

# КОНЦЕПТУАЛЬНА ПОСТАНОВКА ДІЛОВОЇ ГРИ-ТРЕНІНГУ «ІМІТАЦІЯ ПРОЦЕСУ ОРГАНІЗАЦІЇ ПЕРЕВЕЗЕННЯ ЗОВНІШНЬОТОВРГОВЕЛЬНИХ ВАНТАЖІВ МОРСЬКИМ ТРАНСПОРТОМ»

© 2017 **МАРКОВ В. В., ЛАПКІН О. І., ОНИЩЕНКО С. П., КОСКІНА Ю. О.**

УДК 656.61.003:37.091.33-027.22:796

## **Марков В. В., Лапкін О. І., Онищенко С. П., Коскіна Ю. О. Концептуальна постановка ділової гри-тренінгу «Імітація процесу організації перевезення зовнішньоторговельних вантажів морським транспортом»**

Мета статті полягає у розробці ділової гри-тренінгу для студентів спеціальності «Транспортні технології (на морському та річковому транспорті)» Одеського національного морського університету. У статті викладено порядок організації гри, названо основних її учасників та задіяних осіб з числа викладацького складу, наведено правила гри та порядок оцінювання дій команд гравців. Подано принципову схему процесу перевезення, на якій вказано команди учасників і позначено їх основні дії відповідно до етапу організації перевезення. Перелічено такі документи, які частково є вихідними даними для гравців, а частково заповнюються ними самостійно. Запропонована гра має стати базою для розробки та впровадження більш деталізованих ігор, які імітуватимуть окремі процеси організації транспортування.

**Ключові слова:** ділова гра, навчальний процес, перевезення вантажів морем.

**Рис.: 1. Табл.: 1. Бібл.: 26.**

**Марков Валерій Вадимович** – кандидат технічних наук, професор, проректор, Одеський національний морський університет (вул. Мечникова, 34, Одеса, 65029, Україна)

**E-mail:** v-markov@ukr.net

**Лапкін Олександр Іванович** – доктор технічних наук, професор, кафедра експлуатації флоту і технології морських перевезень, Одеський національний морський університет (вул. Мечникова, 34, Одеса, 65029, Україна)

**E-mail:** lapkina@ukr.net

**Онищенко Світлана Петрівна** – доктор економічних наук, професор, кафедра експлуатації флоту і технології морських перевезень, Одеський національний морський університет (вул. Мечникова, 34, Одеса, 65029, Україна)

**E-mail:** onyshenko@gmail.com

**Коскіна Юлія Олександрівна** – кандидат технічних наук, доцент, кафедра експлуатації флоту і технології морських перевезень, Одеський національний морський університет (вул. Мечникова, 34, Одеса, 65029, Україна)

**E-mail:** yuliia.koskina@ukr.net

УДК 656.61.003:37.091.33-027.22:796

UDC 656.61.003:37.091.33-027.22:796

**Марков В. В., Лапкин А. И., Онищенко С. П., Коскина Ю. А.**

## **Концептуальная постановка деловой игры-тренинга «Имитация процесса организации перевозки внешнеторговых грузов морским транспортом»**

Целью статьи является разработка деловой игры-тренинга для студентов специальности «Транспортные технологии (на морском и речном транспорте)» Одесского национального морского университета. В статье изложен порядок организации игры, названы основные ее участники и задействованные лица из числа преподавательского состава, изложены правила игры и порядок оценивания действий команд игроков. Приведена принципиальная схема игры, на которой указаны команды участников и обозначены их основные действия в соответствии с этапом организации перевозки. Приведен перечень таких документов, являющихся частично исходными данными для игроков, а частично заполняются ими самостоятельно. Предложенная игра должна стать базой для разработки и внедрения более детализованных игр, имитирующих отдельные этапы организации транспортировки.

**Ключевые слова:** деловая игра, учебный процесс, перевозка грузов морем.

**Рис.: 1. Табл.: 1. Библ.: 26.**

**Марков Валерий Вадимович** – кандидат технических наук, профессор, проректор, Одесский национальный морской университет (ул. Мечникова, 34, Одесса, 65029, Украина)

**E-mail:** v-markov@ukr.net

**Лапкин Александр Иванович** – доктор технических наук, профессор, кафедра эксплуатации флота и технологии морских перевозок, Одесский национальный морской университет (ул. Мечникова, 34, Одесса, 65029, Украина)

**E-mail:** lapkina@ukr.net

**Онищенко Светлана Петровна** – доктор экономических наук, профессор, кафедра эксплуатации флота и технологии морских перевозок, Одесский национальный морской университет (ул. Мечникова, 34, Одесса, 65029, Украина)

**E-mail:** onyshenko@gmail.com

**Коскина Юлия Александровна** – кандидат технических наук, доцент, кафедра эксплуатации флота и технологии морских перевозок, Одесский национальный морской университет (ул. Мечникова, 34, Одесса, 65029, Украина)

**E-mail:** yuliia.koskina@ukr.net

**Markov V. V., Lapkin O. I., Onyshchenko S. P., Koskina Yu. O.**

## **The Conceptual Staging of the Business Game-Training «Imitation of the Process of Organization of Transportation of Foreign Trade Cargoes by Sea Transport»**

The article is aimed at developing the business game-training for students of the speciality of «transport technologies (sea and river transport)» at the Odessa National Maritime University. The article describes the order of organization of the game, the main participants and the involved persons from the number of teaching staff, the rules of the game and the procedure for evaluating the actions of players' teams are set out. The basic scheme of the game is provided, in which the teams of participants are specified and their main actions are indicated in accordance with the stage of organization of transportation. The list of number of documents, a list of such documents is provided, which are partially original data for players, and partially the form sheets, to be filled independently. The proposed game should become the basis for development and implementation of more detailed games imitating individual stages of transportation.

**Keywords:** business game, educational process, cargo transportation by sea.

**Fig.: 1. Tbl.: 1. Bibl.: 26.**

**Markov Valerii V.** – PhD (Engineering), Professor, Pro-rector, Odesa National Marine University (34 Mechnykova Str., Odesa, 65029, Ukraine)

**E-mail:** v-markov@ukr.net

**Lapkin Oleksandr I.** – D. Sc. (Engineering), Professor, Department of Fleet Operation and Technology of Sea Transportation, Odesa National Marine University (34 Mechnykova Str., Odesa, 65029, Ukraine)

**E-mail:** lapkina@ukr.net

**Onyshchenko Svitlana P.** – D. Sc. (Economics), Professor, Department of Fleet Operation and Technology of Sea Transportation, Odesa National Marine University (34 Mechnykova Str., Odesa, 65029, Ukraine)

**E-mail:** onyshenko@gmail.com

**Koskina Yuliia O.** – PhD (Engineering), Associate Professor, Department of Fleet Operation and Technology of Sea Transportation, Odesa National Marine University (34 Mechnykova Str., Odesa, 65029, Ukraine)

**E-mail:** yuliia.koskina@ukr.net

Освіта за спеціальностями фахівців транспортної галузі є доволі практико-орієнтованою, що означає насамперед можливість використання отриманих теоретичних знань на практиці. Саме для фахівців морської галузі вкрай важливим є освіта не за принципом «отримати знання», а формування системи компетенцій – тобто здатності успішно вирішувати конкретні практичні задачі на підставі отриманих знань і вмінь.

Відповідно до цього навчальний процес має у більшому ступені базуватися не лише на отриманні фундаментальної теоретичної бази та здобутті практичних навичок, а бути спрямованим на формування у студентів системи професійних компетенцій, які створюють базу для можливостей орієнтуватися у виробничих ситуаціях на практиці та вирішувати як стандартні, так і нестандартні завдання, пов'язані з транспортними процесами.

На думку авторів, ефективним шляхом реалізації компетентнісного підходу в освіті за практико-орієнтованими спеціальностями, які носять суто прикладний характер, є ділові ігри-тренінги, саме у яких ставляться певні задачі та моделюються конкретні проблемні ситуації, вирішити які власне і є метою практико-спрямованого навчання студентів.

Використання ділових ігор у навчальному процесі вищих навчальних закладів не є новою практикою. Взагалі діловим іграм як способу навчання присвячені численні теоретичні публікації [1–5], окремі положення яких знайшли подальше відображення у методичних розробках [6–10]. За достатньо обґрунтованої теоретичної бази практичне застосування методології ділових ігор знайшло широке застосування у викладанні професійно-орієнтованих дисциплін у вищих навчальних закладах [16–19]. Слід особливо зазначити інтерес іноземних авторів до практики використання ділових ігор-тренінгів – як у професійній освіті [20–24], так і з метою підвищення кваліфікації дипломованих фахівців [25; 26].

Отже, метою статті є концептуальна розробка ділової гри-тренінгу «Імітація процесу перевезення зовнішньоторговельних вантажів морським транспортом», яка проводитиметься для студентів старших курсів спеціальності «Транспортні технології (на морському та річковому транспорті)» Одеського національного морського університету (ОНМУ).

Велика кількість взаємопов'язаних один із одним учасників і значний за обсягами документооборот є факторами, які визначають складність організації та реалізації процесу транспортування. При цьому робота кожного з них є наслідком та/або вихідним етапом роботи іншого, а отже, саме злагодженою роботою кожного учасника транспортного процесу формується ефективність усього «ланцюга» транспортування.

Слід наголосити, що викладена ситуація є вкрай актуальною для перевезення вантажів із залученням морського транспорту. Це пояснюється великою кількістю комерційних операцій, оформленням пакета документів щодо переміщення вантажу та судна і взаємодією із багатьма дозвільними інстанціями на різних

етапах транспортування. Окрім того, перевезення вантажів саме морським транспортом, як жодним іншим, характеризується великою кількістю взаємопов'язаних учасників (експедиторських, брокерських, агентських компаній, портових операторів, судновласників). Саме тому здобуття навичок прийняття оперативних рішень і забезпечення чіткого та своєчасного документообороту мають стати важливими результатами впровадження підходу до навчання за допомогою ділової гри-тренінгу.

Проведення практичних занять у вигляді ділових ігор є інструментом розвитку отриманих на лекційних заняттях теоретичних знань, дозволяючи відпрацьовувати та вдосконалити їх практичне застосування. У процесі гри розвивається здатність аналізувати отриману інформацію, приймати оперативні рішення та формувати тактичні дії, вносити у них корективи, виходячи з інформації, яка надходить, та з уточненням організаційних параметрів перевезення.

Ділова гра «Імітація процесу організації перевезення зовнішньоторговельних вантажів морським транспортом» є активною формою навчання при вивченні спеціальних дисциплін. Така ділова гра є міждисциплінарною та інтегрує предметні області декількох дисциплін. Теоретичною базою ділової гри-тренінгу «Імітація процесу організації перевезення зовнішньоторговельних вантажів морським транспортом» є лекційний курс і навички, які було здобуто на практичних заняттях із дисциплін «Технологія морських перевезень», «Транспортне забезпечення зовнішньоекономічних зв'язків», «Внутрішньопортове оперативне управління», «Основи фрахтування суден», «Основи морського агентування», «Транспортно-експедиторська діяльність», які включено до навчального плану спеціальності «Транспортні технології (на морському та річковому транспорті)» ОНМУ як такі, що формують коло професійних компетенцій.

Тренінг, що пропонується авторами, максимально наближений і відображує реальну практичну діяльність, імітуючи процес транспортного обслуговування зовнішньоторговельних вантажів – організацію, реалізацію та контроль етапів транспортування. При цьому хід гри імітує як окремі етапи перевезення, так і увесь ланцюг у цілому. Саме це і є метою гри – імітація процесу організації транспортування зовнішньоторговельного вантажу морським транспортом від продавця до покупця з певними академічними умовностями. Наразі у гри досить повно та чітко мають бути відображені найбільш характерні типові реальні ситуації.

На рис. 1 наведено схему процесу організації перевезення вантажів морем, яка моделюється у гри.

*Учасники гри.* Гра проводиться для групи студентів за участі 9 викладачів профільних кафедр. Склад учасників гри є таким:

- ★ модератор (1 особа): здійснює загальне керівництво грою; координує дії учасників; формулює питання та контролює час і правильність відповідей;

- ✦ команди учасників (загальною кількістю 10–15 студентів): безпосередні гравці. Студентів поділено на п'ять груп: «Вантажовласники», «Судновласники», «Портові експедитори», «Агенти», «Портові оператори». Кожна група складається з 2–3 учасників. Учасники груп відповідають на поставлені модератором запитання; стежать за ходом гри інших команд; можуть (за виникнення відповідної ситуації) давати відповіді на питання, поставлені іншій команді гравців. Для кожної чергової гри передбачається ротація команд – вони «міняються» ролями, отже, кожна група студентів відпрацьовує навички практичної діяльності кожного учасника процесу організації транспортування;
- ✦ «граючі тренери» (5 осіб – викладачі профільних кафедр, які спеціалізуються на відповідних дисциплінах навчального плану): здійснюють загальну підтримку «своєї» команди; під час підготовки командою відповіді мають право ставити навідні питання та брати участь у підготовці відповіді;
- ✦ «умовний гравець» (1 особа – викладач): уособлює відповідно до ходу гри дозвільні та контролюючі органи влади й установи (адміністрація порту, митний брокер, портнагляд, санітарно-карантинні служби, прикордонні та митні органи тощо);
- ✦ арбітри (2 особи – викладачі з числа викладацького складу профільних кафедр): стежать за загальним ходом гри; правильністю поведінки та неперевищенням своїх повноважень командами та учасниками гри; вирішують суперечливі ситуації, які можуть виникнути під час гри; наприкінці гри сумісно із модератором оцінюють команди.

*Правила гри* до її початку оголошуються командам і «граючим тренерам». Модератор ставить перед усіма командами (групами студентів) загальну задачу, формулюючи особливості та деталі перевезення, що необхідно організувати та реалізувати, вказуючи при цьому, яка з команд за який етап транспортування відповідає.

**Н**а кожному етапі гри, який імітує певний етап транспортування товару, грають одна чи більше команд, кожна з яких виконує свої специфічні завдання та оформлює відповідну документацію. При цьому послідовність дій і пакет документів заздалегідь, на початку етапу, погоджується із модератором у вигляді відповідей на поставлені ним запитання. Такі запитання мають бути чітко сформульовані задля виключення можливості їх двозначного тлумачення.

Самостійна, повна та правильна відповідь команди оцінюється у 10 балів. За необхідності студенти можуть звернутися за допомогою до свого «граючого тренера» – за відповідь, підготовлену за результатами консультації чи навідних питань тренера, команда отримує 5 балів. За неповну відповідь команда отримує від 3 до 7 балів, залежно від ступеня важливості інформації, яку

не було подано у відповіді. У такому випадку кількість балів, які надаються команді, визначається модератором сумісно із арбітрами.

**П**овний і правильний, оформлений командою самостійно та за необхідності – переданий іншим командам та/або «умовному гравцю» у необхідній кількості екземплярів пакет документів оцінюється у 10 балів. За участі «граючого тренера» в оформленні та розподілі пакета документів серед інших гравців команда отримує 5 балів. За неповний пакет документів та/або невірне їх передання іншим командам та/або «умовному гравцю» команда отримує від 3 до 7 балів, залежно від кількості припущених помилок. У такому випадку кількість балів, які надаються команді, визначається модератором сумісно з арбітрами.

*Тривалість гри.* Гра триває протягом однієї академічної години. Час підготовки відповіді на кожне запитання модератора є фіксованим та обмежено часовим інтервалом, призначеним для обговорення командою та формулювання відповіді. Тривалість такого часового інтервалу залежить від складності питання та тривалості відповіді, але, враховуючи необхідність на деяких етапах оформлення декількох документів, не має перевищувати загальну тривалість етапу (*табл. 1*).

Якщо протягом часу, відведеного для підготовки відповіді, команда не готова її надати, питання модератора переадресується іншим командам. Команда, яка першою погодилася дати відповідь на не «своє» питання, визначається арбітрами. За правильну відповідь на питання, яке було поставлено іншій команді, команда, яка надала повну та правильну відповідь, отримує 15 балів. Наразі у такому випадку консультації «граючого тренера» не припускаються.

*Вихідною інформацією*, як для усієї гри, так і для кожного її етапу, є пакет документів, пов'язаний із організацією транспортування та виконання вантажних робіт, бланки та проформи документів. Такий пакет документів знаходиться у модератора, на вимогу команд (якщо запит є вірним) він видає необхідні документи для заповнення та/або передання іншій команді.

Перелік документів, які знаходяться у модератора: зовнішньоторговельний контракт та інші документи, які підтверджують факт укладання угоди та є обов'язковими для товару, враховуючи його специфіку та національне законодавство; документи, які підтверджують перевезення вантажу наземним видом транспорту; документи, які підтверджують прийом та розміщення вантажу на складах портового оператора; документи, якими оформлюється початок (дозвіл) завантаження, хід виконання вантажних робіт і фіксується їх закінчення; судові документи, необхідні для заходу, знаходження та виходу судна з порту; вантажні документи та сертифікати згідно з умов зовнішньоторговельного контракту та національного законодавства.

Частину документів, які не мають спеціальних проформ та/або бланків, а також тих, що оформлюються у довільній формі (насамперед, це стосується оформ-

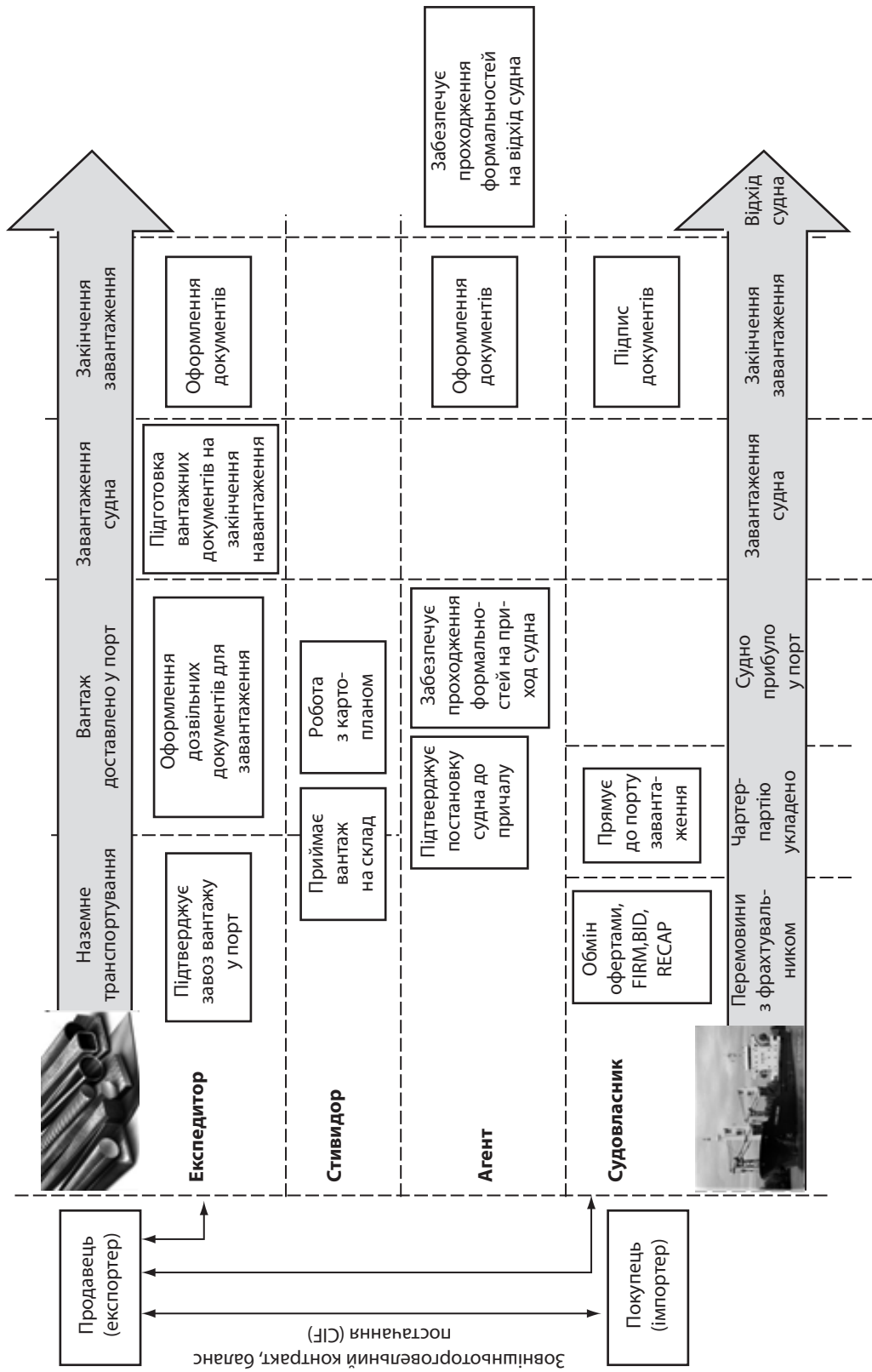


Рис. 1. Схема процесу організації перевезення вантажів морем, що моделюється у грі

Модель ділової гри

	Назва етапу гри / задачі, яку виконує модератор	Тривалість	Попередній етап / задача	Задіяні команди
1	<b>Пояснення командам правил гри</b>	5 хв.		Усі команди
2	<b>Оголошення умов зовнішньоторговельного контракту.</b> Обговорення модератором із командами взаємодії <i>вантажовласників</i> із <i>портовими експедиторами</i> та <i>судновласниками</i> , формування інструкцій <i>портовим експедиторам</i> та <i>котування на фрахтовий ринок</i>	15 хв.	1	<i>Вантажовласники, портові експедитори, судновласники, «умовний гравець» (адміністрація порту)</i>
3	Обговорення модератором із <i>портовими експедиторами</i> процедури надходження вантажу до порту суміжним видом транспорту, його прийому та розміщення на складі <i>портового оператора</i> . Оформлення командами відповідних пакетів документів та їх передання іншим командам	5 хв.	2	<i>Портові експедитори, портові оператори</i>
4	Перемовини за чартер-партію. <i>Вантажовласники</i> обмінюються оффертами із <i>судновласниками</i> до моменту укладання договору. Підтвердження готовності вантажу до підходу судна. <b>Чартер-партію укладено.</b> Оформлення необхідного пакета документів та їх передання іншим командам	20 хв.	1	<i>Вантажовласники, судновласники</i>
5	<b>Повна партія вантажу знаходиться у порту.</b> Обговорення модератором із <i>портовими експедиторами</i> процедур, необхідних для початку завантаження. Оформлення відповідного пакета документів та їх передання іншим командам	15 хв.	3	<i>Портові експедитори, «умовний гравець» (митний брокер, митні органи)</i>
6	<b>Судно прямує у напрямку порту завантаження.</b> Обговорення модератором із <i>агентами</i> процедури фізичного заходу та документального оформлення прибуття судна; обговорення із <i>судновласниками</i> процедури передання повідомлень про підхід. Оформлення необхідного пакета документів та їх передання іншим командам	10 хв.	4	<i>Судновласники, агенти</i>
7	<b>Судно у порту.</b> Обговорення модератором із <i>судновласниками</i> і <i>агентами</i> процедури проходження формальностей. Оформлення необхідного пакета документів та їх передання іншим командам	5 хв.	6	<i>Судновласники, агенти, «умовний гравець» (митні, прикордонні та інші органи, портнагляд)</i>
8	<b>Початок відрахунку сталійного часу. Одночасно – початок завантаження. Під час вантажних робіт жодних невірних простоїв, завантаження здійснюється без затримок.</b> Обговорення модератором з усіма командами їх дій під час завантаження вантажу на судно	10 хв.	3, 6	Усі команди
9	<b>Кінець завантаження.</b> Обговорення модератором із <i>портовими експедиторами</i> процедури документального оформлення закінчення завантаження; із <i>судновласниками</i> і <i>агентами</i> – процедури документального оформлення та фізичного виходу судна з порту. Оформлення необхідного пакета документів та їх передання іншим командам	10 хв.	6, 8	<i>Портові експедитори, судновласники, агенти, «умовний гравець» (представники митних, прикордонних та ін. органів, портнагляд)</i>
10	<b>Підбиття підсумків гри.</b> Перевірка повноти пакета документів, які знаходяться в усіх командах, та підрахунок загальної кількості балів за відповіді на питання	5 хв.	2–9	Усі команди

лення запитів та/або погодження певних етапів із іншими командами), команди оформлюють самостійно.

*Хронологія гри.* Як зазначалось вище, гру умовно поділено на окремі етапи, які відповідають певним етапам транспортування товару. Оскільки різні етапи гри можуть розвиватися паралельно один до одного, а деякі з них не можуть бути реалізованими без попередніх етапів, схематично гру подано у двох розрізах – «вантаж» і «судно». За умови виконання відповідною

командою усього комплексу операцій та оформлення повного комплексу документів, який відповідає кожному етапу, модератором оголошується кінець етапу гри у вигляді змістовного тлумачення певного етапу транспортування. На кожному етапі, після оголошення його модератором, викликається команда, яка має вступити до гри, формулюючи у вигляді відповідей на запитання модератора перелік дій, які вона має здійснити; пакет документів, які мають бути оформлені; інші структури

(команди або «умовний гравець» – організації, які не беруть участь у грі ні як команди, ні як «граючі тренери», оскільки їх залучення до організації та/або реалізації транспортування має одноразовий характер), до яких вона має звернутися із змістом запиту та/або переліком документів.

**Н**а кожному етапі гри «грає» одна чи більше команд – оформлюючи необхідні документи та здійснюючи встановлені правилами процедури та/або взаємодіючи одна з одною. Якщо на певному етапі «грає» лише одна команда або усі команди задіяні в оформленні відповідних пакетів документів, модератор має право звернутися до кожної команди, запитавши їх щодо етапу, на якому знаходяться гравці.

Вихідним документом для гри та етапом, що передує початку гри, є зовнішньоторговельний контракт і перевезення вантажу до порту відправлення наземним видом транспорту. Таким чином, вихідною інформацією для початку дій команд є зміст зовнішньоторговельного контракту, який оголошується модератором, та саме це є відправною точкою для дій команд. Задля того, щоб забезпечити цілісність ланцюгу транспортного процесу пропонується обумовити академічну умовність – «грати» контракт, укладений на базисах поставки групи С згідно з міжнародними правилами INCOTERMS 2010, коли основне перевезення (стосовно цієї гри – морське перевезення) сплачується продавцем.

#### Функції команд

- ✦ «Вантажовласники» мають: надати «Портовим експедиторам» чіткі інструкції щодо прийому та відвантаження вантажу, забезпечивши їх необхідним пакетом документів; зафрахтувати судно для здійснення перевезення із попереднім торгуванням умов чартер-партії із «Судновласниками» (задля спрощення процедури гри покладається академічна умовність, яка виключає участь фрахтових брокерів у укладенні фрахтової угоди). Враховуючи наявну практику, кореспонденція із судновласниками здійснюється англійською мовою; надати чіткі інструкції «Агентам» щодо судна, яке здійснюватиме перевезення.
- ✦ «Судновласники» мають: укласти із «Вантажовласниками» договір фрахтування судна на рейс із попереднім етапом торгування за основними умовами такого договору (задля спрощення процедури гри покладається академічна умовність, яка виключає участь фрахтових брокерів у укладенні фрахтової угоди). Враховуючи наявну практику, кореспонденція із «Вантажовласниками» здійснюється англійською мовою.
- ✦ «Портові експедитори» мають: узгодити розміщення вантажу на складах із «Портовим оператором»; відстежувати надходження вантажу до порту; забезпечити проходження митних фор-

мальностей та оформити пакет документів, які дозволяють почати завантаження вантажу на судно; відстежувати хід завантаження; забезпечити проходження митних формальностей та оформити пакет документів, якими фіксується закінчення завантаження.

- ✦ «Портові оператори» мають: забезпечити розміщення вантажу на складах, оформлюючи відповідні документи; оформити пакет документів, необхідних для завантаження вантажу.
- ✦ «Агенти» мають: узгодити прибуття судна та його постановку до причалу із портовою адміністрацією; забезпечити проходження процедур і формальностей, пов'язаних із прибуттям судна, із оформленням відповідного пакета документів; відстежувати хід завантаження; забезпечити проходження процедур і формальностей, пов'язаних із виходом судна з порту, та оформити відповідний пакет документів; узгодити відхід судна з порту із портовою адміністрацією;

**К**ожна команда задля виконання своєї ділянки роботи має та/або може звертатися до інших команд із запитом щодо інформації та/або необхідного пакета документів; надавати іншим командам за їх запитом інформацію та/або необхідний пакет документів.

Щодо змісту запитань модератора, то він має бути продуманий заздалегідь та охоплювати повне коло дій та/або документів команди на кожному етапі. Загалом питання мають стосуватися: дій, які має здійснити команда, виходячи з етапу, на якому вона вступає в гру або знаходиться; документів, які вона має запросити, та команди, до якої має звернутися із відповідним запитом; документів, які мають бути оформлені командою, із вказівкою їх кількостей, та команд та/або «умовного гравця» (визначивши організацію, яку він уособлюватимете), яким мають бути передані оформлені документи.

#### ВИСНОВКИ

Подальший розвиток запропонованої методології ділових ігор може охоплювати окремі сфери діяльності команд, враховуючи більш деталізовану специфіку їх роботи. Цікавою, наприклад, вбачається розробка ділової гри, присвяченої укладанню фрахтової угоди – з декількома пропозиціями, які отримує судновласник від вантажовласника, а торгування сторін відбувається лише після обґрунтованого нескладними розрахунками або аргументованими коментарями вибору. До таких, більш деталізованих, але відокремлених ігор, можливим є внесення непередбачених обставин або урахування впливу зовнішніх умов (зокрема, у наведеному прикладі – на початку гри умовно покладається «високий» або «низький» стан ринку із внесенням необхідних корективів у вихідні дані). ■

## ЛІТЕРАТУРА

1. Зарукина Е. В., Логинова Н. А., Новик М. М. Активные методы обучения: рекомендации по разработке и применению. СПб.: СПбГИЭУ, 2010. 59 с.
2. Вербицкий А. А. Активное обучение в высшей школе: Контекстный подход. М.: Высшая шк., 1991. 130 с.
3. Абрамова Г. А., Степанович В. А. Деловые игры: теория и организация. Екатеринбург: Деловая кн., 1999. 106 с.
4. Исаева З. А., Мынбаева А. К., Садвакасова З. М. Активные методы и формы обучения в высшей школе. Алматы: Казак университети, 2005. 122 с.
5. Грудзинская Е. Ю., Марики В. В. Активные методы обучения в высшей школе. Учебно-методические материалы по программе повышения квалификации «Современные педагогические и информационные технологии». Нижний Новгород, 2007. 182 с. URL: <http://www.unn.ru/pages/issues/aids/2007/88.pdf>
6. Бюджетна система. Вишкіл студії: навч. посіб./за ред. С. І. Юрія, О. П. Кириленка. Тернопіль: ТНЕУ, 2010. 424 с.
7. Дяченко-Богун М. Активні методи навчання у вищому навчальному закладі. *Витоки педагогічної майстерності*. 2014. Вип. 14. С. 74–79.
8. Прокопів Л. М. Робоча навчальна програма дисципліни «Інноваційні технології навчання і виховання у ВНЗ». Івано-Франківськ: ПНУ ім. В. Стефаніка, 2016. 18 с.
9. Довженко І. Роль ділової гри у професійній підготовці майбутніх фахівців сфери обслуговування. *Педагогіка і психологія вищої освіти*. 2013. № 6. С. 96–103.
10. Нагірняк М. Я., Мачинська Н. І. Практичні аспекти організації навчального процесу у вищому навчальному закладі. *Вісник ЛДУБЖД*. 2011. № 5. С. 191–196.
11. Богатирьов А. М., Богатирьова Л. Д., Столярьска К. М. Методичні вказівки до комп'ютерної ділової гри «Менеджмент, маркетинг та підприємництво». Одеса: ОНАЗ ім. О. С. Попова, 2010. 40 с.
12. Конопленко Л. О. Методичні вказівки щодо організації ділової гри для навчання усного англійського спілкування у технічних ВНЗ. *Вісник Дніпропетровського університету імені Альфреда Нобеля*. 2014. № 2 (8). С. 152–158.
13. Кузьменко С. В. Робоча програма навчальної дисципліни. Ділова гра «Бізнес-менеджмент». Київ: Нац. ун-т бізнесу і природокористування України, 2015. 14 с.
14. Разработка и внедрение в учебный процесс деловой игры «Контрольная закупка молока». URL: <https://www.science-education.ru/ru/article/view?id=20127>
15. Проведение деловых игр по дисциплине «Ценообразование». URL: [http://if.susu.ru/he/studlife/study/bd\\_bg](http://if.susu.ru/he/studlife/study/bd_bg)
16. Зачет для магистрантов в форме деловой игры: «Медико-психологическая консультация специалистов по подготовке к школе». URL: <http://mpgu.su/novosti/zachet-dlya-magistrantov-v-forme-delovoy-igryi-mediko-psihologicheskaya-konsultatsiya-spetsialistov-po-podgotovke-k-shkole/>
17. Использование деловых игр для обучения технических вузов дисциплине «Начертательная геометрия». URL: <http://oaji.net/articles/2016/743-1467702918.pdf>
18. Возможность использования деловых игр на практических занятиях по микробиологии в медицинском вузе. URL: <https://www.fundamental-research.ru/ru/article/view?id=35068>
19. Швець Л. В. Організація ділової гри на практичних заняттях з медичної біології. *Медична освіта*. 2016. № 1. С. 112–114.
20. Birknerova Z. The use of simulation business games in university education. *Bulgarian Journal of Science and Education Policy (BJSEP)*. 2010. Vol. 4 (7). P. 202–215.
21. Cohen K., Rhenman E. The Role of Management Games in Education and Research. *Management Science*. 1961. Vol. 7. P. 131–166.
22. Assa I. Management simulation games for education and research: A comparative study of gaming in socialist countries. *Simulation & Games*. 1982. Vol. 13. P. 379–412.
23. Wolfe J. The effectiveness of business games in strategic management course work. *Simulation & Gaming*. 1997. Vol. 28 (4). P. 360–376.
24. Barišić A., Provic, M. Business simulation as a tool for entrepreneurial learning. The role of business simulation in entrepreneurship education. *Education for entrepreneurship*. 2014. Vol. 4 (2). P. 97–107.
25. Business Simulation Games Could Build Hands-on Business Experience. URL: <http://classroom-aid.com/2012/11/09/15-business-simulation-games-could-build-hands-on-business-experience/>
26. Business, Strategy & Management Simulations. URL: <https://www.cesim.com/simulations/business-simulation-games>

## REFERENCES

Abramova, G. A., and Stepanovich, V. A. *Delovyye igry: teoriya i organizatsiya* [Business games: theory and organization]. Ekaterinburg: Delovaya kniga, 1999.

Assa, I. "Management simulation games for education and research: A comparative study of gaming in socialist countries." *Simulation & Games*. Vol. 13 (1982): 379-412.

"Business Simulation Games Could Build Hands-on Business Experience". <http://classroom-aid.com/2012/11/09/15-business-simulation-games-could-build-hands-on-business-experience/>

"Business, Strategy & Management Simulations". <https://www.cesim.com/simulations/business-simulation-games>

Barišić, A., and Provic, M. "Business simulation as a tool for entrepreneurial learning. The role of business simulation in entrepreneurship education". *Education for entrepreneurship*. Vol. 4 (2) (2014): 97-107.

Birknerova, Z. "The use of simulation business games in university education". *Bulgarian Journal of Science and Education Policy (BJSEP)*. Vol. 4 (7) (2010): 202-215.

*Biudzhetna sistema. Vyshkil studii* [Budget system. Graduates of the studio]. Ternopil: TNEU, 2010.

Bohatyryov, A. M., Bohatyryova, L. D., and Stoliarska, K. M. *Metodychni vkazivky do kompiuternoї dilovoi hry «Menedzhment, marketynh ta pidpriemnytstvo»* [Methodical guidelines for the computer business game "Management, Marketing and Entrepreneurship"]. Odessa: ONAZ im. O. S. Popova, 2010.

Cohen, K., and Rhenman, E. "The Role of Management Games in Education and Research". *Management Science*. Vol. 7 (1961): 131-166.

Diachenko-Bohun, M. "Aktivni metody navchannia u vyshchomu navchalnomu zakladi" [Active teaching methods at a higher educational institution]. *Vytky pedahohichnoi maisternosti*, no. 14 (2014): 74-79.

Dovzhenko, I. "Rol dilovoi hry u profesiinii pidhotovtsi maibutnikh fakhivtsiv sfery obsluhovuvannia" [The role of a business game in the training of future professionals in the service sector]. *Pedahohika i psykhohohiia vyshchoi osvity*, no. 6 (2013): 96-103.

Grudzinskaia, Ye. Yu., and Mariko, V. V. "Aktivnyye metody obucheniya v vysshey shkole. Uchebno-metodicheskiye materialy po programme povysheniya kvalifikatsii «Sovremennyye pedagogicheskiye i informatsionnyye tekhnologii»" [Active methods of teaching in higher education. Educational and methodological materials for the advanced training program "Modern Pedagogical

and Information Technologies"]. <http://www.unn.ru/pages/issues/aids/2007/88.pdf>

"Ispolzovaniye delovykh igr dlya obucheniya tekhnicheskikh vuzov distsipline «Nachertatel'naya geometriya»" [Use of business games for teaching technical universities the discipline "Descriptive Geometry"]. <http://oaji.net/articles/2016/743-1467702918.pdf>

Isayeva, Z. A., Mynbayeva, A. K., and Sadvakasova, Z. M. *Aktivnyye metody i formy obucheniya v vysshey shkole* [Active methods and forms of education in higher education]. Almaty: Kazak universiteti, 2005.

Konoplenko, L. O. "Metodychni vkazivky shchodo orhanizatsii dilovoi hry dlia navchannia usnoho anhlovnoho spilkuvannia u tekhnichnykh VNZ" [Methodical instructions on the organization of a business game for the teaching of oral English communication in technical universities]. *Visnyk Dnipropetrovskoho universytetu imeni Alfreda Nobelia*, no. 2 (8) (2014): 152-158.

Kuzmenko, S. V. *Robocha prohrama navchalnoi dystsypliny. Dilova hra «Biznes-menedzhment»* [Work syllabus. Business game "Business Management"]. Kyiv: Nats. un-t bioresursiv i pryrodokorystuvannia Ukrainy, 2015.

Nahirniak, M. Ya., and Machynska, N. I. "Praktychni aspekty orhanizatsii navchalnoho protsesu u vyshchomu navchalnomu zakladi" [Practical aspects of organization of educational process at higher educational institution]. *Visnyk LDU BZhD*, no. 5 (2011): 191-196.

"Provedeniye delovykh igr po distsipline «Tsenoobrazovaniye»" [Conducting business games in the discipline "Pricing"]. [http://if.susu.ru/he/studlife/study/bd\\_bg](http://if.susu.ru/he/studlife/study/bd_bg)

Prokopiv, L. M. *Robocha navchalna prohrama dystsypliny «Innovatsiini tekhnologii navchannia i vykhovannia u VNZ»* [Working curriculum of discipline "Innovative technologies of education and upbringing in higher educational institutions"]. Ivano-Frankivsk: PNU im. V. Stefanyka, 2016.

"Razrabotka i vnedreniye v uchebnyy protsess delovoy igry «Kontrol'naya zakupka moloka»" [Development and introduction in the educational process of the business game "Control purchase of milk"]. <https://www.science-education.ru/ru/article/view?id=20127>

Shvets, L. V. "Orhanizatsiia dilovoi hry na praktychnykh zaniattiakh z medychnoi biolohii" [Organization of a business game on practical classes in medical biology]. *Medychna osvita*, no. 1 (2016): 112-114.

"Vozmozhnost ispolzovaniya delovykh igr na prakticheskikh zanyatiyakh po mikrobiologii v meditsinskom vuze" [The possibility of using business games in practical classes on microbiology in a medical college]. <https://www.fundamental-research.ru/ru/article/view?id=35068>

Verbitskiy, A. A. *Aktivnoye obucheniye v vysshey shkole: Kontekstnyy podkhod* [Active learning in higher education: Contextual approach]. Moscow: Vysshaya shkola, 1991.

Wolfe, J. "The effectiveness of business games in strategic management course work". *Simulation & Gaming*. Vol. 28 (4) (1997): 360-376.

"Zachet dlya magistrantov v forme delovoy igry: "Mediko-psikhologicheskaya konsultatsiya spetsialistov po podgotovke k shkole"" [Offset for undergraduates in the form of a business game: "Medico-psychological counseling of specialists in preparation for school"]. <http://mpgu.su/novosti/zachet-dlya-magistrantov-v-forme-delovoy-igryi-mediko-psihologicheskaya-konsultatsiya-spetsialistov-po-podgotovke-k-shkole/>

Zarukina, Ye. V., Loginova, N. A., and Novik, M. M. *Aktivnyye metody obucheniya: rekomendatsii po razrabotke i primeneniyu* [Active methods of teaching: recommendations for development and application]. St. Petersburg: SPbGIEU, 2010.