

УДК [378:336.7-05] (042.3)

Т. Шишкіна, канд. пед. наук
Кіровоградський коледж Університету сучасних знань, КропивницькийDOI: <https://doi.org/10.17721/1728-2217.2019.41.52-58>

МЕТОДИ ВИКОРИСТАННЯ РОЛЬОВИХ ІГОР ПРИ ФОРМУВАННІ ФАХОВИХ КОМПЕТЕНЦІЙ ПРАЦІВНИКІВ БАНКІВСЬКОЇ СФЕРИ НА ПРАКТИЧНОМУ ПРИКЛАДІ

У науковій статті визначено сутність і значення ігрового навчання при підготовці майбутніх банківських працівників на практичному прикладі рольової гри. Підвищення вимог до якості професійної підготовки майбутніх банківських працівників для ефективної роботи в умовах розвитку ринкових відносин у теперішній час економічної нестабільності, кризових явищ в фінансово-банківській сфері, процес професійної підготовки майбутніх банківських працівників вимагає використання сучасних методів та засобів навчання, особливо таких, які формують активну творчу діяльність студентів. Такими методами активного навчання з використанням сучасних досягнень комп'ютерної техніки, світової мережі Інтернет і є ігрове навчання. Під методами активного навчання розуміють сукупність засобів організації і управління навчально-пізнавальною діяльністю. Ці методи характеризуються наступними факторами: змушеної активністю студентів, самостійним виробленням рішень в умовах підвищеної мотивації та емоційності, постійною взаємодією навчальної системи та студентів. Проаналізовані приклади взаємодії викладача і студента.

У наведеному сценарії рольової гри практично визначено знання, навички та вміння, які повинен опанувати студент після участі у рольовій грі. Наданий повний сценарій рольової гри «Страхування кредитів», який складається із: підготовки гри, цілі, мети, змістової частини, розписаного за часом сценарію та підсумків. Ключові слова: викладач веде практичні заняття.

Під час проведення рольових і ділових ігор, як показує практика, збільшується активність студентів, що є важливим фактором в отриманні значної кількості знань і формуванні навичок і вмінь за однаковий проміжок часу, відносно традиційного методу навчання (семінарські та практичні заняття).

Ключові слова: рольова гра, фахові компетенції, педагогічний метод, сценарій рольової навчальної гри.

Постановка проблеми. Останнім часом рольові ігри становляться розповсюдженим методом навчання. Значною мірою це пов'язано з тим, що рольові ігри являються одним із методів ситуативного характеру, оскільки вони дозволяють студентам відчувати себе повною мірою в діловому середовищі; вся інформація є відображенням дійсності, тобто всі обговорення відбуваються у реальному часі.

Навчальна гра позитивним чином відрізняється від інших методів навчання тим, що дозволяє студентам бути причетними до розробки теми, яку вивчають, спробувати свої сили в конкретних життєвих ситуаціях.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Класифікуючи навчальні ігри, Ю. Бабанський як методів стимулювання інтересу до навчання і мотивації навчально-пізнавальної діяльності зараховує ділові та рольові ігри, дискусії та диспути, студентські наукові конференції [1].

На думку П. Підкасистого, дидактична гра – це така колективна, цілеспрямована навчальна діяльність, коли кожен учасник і команда в цілому об'єднані виконанням одного завдання і орієнтують свою поведінку на позитивний успішний результат [5, с. 169].

Якщо виходити з теорії Й. Хейзінгі [9] будь-яка людська діяльність (професійна, сімейна, судова, військова, ділова тощо) базується на рольових іграх, оскільки в усіх видах діяльності люди виступають у певних ролях (суддя, офіцер, викладач, пасажир, дружина, продавець, банкір тощо), що розігруються у певних життєвих ситуаціях для досягнення певних цілей, зокрема приховано чи відкрито.

Л. Виготський [2] вважав вихідним, визначальним у грі є те, що людина, граючи, створює собі уявну ситуацію замість реальної і діє в ній, виконуючи певну роль згідно з тим припустимим значенням, яке вона при цьому надає навколишнім предметам.

У вітчизняній науці та практиці за останні роки накопичено позитивний досвід використання

навчально-рольових ігор у різноманітних ланках системи професійної підготовки (О.Ф. Волобуєва, Т.І. Олійник Р.М. Макаров, В.С. Рижиков, О.Б. Тернопольський, О.В. Торічний та ін.).

Провівши аналіз літературних наукових джерел [1-10] ми можемо виділити із активних методів навчання самий впливовий метод – метод ігрового навчання.

Мета статті: визначити сутність і значення ігрового навчання при підготовці майбутніх банківських працівників на практичному прикладі рольової гри.

Виклад основного матеріалу дослідження. Підвищення вимог до якості професійної підготовки майбутніх банківських працівників для ефективної роботи в умовах розвитку ринкових відносин у теперішній час економічної нестабільності, кризових явищ в фінансово-банківській сфері, процес професійної підготовки майбутніх банківських працівників вимагає використання сучасних методів та засобів навчання, особливо таких, які формують активну творчу діяльність студентів. Такими методами активного навчання з використанням сучасних досягнень комп'ютерної техніки, світової мережі Інтернет і є ігрове навчання. Під методами активного навчання розуміють сукупність засобів організації і управління навчально-пізнавальною діяльністю. Ці методи характеризуються наступними факторами:

- змушеною активністю студентів;
- самостійним виробленням рішень в умовах підвищеної мотивації та емоційності;
- постійною взаємодією навчальної системи та студентів.

Для розуміння значення ігрового навчання в процесі формування фахових компетенцій (економічної та страхової культури) майбутніх банківських працівників у процесі професійної підготовки ми наведемо характеристику кожного з методів активного навчання, які зображено на рис. 1.

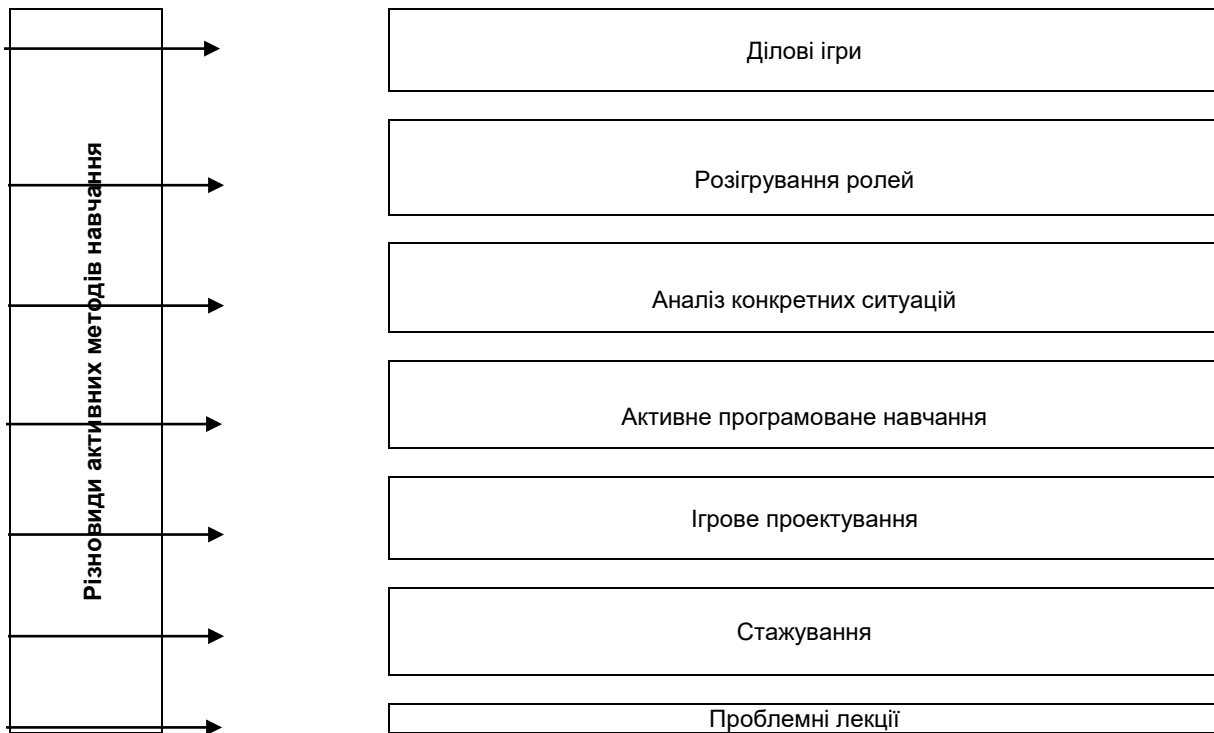


Рисунок 1 – Різновиди методів активного навчання

Ділові ігри – форма навчальної діяльності в умовах та обставинах, направлених на відтворення змістовної частини професійної діяльності учнів. У діловій грі з допомогою знакових засобів (мова, графіки, таблиці, документи, програмне комп'ютерне забезпечення та ін.) відтворюється предметний і соціальний зміст професійної діяльності. Імітується поведінка учасників гри за заданими правилами, в умовах обмеження часу, відображаються умови і динаміка реальної професійної обстановки [2].

Створюючи у навчанні імітацію конкретних умов і динаміки виробничих відносин, а також діяльності та відносин фахівців у реальних умовах, ділова гра слугує засобом розвитку теоретичного та практичного мислення, актуалізації, використання та закріплення знань, засвоєння навичок та вмінь. Методично правильно розроблені ділові ігри слугують ефективним засобом навчання технології прийняття рішень.

Розігрування ролей – основний інструмент, важливий правильний вибір часового режиму проведення гри відповідно до сценарію. Розвиває артистизм, ораторське мистецтво, управлінську культуру, страхову культуру, логіку мислення, фахові компетенції працівника банківської справи. Основний момент у ефективному проведенні рольового навчання.

Аналіз конкретних ситуацій – як досвід показує у ділових та рольових іграх проходить відтворення тільки найбільш типових ситуацій, які узагальнюють професійні дії [4]. Ситуації повинні вибиратися із реальної практичної діяльності, що особливо важливо для формування фахових компетенцій працівника банківської справи. Обов'язкового повинен бути проведений аналіз позитивних та негативних моментів у цій ситуації, а також розв'язання негативних та неправильних дій, які призвели до неповного, часткового вирішення проблеми. Аналіз мотив та типів

поведінки учасників ситуацій пов'язаних з діяльністю на фінансово-грошовому ринку країни.

Активне програмоване навчання – це формування якості змінювати параметри порядку, інтегрального способу свідомого самовиразу суб'єкта (особистості, групи та ін.), має особистісну форму – ініціативі, відповідальності та саморегуляцію, задоволення як засіб організації та здійснення. Активне програмоване навчання передбачає використання в навчальному процесі навчальних програм, проблемних модулів, ситуаційних завдань, тестів для самоперевірки та контролю знань, раціональне використання часу навчання при застосуванні новітніх технологій автоматизованості навчального процесу (комп'ютерних технологій та програм) [6].

Іншими словами можна сказати, що між викладачем та студентами розміщується навчальна програма, яка закладена у комп'ютері, з допомогою якої передаються функції управління засвоєнням знань. Особистий вплив викладача на розвиток особистості студентів при цьому може бути тільки опосередкованим. Основна різниця між традиційним та активним програмованим навчанням не в тому, які принципи лежать в основі (вони у багатьох мають схожість та ідентичність), скільки в тому у якій мірі ці принципи можна реалізувати у сфері кожного з них.

Ігрове проектування – проектування у ігровому навчанні є основним компонентом у діловій грі, тому що воно включає сценарій та регламент, а також ігрову обстановку, що є основою навчальної гри. Включає характеристику ігрової ситуації (організація), правила, гри та описання виробничої обстановки. В правилах фіксується склад та опис розігрування ролей, а також матеріали, регламентуючі діяльність учасників гри: методики, накази, посадові інструкції для кожної ролі окремо, законодавчо-нормативні матеріали [8].

Стажування – імітація реального робочого місця, подій, пов'язаних з публічності банківського працівника, реальних подій, можливих конфліктних ситуацій при несвоєчасній виплаті депозитів. Методи розв'язання проблемних ситуацій, копіювання таких подій в ігровій ситуації навчання. Психологічний аналіз виходу з стресової ситуації, отримання навичок витримки, сили волі, манери поведінки у банківського працівника.

Проблемні лекції – формування орієнтованої основи для майбутнього засвоєння студентами навчального матеріалу, коли їм стимулюють бажання отримати нову інформацію, попередньо надавши основи за цією тематикою і, провівши аналіз наукових та літературних джерел стимулювавши відповідний науково-творчий пошук. Студенти, посилаючись на основи отриманих вже знань та досвіду, повинні зуміти провести пошук нової інформації та отримання нового досвіду [5].

За останні роки все більша увага в педагогічній науці та практиці приділяється залученню методів навчання, які за своїм змістом і способом здійснення неможливі без високого рівня зовнішньої й внутрішньої активності учнів. Звичайно їх називають «активними методами навчання».

З таких методів найпоширеніший – дидактичні ігри. Впровадження ігор і інших «активних» методів навчання обумовлено, насамперед, корінними перетвореннями соціальних відносин. Процес перетворення людини й суспільства в цілому з об'єктів, підлеглих державному впливу, суб'єктів суспільної життєдіяльності містить у собі й адекватні перетворення в вузах, професійних навчальних закладах і інших педагогічних системах. Природним у цих умовах є здійснюваний у педагогічній науці й практиці пошук пізнавальної й педагогічної діяльності, що забезпечують перетворення й учнів, і педагогів у суб'єкти педагогічного процесу, зокрема, звертання педагогіки до ігор – специфічному виду діяльності, властивому людині на всіх етапах його життєвого шляху. Можна сказати, що застосування гарно продуманих ігрових методик «олюднює» педагогічний процес.

Істотне значення мають більші можливості гри як засобу активізації навчального процесу, що володіє сильним мотивуючим впливом. Мотиви ігрової діяльності втримуються в ній самій й здатні виконувати роль «пускового пристрою» для формування інших мотивів.

У педагогічній практиці використовується й інша важлива властивість гри – її здатність забезпечувати формування в учнів такого цілісного досвіду, що необхідний їм у майбутній навчальній і практичній діяльності. Це властивість гри обумовлює її місце в навчальному процесі й взаємодія з неігровими методами навчання [10].

Основна їх ціль – формування фахових компетенцій, відпрацювання конкретних умінь, діяти в чітко певних ситуаціях. У ході проведення ділових ігор учні в спеціально змодельованих умовах навчаються оперативно аналізувати задані практичні ситуації спілкування, можливість впливу на ситуацію.

Особливим різновидом ділових ігор є рольові й управлінські ігри, коли учні ставляться в умови необхідності прийняття рішень у ситуаціях спілкування з товаришами. Такі ігри характеризуються значним емоційним впливом на учасників, сприяють

формуванню й розвитку умінь спілкування, норм поведінки, розвивають звички до взаємодопомоги. Гра в цьому випадку виступає як своєрідна школа моралі в дії.

Позиція викладача в процесі проведення ігор багатопланова:

- до гри він – інструктор, що роз'яснює зміст, порядок і правила гри;
- у процесі гри – консультант;
- під час підбиття підсумків – головний суддя й керівник дискусії [7].

Перша спроба систематичного вивчення гри була зроблена в кінці XIX сторіччя німецьким вченим К. Гроссом [3], він вважав, що у грі відбувається попередження інстинктів відносно майбутніх умов боротьби за існування. В психології теорія гри розвивалась з урахуванням її соціальної природи, вагомих внесок внесли в розвиток психології ігрового навчання О.М. Леонтьєв [4], Д.Б. Ельконін [10].

Д.Б. Ельконін [10] визначав гру, як діяльність, у якій створюється і удосконалюється управління поведінкою її учасників. Відмінною ознакою гри є швидкозмінна ситуація, в якій опиняється об'єкт після дії з ним, також доволі швидке пристосування дії до нової ситуації. В цьому випадку структуру гри складають:

- ролі, які вибрали гравці;
- ігрові дії як засіб реалізації цих ролей;
- ігрове використання предметів – заміщення реальних предметів ігровими, умовними;
- реальні відносини між гравцями.

Змістом гри виступає те, що відтворення її учасниками у якості головного моменту діяльності та відносин між дорослими у їх професійному та діловому житті [78]. В процесі гри проходить формування професійної поведінки майбутнього спеціаліста.

Дослідження проведені доводять, що студент отримує необхідні навички на лекціях – 30%, при самостійній роботі з літературними джерелами – 50%, а при особистій участі у вивченні тобто грі – 90% [103, 195].

Гра – це форма діяльності в умовних ситуаціях, направлена на відтворення і засвоєння суспільного досвіду, фіксованого в соціально-закріплених засобах здійснення предметних дій, в предметах науки та культури [10].

Дидактичні ігри, так як і проблемне навчання, несуть відбиток проблемності зумовлених ситуаційними завданнями і уявляють собою засіб засвоєння знань, навичок, умінь у конкретній ситуаційній обставині [1]. При цьому можливо виділити визначені постановки проблеми, які будуть визначати рольову гру та її дидактичний зміст:

а) постановка проблеми, яка розкриває конкретні сторони діяльності майбутнього банківського працівника, як організатора діяльності кредитно-фінансової системи держави;

б) аналіз проблем, які акцентують увагу банківського працівника на вирішенні проблемних ситуацій у організаційно-структурній діяльності кредитно-депозитної системи, яка є основою діяльності банків і розвитку господарського механізму держави;

в) розкриття нових підходів з опорою на досягнення сучасної науки у вирішенні проблем

дотримання соціально-економічних гарантій для своєчасного отримання депозитів;

г) розв'язання проблемних, конфліктних ситуацій між кредитором (банком) і позичальником.

Велике значення для організації рольової гри мають прийоми, які засновані на стимулюванні ігрових взаємодій банківського працівника з клієнтами (вкладниками депозитів і позичальниками) – поведінське-ігрові прийоми. До таких прийомів відносяться: інструктування, активізація ігрових сторін, корекція поведінки учасників гри, прийоми рубіжної та підсумкової оцінок. Особливе значення в процесі організації рольових ігор з фахових компетенцій майбутнього банківського працівника мають так звані когнітивно-ігрові прийоми. До таких прийомів відносяться:

а) прийоми, які сприяють входженню в роль – образ (характеристика ролі кожного учасника гри, спонукання, заохочення, питання-підказка, а також підбадьорення і гумор);

б) прийоми кореляції ролей (постановка навідних питань, зауваження-питання, підтримка-захист та інше).

У процесі проведення рольових і ділових ігор оцінюється показник емоційної стійкості до стресових ситуацій та виконанню своїх професійних обов'язків у складній психологічній атмосфері. Цей показник надає можливість у поєднанні, з надбаними у результаті навчання знаннями, навичками і вміннями – виробити вміння грамотного прийняття і реалізації соціально-економічних рішень.

РОЛЬОВА ГРА «Страховання кредитів»

Підготовка гри

Гра проводиться на практичному занятті з навчальної дисципліни «Страхова культура» тема заняття «Страхова культура при страхуванні депозитів та фінансових і кредитних ризиків».

Викладач готує необхідну документацію для проведення гри:

- Закон України «Про страхування».
- Положення Національного банку про видачу кредитів.
- Типовий договір на видачу кредиту, страхування кредитного ризику.
- Сценарій рольової гри.

Гра розрахована на 2 академічних заняття (1 годину і 20 хвилин)

Керівник гри: викладач ведучий практичні заняття.

Керівник гри:

- Вибирає учасників гри – студентів академічної групи (повинні брати участь всі студенти академічної групи);
- Проводить інструктивну нараду з учасника гри, на якій повідомляє особливості кредитування в Україні, основи законодавчо-нормативної бази кредитування, робить порівняння з іншими державами, надає спрощений зразок методики проведення кредитування в умовах кризового явища в економіці;
- Розподіляє ролі між учасниками гри за наступними групами:
 - Перша група – 7 чоловік (працівники банку),
 - Друга група - 5 чоловік (працівники підприємства, яке має намір взяти кредит),
 - третя група – працівники страхової компанії (5 чоловік),

- Четверта поділена на дві підгрупи по 4 чоловіки, задачі цих підгруп однакові, це консультанти з кредитно-страхових ризиків.

У проведенні рольової гри задіяно одночасно 25 чоловік (студентів), відповідно до нормативів Міністерства освіти та науки України - це повна академічна група.

Зобов'язання команд:

Перша команда має назву «Банк». Банк, створений у формі Товариства з обмеженою відповідальністю і має назву «Кредит 21», відповідає всім необхідним умовам кредитно-фінансової установи, має на здійснення банківської діяльності відповідні всі ліцензії та дозволи.

Перша команда складається з:

- 1 – капітан - керівник кредитного відділу банку.
- 2- учасник команди – керівник кредитного комітету банку.
- 3 – учасник команди – заступник начальника кредитного відділку з кредитування малого та середнього бізнесу.
- 4 – учасник команди – начальник відділу служби безпеки банку.
- 5 – учасник команди – спеціаліст кредитного відділу 2 чоловіки.
- 6 – учасник команди – спеціаліст відділу служби безпеки банку.

Друга команда має назву «Підприємство». Підприємство - це торговельно-закупівельна фірма «Горн 23» у формі товариства з обмеженою відповідальністю, займається торгово – закупівельною діяльністю - поставками харчової продукції, має відповідні дозволи та сертифікати, працює на ринку вже 10 років і обслуговується в вище названому банку постійно, кредиторської заборгованості та заборгованості перед обов'язковими фондами та бюджетом не має.

Учасники команди:

1. Капітан – директор Підприємства,
 2. Члени команди – головний бухгалтер
- начальник юридичного відділу
- начальник виробничого відділу
- інженер будівельник
- голова Спостережної ради

Третя команда має назву «Страховик» - це товариство страхування у формі Закритого акціонерного товариства «Страховик 21» здійснює страхування кредитних ризиків в тому числі і кредитів. Має відповідну ліцензію на здійснення страхової діяльності.

Учасники команди :

1. Капітан – директор Страховика
2. Члени команди - начальник відділу кредитних ризиків

- юрист,
- Начальник служби безпеки Страховика
- андерайтер (фахівець із страхування).

Четверта, п'ята команди мають назву «Аналітик», складається з двох команд однакових за своїми функціональними обов'язками та завданнями кожна з них має капітана

Задачі команд провести самостійний аналіз дій учасників гри, запропонувати власні альтернативні рішення проблематики, провести науково обґрунтований аналіз нормативно-правової бази кредитування малого та середнього бізнесу в Україні надати пропозиції щодо поліпшення кредитної ситуації в державі, шляхи поліпшення та спрощення

кредитування для розвитку економіки. Обґрунтувати з наукової точки зору власні пропозиції.

Четверта і п'ята команди «Аналітик» діють ізольовано одна від одної не проводячи консультації. Після проведення самостійної роботи надають публічно свої пропозиції та аналіз дій першої, другої, третьої команд, присутня аудиторія надає питання та робить власні висновки кожна команда (Банку, Підприємства, страховика та команда аналітиків беруть участь в обговоренні).

Ціль гри

Сформувати знання:

- теоретичні основи організації та функціонування комерційного банку;
- нормативно-правове забезпечення діяльності банківської системи в Україні;
- понятійний апарат страхового захисту, страхового фонду;
- визначення страхування як економічної категорії;
- предмет, об'єкт та суб'єкт страхування;
- роль страхування в ринковій економіці;
- страхову культуру;
- значення страхової культури для розвитку страхування кредитних та депозитних ризиків;
- світовий досвід страхової діяльності при страхуванні кредитних та фінансових ризиків;
- основи класифікації страхування, значення та необхідність її застосування;
- форми, види, галузі та підгалузі страхування;
- вимоги до страхового договору;
- права та обов'язки суб'єктів страхового зобов'язання;
- умови і підстави врегулювання відмови у виплаті страхових сум;
- страховий тариф;
- структуру страхового ринку і його особливості;
- страхові продукти та особливості їх реалізації;
- основні організаційні форми страховиків;
- правове, методичне та наукове забезпечення здійснення страхової діяльності;
- документи, що регламентують страхову діяльність в Україні;
- теоретичні основи страхування депозитів, фінансових та кредитних ризиків;
- значення та особливості страхової культури при страхуванні фінансових та кредитних ризиків.

Отримати навички:

- основ економічної та страхової культури;
- вибору ефективної інвестиційної стратегії банку;
- способу вигідного розміщення банківських ресурсів з метою отримання максимального доходу;
- використання знань з теорії фінансів, грошей, кредиту у практичній площині професійної діяльності працівника банківської справи;
- підготовленості до професійної діяльності в закладах фінансової та кредитної системи, враховуючи зовнішньоекономічну сферу;
- самостійно працювати на посадах, які вимагають аналітичного підходу до нештатних ситуацій у фінансово-кредитних відносинах;
- розуміти страхову культуру як економічну категорію;
- значення страхової культури при розвитку ринкової економіки;

- опанування загальними характеристиками класифікації страхування;
- визначення критеріїв та ознак класифікації страхування;
- опанування загальними характеристиками становлення та розвитку страхового ринку;
- з'ясування внутрішньої структури страхового ринку;
- розуміння і передбачення економічних наслідків при недбайливому відношенні до страхування транспортних засобів;
- розуміння страхової культури при страхуванні депозитів, кредитних та фінансових ризиків;
- розуміння значення страхових гарантій при фінансовому страхуванні;
- страхування кредитів як важливий засіб захисту фінансових гарантій;

Отримати уміння:

- дати всебічну, фахову оцінку діяльності банку;
- користуватися новими банківськими послугами;
- групувати функції страхування за сферами економіки;
- використовувати теоретичні знання для виконання банківських операцій;
- аналізувати діяльність та фінансовий стан комерційних банків;
- користуватися інструментами банківського маркетингу;
- обраховувати рентабельність комерційних банків;
- оцінювати ризики при здійсненні банківських полуг;
- оцінювати кредитоспроможність позичальника;
- вести фінансову звітність банку, баланс, звіт про прибутки і збитки;
- визначати ефективність страхування;
- використовувати в практичній своїй діяльності страхову культуру для ефективного ведення бізнесу;
- розуміти значення страхового захисту, як з економічного так і соціального боку;
- чітко визначити галузь відповідного страхового продукту;
- чітко визначити види страхування відповідно до чинного законодавства;
- визначити поняття договору страхування;
- підготувати та укласти договір страхування;
- аналізувати зміни на страховому ринку;
- проводити аналіз рейтингу страховиків;
- визначати напрямки розвитку страхового ринку;
- користуватися законодавчими та нормативно-правовими актами при регулюванні взаємозв'язків між учасниками страхових відносин;
- отримання страхового полісу при страхуванні фінансових та кредитних ризиків;
- страхування депозитів;
- практично використовувати теоретичні положення про використання перестрахування в страховому бізнесі;
- використовувати страхову культуру в практичному застосуванні перестрахування у виробничому процесі;
- проводити практичні статистично-математичні розрахунки в складі актуарних розрахунків.

Умови гри

Рольова гра обмежена рамками навчального процесу, навчальною робочою програмою експериментального курсу «Страхова культура»,

здійснюється із цілим рядом законів про діяльність страхування та банківської системи в Україні. Практично здійснюється з цілим рядом спрощень: комерційне підприємство, банк. Страхова компанія, в процесі гри це показується в тому, що в початковому процесі практична діяльність адаптована для навчання тому, що виробничі відносини мають свою специфіку і структуру і не можливо перенести все в початковий процес. Тому в рольовому навчанні використані умовні спрощення.

Учасники гри мають у своєму розпорядженні: сценарій рольової гри, первинну документацію (Закони), типовий кредитний договір, типовий поліс для страхування кредитних та фінансових ризиків, договір про сумісну діяльність між банком та страховою компанією, статут банку, статут товариства з обмеженою відповідальністю, статут страхової компанії, зразок ліцензії на здійснення страхової діяльності.

Методика видачі кредиту і страхування здійснюється за спрощеною схемою.

У процесі рольової гри заповнюється кредитний договір, договір (поліс) про надання страхових послуг, бізнес план отримання кредиту, обґрунтований аналіз своєї професійної діяльності.

Вихідні дані рольової гри

Підприємство займається торгово-закупівельною діяльністю на ринку продовольчих товарів – є посередником між виробничими підприємствами та роздрібною торговою сіткою. Асортимент товарів складається з повної продовольчої групи: молочні вироби, м'ясні, ковбаси, бакалія, хлібобулочні, консерви, рибні вироби та інші. Підприємство купує товари у великій кількості великими партіями в упаковці, у якій не можливо реалізувати товар у роздрібній торговій сітці. Підприємство придбає крупі вагонними нормами і має намір зробити фасувальний цех для фасування круп (гречка, цукор, рис, макаронні вироби та ін.). Другий намір придбати обладнання для виробництва напівфабрикатів (пельмені, вареники та інша продукція). На здійснення цих операцій необхідно залучення кредитних ресурсів.

Підприємство обслуговується в Банку протягом 10 років. Заборгованості перед бюджетом та позабюджетними обов'язковими фондами, виплаті заробітної плати немає.

Банк здійснює свою діяльність кредитно-фінансових операцій. Має позитивний баланс, відповідно виплати та перерахування здійснює своєчасно.

Страхова компанія здійснює свою діяльність має відповідні ліцензії і своєчасно проводить страхові відшкодування. Має угоду про сумісну діяльність з банком.

Сценарій гри

Перед учасниками гри керівник ставить наступні завдання:

Працівниками Банку:

- розробити кредитний договір,
- ознайомити з умовами отримання кредиту,
- гарантією страхового захисту,
- описати порядок документацію для отримання кредиту,
- розіграти відповідно своїх ролей функціональні обов'язки,
- розробити відповідно сценарію свої професійні дії і розіграти ролі з іншими командами.

Працівники Підприємства:

- розробити бізнес план для отримання кредиту,
- скласти необхідну документацію для отримання кредиту,
- провести переговори з банком для отримання кредиту, у процесі переговорів учасники виконують свої ролі згідно зі сценарієм,
- визначити ступінь ризиковості,
- розробити і провести ігрові переговори з іншими командами.

Працівники страхової компанії:

- розробити страховий поліс для кредитування,
- скласти з Банком угоду про сумісну діяльність на предмет страхування кредитних та депозитних ризиків,
- провести переговори з іншими командами відповідно до сценарію,
- розробити вартість відповідних послуг,
- укласти відповідний страховий поліс.

Ліміт часу для проведення рольової гри

1. Ознайомлення з умовами проведення гри і темою заняття (викладач 10 хвилин).
2. Розподіл команд та ролей між академічної групою (викладач 10 хвилин).
3. Ознайомлення учасників (команд) з сценарієм та документацією. Розроблена документація знаходиться на комп'ютері (учасники гри 10 хвилин).
4. Кожна команда розробляє власний план дій з яким повинна публічно виступити для проведення переговорів (30 хвилин).
5. Виступи капітанів команд (30 хвилин), кожен капітан по 6 хвилин.
6. Публічне проведення переговорів (беруть участь 1, 2, 3 команди 20 хвилин).
7. Заключення угод, полісів (1, 2, 3 команди 10 хвилин).
8. Аналіз проведення переговорів і власна пропозиція (4, 5 команди 20 хвилин).
9. Виступ капітанів (10 хвилин).
10. Підбиття підсумків гри і заняття. Виставлення оцінок (викладач 20 хвилин).

Вихід (підсумок гри)

1. Розроблений кредитний договір.
2. Розроблений страховий поліс.
3. Розроблений бізнес план на отримання кредиту.
4. Проведено аналіз законодавчої та нормативно-правової бази страхування кредитних та фінансових ризиків.
5. Порядок здійснення страхової діяльності в Україні (ліцензування, контроль за страховою діяльністю).
6. Доповідь кожної команди відповідно до сценарію.

Висновки з цього дослідження. Під час проведення рольових і ділових ігор, як показує практика, збільшується активність студентів, що є важливим фактором у отриманні значної кількості знань і формуванні навичок і вмінь за однаковий проміжок часу, відносно традиційного методу навчання (семінарські та практичні заняття).

Перспективи подальших напрямків дослідження. Практичне застосування сучасної теорії ігрового навчання в практиці проведення практичних занять. Подальше удосконалення розігрування ролей: теоретичне обґрунтування і практичне застосування.

Список використаних джерел:

1. Бабанский Ю.К. Оптимизация процесса обучения: общедидактический аспект. – М.: Педагогика, 1977. – 254 с.

2. Выготский Л. С. Мышление и речь / Л. С. Выготский. – Изд. 5-е, испр. – М.: Изд-во „Лабиринт“, 1999. – 352 с.
3. Гросс К. Душевная жизнь ребенка / К. Гросс. – Киев, 1996.
4. Леонтьев А. Н. Деятельность, сознание, личность / А. Н. Леонтьев. – Москва: Политиздат, 1977. – 304 с.
5. Пидкасистый П. И. Психолого-дидактический справочник преподавателя высшей школы / П. И. Пидкасистый, Л. М. Фридман, М. Г. Гарунов. – М.: Пед. общество России, 1999. – С. 3–5.
6. Рижиков В.С. Методика впровадження дидактичних (рольових) ігор як інноваційної педагогічної технології в контексті якості вищої військової освіти в Україні відповідно до стандартів практики військової підготовки в країнах членах НАТО. – Науковий вісник інноваційних технологій, К.: НДЦІН, - 2018. Вип. № 1 (17). – С. 69-76.

7. Рижиков В.С. Методика використання «мозкового штурму» на семінарських заняттях в професійній підготовці у вищих військових навчальних закладах (внз) / Молодь і ринок - Дрогобич, Дрогобицький державний педагогічний університет імені Івана Франка. №5 (160) травень 2018. – С.26-32.
8. Рижиков В.С. Теорія та практика ігрового навчання в професійній підготовці майбутніх юристів. **Монографія.** – Херсон, ТОВ «Айлант», 2011. – 215с.
9. Хейзинга Й. Homo Ludens. Статті по історії культури / Пер., сост. и вступ. ст. Д. В. Сильвестрова; комент. Д. Э. Харитоновича / Й. Хейзинга. – М.: Прогресс – Традиция, 1997. – 416 с.
10. Эльконин Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. – Москва: Педагогика, 1978. – 304 с.

Надійшла до редколегії 18.02.2019

T. Shishkina, PhD in Pedagogical Sciences
The Kropivnitsky College University of Modern Knowledge

METHODS OF USING ROLE-PLAYING GAMES IN THE FORMATION OF PROFESSIONAL COMPETENCIES OF BANKING PROFESSIONALS ON A PRACTICAL EXAMPLE

In the scientific article the essence and significance of learning through play or game learning are determined in the training of future bank employees on a practical example of a role-playing game. Increasing demands on the quality of professional training of future bank employees for the effective work in terms of development of market relations of the current economic instability, crisis phenomena in the financial and banking sphere, the process of professional training of future bankers requires the use of modern methods and teaching methods, especially those that form the active creative activity of students.

Learning through play or game learning is such active teaching method with modern advances of computer technology, the global Internet network. The methods of active learning are a set of means of organization and management of training and learning activity. These methods are characterized by the following factors: forced students' activity, independent decision making in conditions of increased motivation and emotionality, constant interaction of the educational system and students. The examples of teacher-student interaction were analyzed.

In the scenario of role play the knowledge, skills and abilities are practically defined that student should learn after participating in the role-playing game. The complete scenario of the role-play "Credit insurance" is provided, which consists of the preparation of game, goals, the game content, time-stamped scenario and results. The head of the game is the teacher who conducts practical classes.

The game is conducted at the practical lesson on the discipline "Insurance Culture" after the lecture "Insurance Culture in Deposit Insurance and Financial and Credit Risks"

Students' activity is increasing during role and business games, which is an important factor in receiving of a significant amount of knowledge and building skills and competencies for the same period of time on the traditional method of teaching (seminars and practical classes).

Key words: role-playing game, professional competencies, pedagogical method, role-playing game scenario.

УДК 015.3:159.9

І. Юник, канд. пед. наук
Київський національний торговельно-економічний університет, Київ

DOI: <https://doi.org/10.17721/1728-2217.2019.41.58-62>

ФОРМУВАННЯ ПСИХОЛОГІЧНОЇ СТІЙКОСТІ КОМУНІКАТОРІВ У ПРОЦЕСІ ПІДГОТОВКИ ДО ПРОФЕСІЙНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

Розглянуто психологічну стійкість комунікаторів як їх особистісну властивість, що входить у синдром стану психологічної готовності до комунікативної діяльності. Психологічна стійкість інтерпретується як не вроджена, а набута властивість, яка забезпечує умови не тільки для швидкого і якісного створення узагальненого образу уявної моделі донесення інформації до реципієнтів, а й для успішної його реалізації під час професійної діяльності. Означений феномен висвітлено у двох іпостасях: внутрішньої структури системи (процес); зовнішнього середовища (результат). З позицій системно-структурного підходу, цій властивості комунікаторів притаманна інваріантність, тоді як з позицій результативності діяльності – швидкість оновлення втраченого стану. Обґрунтовано положення стосовно ролі психологічної стійкості в детермінації негативного впливу факторів на злагодженість відтворення необхідної інформації комунікаторами в екстремальних умовах. Описано психологічні механізми впливу означеного феномену не лише на утримання беззмінного відповідного стану комунікаторів та на збереження злагодженості вербального і невербального відтворення інформації, а й на чинення опору внутрішнім чи зовнішнім перешкодам. Доведено, що психологічна стійкість комунікаторів піддається цілеспрямованому формуванню у процесі підготовки до професійної діяльності. Специфічними формами її формування є: підготовка комунікаторів до нівелювання надмірної дії будь-яких короткострокових чи тривалих стресорів у процесі комунікативної діяльності; підготовка комунікаторів до нівелювання надмірної дії внутрішніх та зовнішніх факторів. З'ясовано, що сформована психологічна стійкість комунікаторів надає їм змогу швидко відшукувати творчі підходи до вирішення ускладнених завдань під час передачі необхідної інформації реципієнтам.

Ключові слова: комунікатори; реципієнти; психологічна стійкість; стресори; формування; професійна діяльність.

Постановка проблеми. У професійній діяльності комунікаторів неможливо уявити ситуацію, коли донесення необхідної інформації до реципієнтів було б можливе без внесення корективів для досягнення поставленої мети. Програма техніко-тактичних дій зі всебічним комплексом умов комунікативної діяльності не підлягає абсолютному погодженню завчасно.

Означену неузгодженість між уявленою моделлю означеної програми та сигналами щодо виконання компетенсе психологічна стійкість комунікаторів, дефіцит якої чинить негативний вплив на ефективність комунікації. Саме тому особливої актуальності набуває проблема формування психологічної стійкості комунікаторів, яка забезпечує

© І. Юник, 2019