість теоретичних знань студентів, а, й відповідно, на їх успішність.

Потрібно відмітити, що втілення ігор у навчальний процес супроводжується труднощами: недостатня кількість часу (відмічають 68% викладачів, які використовують ділові ігри), недостатньо методичної літератури і „пакетів” розроблених і апробованих на практиці ігор (відмічають 47%) і інші причини – 23% (незручність аудиторій і ін.).

В експерименті необхідно було перевірити вплив організованого спілкування, представленого діловою грою, на формування комунікативних якостей особистості у студента (які входять в склад професійно-значних якостей).

У грудні 2006 року експерти – викладачі Вінницького торговельно-економічного коледжу виставили в експериментальному і контрольному потоці бали (від „0” до „3”) за наступними показниками.

1. Чи подобається студенту брати участь в ділових іграх як колективних творчих ділах?
 2. Чи виникає у студента бажання здобути відповідні практичні навички спілкування і роботи у співпраці?
 3. Чи виникає у студента бажання брати і надалі участь у професійних ділових іграх?
- Кожний студент експерименту міг отримати від 0 до 9 балів.

При опрацюванні результатів експерименту використовувалось значення медіанного критерію. Згідно методики його використання була висунута нульова гіпотеза (H-0). Формування комунікативних якостей особистості студента не залежать від методики використання ділових ігор на заняттях, а визначаються тільки особистими досягненнями студента. Для підтвердження гіпотези результати опитування студентів представлені в таблиці 5.

Таблиця 5.

Число балів	Абсолютна частота в 1 вибірки	Абсолютна частота в 2 вибірки	$f = f_1 + f_2$	Σf
9	-	2	2	76
8	5	-	5	74
7	3	2	5	69
6	7	4	11	64
5	3	7	10	53
4	2	3	5	43
3	8	10	18	38
2	3	4	7	20
1	4	6	10	13
0	-	3	3	3
	n=35	n=41	N=76	

Значення медіанного критерію знаходимо за формулою:

$$T_H = \frac{N \times (A \times D - B \times C / \frac{N}{2})^2}{(A + B) \times (C + D) \times (A + C) \times (B + D)} = 1,14$$

Для рівня значності $\alpha = 0,05$ і одного ступеня свободи знаходимо табличне значення медіанного критерію $T_0 = 3,84$. У відповідності з правилами прийняття рішення для випадку, коли $T_0 > T_H$ відхиляється нульова гіпотеза і приймається альтернатива:

- використання ділових ігор у навчальній роботі впливає на формування комунікативних якостей особистості студента.

Для визначення взаємозв'язку формування професійних якостей бухгалтера із запропонованою технологією використання ділових ігор скористаємося кількісною оцінкою зв'язку якісних явищ здійсненої на базі розрахунку коефіцієнтів асоціації і контингенції [7]. Вони застосовуються для визначення тісноти зв'язку двох якісних ознак, кожний із яких складається із двох груп. У нашому дослідженні якісними ознаками виступають: професійно-значущі якості бухгалтера у студентів, оцінені методом експертних оцінок Е.С.Чугунової, і навчання студентів методом ділових ігор, тобто участю студентів в професійних ділових іграх. До першої групи відносяться студенти, які беруть участь у професійних ділових іграх під час навчання і ті, які не беруть участі. До другої групи відносяться студенти, які мають „високий” і „середній” рівень професійних якостей і „низький” рівень. При дослідженні зв'язку чисельний матеріал представимо у вигляді таблиць співвідношення (табл. 6).

Таблиця 6.

Таблиця для обчислення коефіцієнтів асоціації і контингенції

A	B	A+B
C	D	C+D
A+C	B+D	A+B+C+D

Коефіцієнти визначаються за формулами:

$$K_a = \frac{ad - bc}{ad + bc}; \quad K_k = \frac{ad - bc}{\sqrt{(a + b) \times (b + d) \times (a + c) \times (c + d)}};$$

K_a – коефіцієнт асоціації;

K_k – коефіцієнт контингенції.

Коефіцієнт контингенції завжди менше коефіцієнта асоціації. Зв'язок вважається підтвердженням, якщо коефіцієнт асоціації більше або дорівнює 0,5 або коефіцієнт контингенції більше або дорівнює 0,3.

Дослідили зв'язок між рівнем формування професійно-значущих якостей бухгалтера у студентів і участю їх в професійних ділових іграх під час навчання у ВНЗ. Результати досліджень характеризуються наступними даними таблиці 7.

Таблиця 7.

Залежність рівня сформування професійно-значущих якостей бухгалтера у студентів і їх участь в професійних ділових іграх під час навчання у ВНЗ

Студенти	Число студентів	З них	
		високий і середній рівень	низький рівень
Беруть участь в ділових іграх	77 чоловік	70	7
Не беруть участь в ділових іграх	74 чоловік	52	22
Разом	151 чоловік	122	29

Коефіцієнт асоціації = 0,6;

Коефіцієнт контингенції = 0,3.

Таким чином, взаємозв'язок формування професійних якостей бухгалтера із запропонованою технологією використання ігор на заняттях суттєвий, що співпадає з нашими пропозиціями і являється доказаною в ході педагогічного експерименту.

З'ясовуючи причину неординарного ставлення багатьох викладачів до проведення ігор, ми дійшли до висновку: викладачі мало читають літератури по іграм. Спеціальну літературу з дисципліни читають 58%, загально-педагогічну літературу по іграм – 18%, предметно-методичну літературу по іграм – 13% і 42% із опитаних зовсім не читають літератури по іграм.

Як показав аналіз літератури по діловим іграм, в даний період дуже мало предметно-методичної літератури, яка присвячена цим іграм. Ще мало розробок дидактичних ігор, які включають елементи знань із декількох дисциплін і професійних ігор, які формують відповідні професійні якості бухгалтера. Більше половини опитаних студентів (58%) хотіли б брати участь в іграх, які моделюють їх майбутню професійну діяльність.

Висновки. Таким чином, результати дослідження співпали з нашими висновками про те, що методично обґрунтоване використання ділових ігор для формування професійних якостей бухгалтера у студентів на заняттях ефективно, оскільки у студентів з'являється і розвивається інтерес до дисципліни через зацікавленість до ділової гри; під час ділової гри формуються професійно-значущі якості бухгалтера у студентів і збільшується їх пізнавальна активність; підвищується якість і глибина знань, краще засвоюється теоретичний матеріал; покращуються комунікаційні навички студентів по ходу проведення ділової гри; конструювання сценарію ділової гри і її проведення на заняттях підвищує педагогічні вміння викладача, його майстерність.

Напрями подальших досліджень. Виконане дослідження у відповідній мірі відкриває перспективи в розвитку методики викладання бухгалтерських дисциплін із створення і використання ділових ігор у навчання.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Козакова Г.А., Маригодов В.К., Слободянюк А.А. Высшее техническое образование (педагогический, дидактический и социально-психологический аспекты): Монография. – Севастополь: Изд-во Сев. – ГТУ, 2001. – С. 69, 55-56.
2. Сучасні інформаційні засоби навчання.: Навчальний посібник /П.К.Гороль, Р.С.Гуревич, Л.Л.Коношевський, О.В.Шестоपालюк. – Вінниця. – 2004. – 535 с.
3. Сметанський М.І. Методичні засади активізації навчально-пізнавальної діяльності студентів // Шлях освіти. – 2000. – № 4.
4. Щербань П.М. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах: Навч. посіб. /П.М.Щербань. – К.: Вища шк., 2004. – 207 с.
5. Вербицкий А.А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход: Метод. пособие. – М.: Высш. шк., 1991. – 207 с.
6. Парубок О.М. Використання ділових ігор у процесі модульного навчання / Зб. наук. пр. – Випуск 6. – Київ-Вінниця, 2004.
7. Теория статистики: Учебник / Под ред. проф. Р.А.Шмойловой. – 3-е изд., перераб. – М.: Финансы и статистика, 2000. – 350 с.