

<http://dx.doi.org/10.16926/rpu.2016.18.30>

Tetiana BURŁAJENKO

## **Nauczanie poprzez grę w kształtowaniu kompetencji ekonomicznej przyszłych menedżerów oświaty**

**Słowa kluczowe:** menedżer oświaty, kompetencje ekonomiczne, nauczanie w formie gry, rozwój, szkolenie, kształtowanie, umiejętności.

**Keywords:** manager of education, economic competence, learning game, development, learning, formation, skills.

### **Wstęp**

Szybki rozwój nauki i techniki, co odbywa się obecnie w całym świecie i Ukrainie w szczególności, wymaga jakościowego i skutecznego szkolenia przyszłych menedżerów oświaty jako konkurencyjnych fachowców. Zarządzanie oświatą we współczesnych warunkach rynkowych potrzebuje innowacyjnego podejścia, co wzmacnia rolę ekonomicznego przygotowania przyszłych menedżerów oświaty.

Kształtowanie menedżerów oświaty nowego typu – inicjatywnych, przedsiębiorczych, myślących – jest możliwe tylko pod warunkiem zbliżenia się nauczania do realnej działalności. Przecież kształtowanie menedżera oświaty wyznacza się nie tylko głęboką wiedzą podstawowych nauk, ale i ciągłym doskonaleniem umiejętności zawodowych.

### **Opis zagadnienia**

Modernizacja szkolnictwa krajowego stawia nowe wymogi przed zawodową działalnością pedagogiczną. Wśród tych wymogów szczególne miejsce zajmują technologie stosowane przez pedagogów na różnych etapach procesu edukacyjnego, aktywizujące uczniów i wzbudzające zainteresowanie nauką. Jednym

z perspektywicznych szlaków, szczególnie przy kształtowaniu kompetencji ekonomicznej przyszłych menedżerów oświaty, jest naszym zdaniem wprowadzanie do procesu edukacyjnego nauczania w formie gry.

W tym kontekście celem artykułu jest prezentacja optymalnego programu „Krok po kroku – razem do sukcesu!”, wykorzystującego gry w toku kształtowania kompetencji ekonomicznej przyszłych menedżerów oświaty, oraz przedstawienie wprowadzania go do procesu edukacyjnego na uczelniach wyższych.

## Przegląd literatury

Jednym z perspektywicznych kierunków kształtowania kompetencji ekonomicznej przyszłych menedżerów jest wprowadzanie do procesu edukacyjnego metod nauczania aktywnego. Po dokonaniu analizy prac naukowych J. Arutiunowa<sup>1</sup>, O. Zacharowej<sup>2</sup>, G. Kowalczyk<sup>3</sup>, I. Lerner<sup>4</sup>, W. Trajniewa<sup>5</sup> i O. Szpaka<sup>6</sup> oraz praktyki szkolenia przyszłych menedżerów oświaty możemy stwierdzić, że podstawową oznaką skuteczności tej metody jest wysoka aktywność umysłowa studentów, która odznacza się szybkością i logicznością myślenia, trwałą wydajną pracą w zadanym trybie, samodzielnym podejmowaniem decyzji, współdziałaniem studentów i wykładowcy za pomocą relacji bezpośrednich i zwrotnych, itp. Na podstawie twierdzeń naukowych z zakresu zarządzania, historii jego rozwoju oraz badania nowych funkcji menedżerów oświaty zostają wyodrębnione współczesne wymogi ich szkolenia w krajowym systemie edukacyjnym.

## Jakość i skuteczność szkolenia

Jakość i skuteczność szkolenia przyszłych menedżerów oświaty jako konkurencyjnych fachowców w znacznym stopniu zależą od treści i form procesu edukacyjnego, wprowadzenia nowoczesnych technologii nauczania, zmiany orientacji oświaty zawodowej – od zgłębiania przedmiotów do nauki praktycznego rozwiązywania zagadnień, skierowanych na podniesienie poziomu kompetencji ekonomicznej jako podstawy skutecznych działań w warunkach gospodarki rynkowej. Obecnie *menedżer oświaty* jest postrzegany jako zawodowo przeszkol-

<sup>1</sup> Ю.С. Арутюнов, *О классификации методов активного обучения*, [w:] *V Межведомственная школа – семинар по активным методам обучения „Применение АМО в учебном процессе”*, Рига 1983, s. 23–30.

<sup>2</sup> І.О. Захарова, *Використання активних методів в умовах диференційованого навчання*, Проблеми Освіти, Київ 1998.

<sup>3</sup> Г.О. Ковальчук, *Активізація навчання в економічній освіті*, Київ 1999.

<sup>4</sup> И.Я. Лернер, *Дидактические основы методов обучения*, Москва 1981.

<sup>5</sup> В.А. Трайнев, И.В. Трайнев, *Учебное пособие*, Москва 2009.

<sup>6</sup> О.Т. Шпак, *Вчитель у системі економічного виховання*, Дрогобич 2012.

lony fachowiec, który zdobył odpowiednie przygotowanie, kieruje załogą pedagogiczną, zapewnia konkurencyjność uczelni, posiada niezbędne wiadomości i umiejętności, posiada kreatywne i organizatorskie zdolności lidera oraz cechy osobiste zapewniające skuteczność wykonywanych przez niego funkcji zarządzania; natomiast *kompetencja ekonomiczna przyszłego menedżera oświaty* jest rozpatrywana jako zdolność do skutecznego wykonywania działalności zarządzającej na podstawie dogłębnej wiedzy ekonomicznej, umiejętności, nawyków i cech osobistych dla skutecznego rozwoju uczelni (zakładu edukacji) w warunkach konkurencji rynkowej<sup>7</sup>. Analiza podstawowych źródeł literatury pod względem wysuniętego zagadnienia pozwala stwierdzać, że kształtowanie kompetencji ekonomicznej przyszłych menedżerów oświaty jako część składowa ogólnej kompetencji zawodowej to wieloetapowy, dynamiczny proces docelowego szkolenia kierownika zakładu oświatowego, składający się z etapów wartościowo-motywacyjnego, treściowo-procesowego i refleksyjno-korekcyjnego, których wynikiem staje się synteza wiedzy ekonomicznej i umiejętności praktycznych przy zarządzaniu uczelnią w szybko zmieniających się warunkach rynkowych, mająca na względzie zapewnienie konkurencyjności szkolnictwa<sup>8</sup>.

### **Część podstawowa. Gra w szkoleniu przyszłych menedżerów oświaty**

Mimo różnorodności form nauczania poprzez grę, przy organizowaniu i przeprowadzaniu jakiegokolwiek z nich należy przestrzegać następujących zasad:

- jednolity charakter imitacji sfery zawodowej: gra ma posiadać ogólny wątek lub zasadniczy temat; temat ustala podstawę działalności, której struktura i przebieg podlega naśladowaniu w grze;
- problemowość nauczania: cele szkolenia zawodowego i społecznego zostaną osiągnięte, jeśli przyszli menedżerowie oświaty opanują różne sposoby rozwiązywania problemów zarówno w działalności zawodowej, jak i w dziedzinie współdziałania społecznego; właśnie dzięki formom nauczania poprzez grę odbywa się kształtowanie alternatywnych sposobów rozwiązywania problemów w procesie aktywnego poszukiwania;
- skierowanie ku samoorganizacji: uczestnicy w grze natrafiają na konkretne sytuacje, każdy z nich ma własny punkt widzenia; uczestnicy mogą mieć

<sup>7</sup> T. Burlajenko, *Treść i struktura kompetencji ekonomicznej przyszłych menedżerów oświaty jako wymóg czasu. Teoria oraz metodyka zarządzania oświatą*, [http://www.nbu.gov.ua/e-journals/tmuo/2011\\_7/2.pdf](http://www.nbu.gov.ua/e-journals/tmuo/2011_7/2.pdf) [dostęp: 7.02.2011].

<sup>8</sup> Т.І. Бурлаєнко, *Формування економічної компетентності менеджерів освіти як необхідна вимога часу*, International scientific-practical conference of teachers and psychologists, materials of proceedings of the International Scientific and Practical Congress. Geneva (Switzerland), the 27<sup>th</sup> of November 2014, Geneva 2014, s. 7–18.

różne światopoglądy i wyobrażenia konceptualne, nastawienia społeczne; żeby zorganizować ich działania w jednolitą działalność komunikatywną, trzeba ustalić kierunki działań uczestników, skierować ich refleksje i analizę na kolektywną samoorganizację, na skuteczne stosunki wzajemne;

- zabezpieczenie metodologiczne: w warunkach intensywności i wielofunkcyjności współdziałania w grze powstają sytuacje, w których sami uczestnicy nie znają niezbędnych do rozwiązania zagadnienia sposobów pracy, myślenia i działania; dla takich przypadków przewidziana jest specjalna służba zabezpieczenia metodologicznego, która skierowuje działalność uczestników na aktywne poszukiwanie i twórcze opracowanie sposobów podjęcia decyzji;
- zabezpieczenie psychologiczne: formom nauczania poprzez grę towarzyszą różne sytuacje, których wpływ należy konieczne uwzględniać w ciągu całej gry; w tym celu w grach został przewidziany zespół badań, które mają być przeprowadzane przez służbę psychologiczną celem utrzymania pozytywnego klimatu psychologicznego wśród uczestników gry;
- zabezpieczenie techniczne: w celu podniesienia wartości znaczeniowej działalności uczestników gry i osiągnięcia realnych wyników zachodzi potrzeba stosowania środków technicznych.

Studiując dyscypliny ekonomiczne za pomocą form nauczania poprzez grę, przyszli menedżerowie oświaty potrafią lepiej zrozumieć procesy zarządzania oświatą w ramach realnych wydarzeń. Dzięki temu rozwijają logiczne rozumienie rzeczywistości, kształtują się umiejętności poszukiwania odpowiedniej informacji, analizy i oceny faktów oraz opracowania alternatyw, koniecznych do rozstrzygnięcia problemów i podjęcia decyzji.

Podczas gry, przy omówieniu lub dyskusji z kolegami zostają wypracowane nawyki i umiejętności skutecznej komunikacji międzyosobowej i grupowej. To odbywa się w trakcie rozwiązywania zagadnień i wspierania uczestników grupy. Dzięki grze u przyszłych menedżerów oświaty kształtuje się jedna z przodujących cech – zdolność brania odpowiedzialności za podjętą decyzję. Formy nauczania poprzez grę pozwalają przyszłym menedżerom oświaty opanować zespół umiejętności, nawyków i właściwości, składających się na kompetencję ekonomiczną, w szczególności:

- wykazywanie cech lidera, niezbędnych w kontaktach z podwładnymi;
- orientowanie się w sytuacjach konfliktowych i prawidłowe ich rozwiązywanie;
- zdobywanie i opracowywanie niezbędnych informacji, dokonywanie oceny, porównywanie, uzupełnianie i przyswajanie informacji;
- podejmowanie decyzji w sytuacjach poprzednio ustalonych, niestandardowych;
- zarządzanie własnym czasem, rozdzielanie pracy pomiędzy podwładnymi, stwarzanie warunków do wolnej twórczości, unikanie zbędnych upoważnień, niezwłoczne podejmowanie zarządzających decyzji organizacyjnych;

- wykazywanie zdolności do zarządzania biznesem, przedsiębiorczości, ustalanie celów perspektywicznych, korzystanie ze sprzyjających okoliczności, zmiana bądź reorganizacja w odpowiednim czasie struktury organizacyjnej przedsiębiorstwa, organizacji, spółki itp.;
- krytyczna ocena konsekwencji własnych decyzji, wyciąganie wniosków z własnych pomyłek;
- przyjmowanie krytyki pod swoim adresem, przy zarządzaniu niezłomne wytrzymywanie wszelkich sytuacji stresowych.

Formy zajęć w grze edukacyjnej pozwalają na integrowanie wiadomości z licznych dyscyplin nauczania i stosowanie ich w praktyce. Dzięki temu studenci zaczynają rozumieć, że problemy, z którymi w praktyce ma do czynienia menedżer oświaty, nie są wyjątkowe dla jednej organizacji, i dlatego mają możliwość rozwijać w sobie bardziej zawodowe podejście do zarządzania zakładem oświatowym.

Nauczanie w formie gry nie jest zwykłym włączeniem sytuacji problemowych do procesu nauki, lecz przede wszystkim wspólną pracą twórczą wykładowcy i studentów. W toku gry ma znaczenie nie tylko zwykłe rozpatrzenie materiału statystycznego i ustalenie problemu, konieczne jest uświadomienie celu gry, wzbudzenie zaangażowania, studenci mają wyczuć złożoność problemu i praktyczną wartość jego rozwiązania. Swoją działalność wykładowca zaczyna od przygotowania metodycznego opracowania gry.

Przy opracowaniu gry edukacyjnej proces nauczania ma być przedstawiony jako jednolity system, którego ostatecznym celem jest rozwiązanie zasadniczych zadań nauczania:

- Jaki ma być przyszły menedżer oświaty w grze?
- Jakie wiadomości powinien on otrzymać?
- Jakie umiejętności i sprawności powinien zdobyć?
- Jakie cechy ma rozwijać przyszły menedżer oświaty?

To znaczy, że chodzi o kształtowanie kompetencji ekonomicznej przyszłych menedżerów oświaty jako celu nauczania.

Gry edukacyjne mogą być wybudowane w różny sposób: albo każdy grający przed grą otrzymuje dokładne instrukcje, albo każdemu zostaje udzielony tylko przybliżony wykaz tego, co należy zrobić. Zależnie od rodzaju gry edukacyjnej zostaje opracowywany opis planu przeprowadzenia gry. W planie z reguły mają być uwzględnione następujące elementy obowiązkowe:

- cel i zadania gry;
- dziedzina stosowania gry, na kogo jest rozliczona;
- obiekt imitowania oraz ucieleśnienie, które zostaje osiągnięte w wyniku gry;
- zestaw ról i funkcji graczy;
- sedno sytuacji problemowej (konfliktowej);
- reguły i warunki gry, jej zabezpieczenie dokumentalne;
- system ocen do gry.

Stworzenie nowych form nauczania poprzez grę jest procesem bardzo skomplikowanym, pracochłonnym i kosztownym. Natomiast adaptacja gry – to sprawa bardziej prosta i tania, ale wymagająca od wykładowcy wysokiego mistrzostwa pedagogicznego, twórczego podejścia i prawdziwego profesjonalizmu. Dla osiągnięcia celu ma on dokonać metodycznego opracowania gry edukacyjnej.

Opracowanie metodyczne składa się z dwóch części: pierwszą część stanowią polecenia dla wykładowcy dotyczące nastawienia i przeprowadzenia gry, natomiast część druga jest dla studentów jako bezpośrednich uczestników gry.

Przygotowanie i przeprowadzenie gry wymaga od wykładowcy nie tylko zawodowej znajomości dyscypliny, ale i poczucia taktu pedagogicznego, umiejętności i nabytej sprawności. Najbardziej skomplikowaną częścią gry jest jej przeprowadzenie jako systemu „samowystarczającego” – w taki sposób, żeby zarządzanie grą dokonywane przez wykładowcę nie było widoczne, a gra toczyła się niby sama, „na własną rękę”. Przecież główną rolą wykładowcy jest występowanie w charakterze i reżysera, i aktora, i wykwalifikowanego pomocnika studentów.

Wykładowca powinien mieć do dyspozycji kilka wariantów rozwiązania sytuacji problemowej, lecz pokazać studentom te warianty wykładowca może dopiero po przeprowadzeniu gry. Po jej ukończeniu, kiedy uczestnicy gry dołożyli wszelkich sił, aby rozwiązać sytuację problemową, wykładowca może wskazać rozwiązanie wzorcowe. Mistrzostwo wykładowcy polega właśnie na tym, żeby przedstawić tę informację w najbardziej odpowiednim momencie, w odpowiedniej formie i odpowiednim wykonawcom. Tylko wtedy będzie skutecznie spełniony warunek problemowości nauczania i maksymalnie wykorzystane zdolności przyszłych menedżerów oświaty. Zadanie wykładowcy polega na tym, by w warunkach konkretnej sytuacji problemowej przedstawić algorytm wyboru prawidłowego rozwiązania. Podczas gry studenci mają odczuwać potrzebę znajomości nie tylko dyscypliny, której dotyczy przeprowadzana gra, ale i przedmiotów pokrewnych.

Z reguły przyszli menedżerowie oświaty, wspierając się doświadczeniem, stwarzają model improwizowany, natomiast wykładowca ma własny model. Kombinowanie tych dwóch modeli też stwarza uczucie czegoś nowego, daje wycucie gry. Przecież w procesie gry nie można absolutnie wszystkiego przewidzieć i obliczyć. A jeżeli grę formalizować, to nie będzie żadnej improwizacji, poznania nowego, nie będzie twórczości.

Ważnym zadaniem dla wykładowcy jest wybór zadania problemowego oraz określenie poziomu złożoności tego zadania. Poziom jest uwarunkowany strukturą i sednem problemu. Złożoność zadań poznawalnych zależy od systemu danych wyjściowych. Im więcej warunków, tym bardziej skomplikowane jest zadanie. Dlatego każda gra wymaga wielkiej ilości informacji podstawowych i uzupełniających. Prowadząc grę edukacyjną, wykładowca powinien bardzo uważnie obserwować przebieg dyskusji, która może się zawiązać podczas gry,

aby rzeczowa analiza konstrukcyjna nie przekształciła się w demagogię i kłótnię. Repliki, uwagi lub polecenia wykładowcy podczas gry (a studenci zwracają na nie pilną uwagę) mają być konkretne i obmyślane.

Prawdziwa dyskusja twórcza nie powstaje sama, należy ją organizować. Doświadczenie udowadnia, że tylko pod warunkiem aktywnego poszukiwania niezbędnej informacji, pracy z literaturą, omówienia ustalonych problemów, wiedza studentów staje się mocna i użyteczna. Na tym polega sedno nauczania poprzez grę: wiedza nie w imię wiedzy, lecz w celu rozwiązywania konkretnego zadania. Takie „przesuwanie” bodźców jest bardzo skuteczne i znacznie zwiększa poznawczą aktywność przyszłych menedżerów oświaty. W celu wzmożenia aktywności uczestników gry wykładowca powinien w pewnej chwili zadać pytania „prowokacyjne”, poprzednio opracować „specjalne” błędy, wносить do gry pewną „dramatyzację”.

Biorąc udział w grach edukacyjnych, przyszli menedżerowie oświaty zdobywają doświadczenie komunikacyjne, umiejętność aktywnej współpracy, umiejętność ścisłego i konstruktywnego mówienia itp. Dzięki grom edukacyjnym studenci przezwyciężają w sobie strach i stres przed wystąpieniem publicznym, uczą się poprawnie reagować i odpowiadać na wypowiedzi kolegów.

Za pomocą kolektywnej współpracy przy rozwiązywaniu problemów postawionych podczas gry, u studentów kształtują się takie właściwości, jak kolektywizm, zdolność do współpracy, do prawidłowego oceniania siebie i innych graczy, umiejętność rozumienia innych, itp.

Po przeprowadzeniu analizy przewag form nauczania poprzez grę przy kształtowaniu zawodowych cech studentów opracowaliśmy algorytm stosowania gry jako metodyki w szkoleniu przyszłych menedżerów oświaty, jako części składowej zawodowego szkolenia przyszłych menedżerów oświaty (tablica 1).

Stosując tę lub inną formę nauczania poprzez grę, wykładowca ma rozumieć, że podczas gry powstają pewne trudności. Dotyczą one z reguły przebiegu gry, wyboru jej uczestników, a także mają miejsce w przypadku, kiedy do gry włączono zbyt dużo czynników i wtedy studentom po prostu nie wystarcza znajomości przedmiotu. Wtedy wyprowadzić grupę na właściwe rozwiązanie strategiczne musi sam wykładowca. W toku gry należy dołożyć starań, aby przyszli menedżerowie oświaty ponosili odpowiedzialność za podjętą przez nich decyzję. W tym celu stosowane zostają zachęty moralne: ustalenie zwycięzców gry, najlepszych wykonawców roli, odznaczanie nagrodą za niestandardowe myślenie, itp.

Wykładowca ma przekonać studentów, że zawsze (zarówno w grze, jak i w życiu) wygrać tylko ci, którzy pracują, doprowadzając sprawę do końca, szukając sposobów rozwiązania problemów, a nie stwarzając je.

Stosując formy nauki poprzez grę, wykładowca ma uwzględniać czas i trwałość ich przeprowadzenia. Jeżeli gra jest rozliczona dłuższy czas, ważną rolę odgrywa wówczas prawidłowa organizacja odpoczynku studentów. Czasem należy to robić w sposób przymusowy, zarządzając przerwę, zjedzenie obiadu





lidera niezbędnych w obcowaniu z podwładnymi; orientacja w sytuacjach konfliktowych i umiejętność ich prawidłowego rozwiązania; umiejętność pozyskiwania i opracowywania niezbędnych informacji, oszacowywania, porównywania, uzupełniania i przyswajania; zdolność podejmowania decyzji w sytuacjach nieustalonych, niestandardowych; umiejętność rozporządzania własnym czasem, rozdzielania pracy między podwładnymi, stwarzania warunków do swobodnej twórczości, umiejętność udzielania niezbędnych pełnomocnictw, niezwłocznego podejmowania organizacyjnych decyzji zarządczych. Kompetencje ekonomiczne to także cechy osoby zarządzającej, przedsiębiorczej, takie jak: umiejętność stawiania celów perspektywicznych, zdolność wykorzystania sprzyjających okoliczności, otwartość na wprowadzenie zmian organizacyjnych we właściwym momencie; umiejętność krytycznej oceny wobec konsekwencji własnych decyzji, uczenie się na podstawie własnych błędów; przyjmowanie krytyki, odporność na wszelkie sytuacje stresowe przy zarządzaniu.

Formy gry zastosowane podczas zajęć edukacyjnych umożliwiają integrowanie wiedzy z wielu dyscyplin i jej zastosowanie w praktyce. Dzięki temu studenci zaczynają rozumieć, że problemy, z którymi w praktyce spotyka się menedżer oświaty, nie są wyjątkowe dla jednej organizacji, dlatego mają możliwość rozwijać w sobie bardziej zawodowe podejście do zarządzania uczelnią.

## Bibliografia

- Арутюнов Ю.С., *О классификации методов активного обучения*, [w:] *V Межведомственная школа – семинар по активным методам обучения „Применение АМО в учебном процессе”*, Рига 1983.
- Захарова І.О., *Використання активних методів в умовах диференційованого навчання*, Проблеми Освіти, Київ 1998.
- Ковальчук Г.О., *Активізація навчання в економічній освіті*, Київ 1999.
- Лернер И.Я., *Дидактические основы методов обучения*, Москва 1981.
- Трайнев В.А., Трайнев И.В., *Учебное пособие*, Москва 2009.
- Шпак О.Т., *Вчитель у системі економічного виховання*, Дрогобич 2012.
- Burłajenko T. *Treść i struktura kompetencji ekonomicznej przyszłych menedżerów oświaty jako wymóg czasu. Teoria oraz metodyka zarządzania oświatą*, [http://www.nbu.gov.ua/e-journals/ttmuo/2011\\_7/2.pdf](http://www.nbu.gov.ua/e-journals/ttmuo/2011_7/2.pdf), [dostęp: 7.02.2011].
- Бурлаєнко Т.І., *Формування економічної компетентності менеджерів освіти як необхідна вимога часу*. International scientific-practical conference of teachers and psychologists, materials of proceedings of the International Scientific and Practical Congress. Geneva (Switzerland), the 27<sup>th</sup> of November 2014, Geneva 2014.

## Summary

### **Forms of education in formation of economic competence of future managers of education**

In the article was elucidated the topical problem of using game in training managers of education that represent the process of forming economical competence in future managers of education using learning games that help the future specialists to gain experience of communication, active cooperation, the skill of condense and constructive speaking, assessing themselves and others, understanding others.

This article deals with the problem of formation of economic competency of the future managers using game forms of education. In the work was realized an analysis of literary sources and on its base was presented the author's interpretation of the notions "manager of education", "economic competence of the manager of education", "formation of economic competence of the future manager of education"; there was elaborated complex of abilities, skills and qualities that form economic competence of the future manager of education; there was defined the content of game technologies that is necessary for forming economic competence of the manager of education.

There was revealed the meaning of game forms of learning in the formation of economic competence of the future managers of education. In the article was presented an algorithm of using game in training the managers of education that represents the process of formation of professional skills in the future managers of education using learning games.