

УДК 378:005–051]:33

DOI: 10.15587/2313-8416.2015.41155

FORMY NAUCZANIA POPRZEZ GRĘ W KSZTAŁTOWANIU KOMPETENCJI EKONOMICZNEJ PRZYSZŁYCH MENEDŻERÓW OŚWIATY: „KROK PO KROKU – RAZEM DO SUKCESU!”

© T. Burlajenko

Prezentujemy wypracowania optymalnego programu „Krok po kroku – razem do sukcesu!” z użyciem nauki w formie gry przy kształtowaniu kompetencji ekonomicznej przyszłych menedżerów oświaty, w którym przyszli zawodowcy mogą zdobyć doświadczenia w komunikacji, aktywnej współpracy, umiejętności mówienia krótko i konstruktywnie, oceniać siebie i innych, zrozumieć innych

Słowa kluczowe: menedżer oświaty, kompetencji ekonomiczne, nauczania w formie gry, rozwój, szkolenie, kształtowanie, umiejętności

We present an optimal program using the game in training education managers of education which reflects process of formation of economic competence at future managers of education, using educational games in which future experts gain experience of communication, active cooperation, ability to act is squeezed and is constructive, to estimate it self and others, to understand others

Keywords: manager of education, economic competence, train game, development, studies, forming, skills

1. Wstęp

Szybki rozwój nauki i techniki, co odbywa się obecnie w całym świecie i Ukrainie w szczególności, potrzebują jakościowego i skutecznego szkolenia przyszłych menedżerów oświaty jako konkurencyjnych fachowców. Zarządzanie oświatą we współczesnych rynkowych warunkach potrzebuje innowacyjnych podejści, co wzmacnia uwagę do ekonomicznego przygotowania przyszłych menedżerów oświaty.

Kształtowanie menedżerów oświaty nowego typu jako inicjatywnego, przedsiębiorczego, myślącego – 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 jego ciągłe doskonalenie umiejętności zawodowych.

W zależności od poziomu przygotowania wykładowcy, jego wybór form i środków, tworzą styl myślenia uczniów (studentów). Jedną z najważniejszych zasad uczenia się jest łączenie różnych technik i metod nauczania; wybór optymalnej kombinacji metod, form i środków nauczania, które będą zapewniać aktywną działalność studentów. W ten sposób, można uzyskać wiedzę na wykładzie lub seminarium i sposoby doskonalenia umiejętności zawodowych – na warsztatach. Ale sposoby myślenia, kreatywność, doświadczenie społecznej interakcji – tylko w praktyce lub w zakresie projektowania gier.

2. Opis zagadnienia

Modernizacja szkolnictwa krajowego wysuwa nowe wymogi do zawodowej działalności pedagogicznej. Wśród tych wymogów szczególne miejsce zajmują technologie, stosowane przez pedagogów na różnych etapach procesu edukacyjnego, aktywizując pozycję uczniów, wzbudzających interes do nauki. 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 wypracowania optymalnego programu „Krok pokroku – razem do sukcesu!” z użyciem nauki w formie gry przy kształtowaniu kompetencji ekonomicznej przyszłych menedżerów oświaty i wprowadzania go do procesu edukacyjnego na uczelniach wyższych.

3. Przegląd literatury

Jednym z perspektywicznych kierunków kształtowania kompetencji ekonomicznej przyszłych menedżerów jest wprowadzanie do procesu edukacyjnego metod nauczania aktywnego. Po dokonanej analizie prac naukowych J. Arutiunowa [1], O. Zacharowej [2], G. Kowalczyk [3], I. Lerner [4], J. Malowanego [5], W. Trajniewa [6], I. Trajniewa [6], O. Szpaka [7] oraz praktyki szkolenia przyszłych menedżerów oświaty możemy stwierdzać, że podstawową oznaką aktywności tej metody jest wysoka działalność umysłowa studentów, która odznacza się: szybkością i logicznością myślenia, trwałą wydajną pracą w zadanym trybie, samodzielnym podjęciem decyzji, współdziałaniem studentów i wykładowcy za pomocą relacji bezpośrednich i zwrotnych, itp.

Na podstawie badań twierdzeń naukowych zarządzania, historii jego rozwoju oraz powstania nowych funkcji u menedżerów oświaty zostają wyodrębnione nowe wymogi do ich szkolenia w krajowym systemie edukacyjnym. Jakość i skuteczność szkolenia przyszłych menedżerów oświaty jako konkurencyjnych fachowców w znacznym stopniu zależy 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 przeszkolony 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 [8]; 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 [9]. 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, łączący w sobie następujące etapy: wartościowo-motywacyjny; treściowo-procesowy; refleksyjno-korekcyjny, których wynikiem staje się synteza wiedzy ekonomicznej i umiejętności praktycznych przy zarządzaniu uczelnią w szybko zmieniających się warunkach rynkowych dla zapewnienia konkurencyjności szkolnictwa [10].

4. Część podstawowa. Gra w szkoleniu przyszłych menedżerów oświaty

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

- 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;

- skierowanie ku samoorganizacji: uczestnicy w grze trafiają do konkretnych sytuacji, każdy z nich ma własny punkt widzenia. Uczestnicy mogą mieć 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;

- 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;

- zabezpieczenie metodologiczne: w warunkach takiej 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 uwzględnić 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 w stosowaniu 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 się logiczne rozumienie rzeczywistości, kształtują się umiejętności poszukiwania odpowiedniej informacji, analiza i ocena faktów i opracowanie 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 pozwolą 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, udzielanie 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.

Przy stosowaniu form nauki poprzez grę wykładowca powinien nie tylko być zapoznanym z metodyką ich prowadzenia, lecz również umieć ją stosować praktycznie. Dzisiaj istnieje dość duża ilość gotowych opracowań metodycznych do prowadzenia gier edukacyjnych. Ale jeżeli je rozpatrzyć szczegółowo, to można się przekonać, że większość z nich przypomina instrukcje do zarządzania produkcją, budową obiektu lub rozdzielaniem zasobów, lecz nie stanowi metodyki prowadzenia zajęć. Dlatego wykładowca jako kierownik gry ma wypracować własną metodykę do przeprowadzenia zajęcia edukacyjnego w formie gry.

Nauczanie w formie gry nie jest zwykłym włączeniem sytuacji problemowych do procesu nauki, a 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 interesu do niej, 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:

- Jakim 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.

Stosowanie lub opracowanie tych lub innych form gry edukacyjnej przewiduje występowanie następujących etapów podstawowych:

1. Część przygotowawcza (opracowanie wątku i przepisów gry).
2. Część wstępna (cel i zadania zajęcia edukacyjnego).
3. Przeprowadzenie samej gry (ustalenie zadań problemowych, proces gry).
4. Analiza wyników gry.
5. Podsumowanie wyników gry.

Gry edukacyjne mogą być wybudowane w różny sposób: albo każdy grający przed grą otrzymuje dokładne instrukcje, alboważdemu zostaje udzielony tylko-przybliżony wykaz tego, co mu 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;
- dziedzinę stosowania gry, na kogo jest rozliczona;
- obiekt imitowania oraz ucieleśnienie, które zostaje osiągnięte w wyniku gry;
- zestaw roli 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 ma się składać z dwóch części: pierwszą część stanowią polecenia dla wykładowcy, dotyczące nastawienia i przeprowadzenia gry, natomiast część druga jest właśnie 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 widocznym, 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.

Dla wykładowcy ważnym jest wybudować grę w postaci problematycznego nauczania, żeby przyszli menedżerowie oświaty samodzielnie zdobywali wiedzę, znajdowali rozwiązania w dyskusji. Dlatego właśnie informację w grze trzeba przedstawiać zgodnie z zasadą: informacja niezbędna; informacja uzupełniająca; informacja na żądanie.

Wykładowca powinien mieć do dyspozycji kilka wariantów rozwiązania sytuacji problemowej. Lecz pokazać studentom te warianty wykładowca może dopiero po przeprowadzeniu gry. Dopiero po jej ukończeniu, kiedy uczestnicy gry dołożyli wszelkich sił, aby rozwiązać sytuację problemową, wykładowca może dać 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 – 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, spierając się na doświadczenie, stwarzają własny model improwizowany, natomiast wykładowca ma własny model. Kombinowanie tych dwóch modeli też stwarza uczucie 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 podstawowej i uzupełniającej. Ją przyszli menedżerowie mogą otrzymywać w postaci artykułów poświęconych tej problematyce, poleceń metodycznych, instrukcji lub konsultacji wykładowcy. Ewentualnie istnieje też możliwość konkretnego zamówienia uczelni celem rozwiązania zaistniałej sytuacji zawodowej.

Prowadząc grę edukacyjną, wykładowca ma 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, a w celu rozwiązywania konkretnego zadania. Takie

„przesuwanie” bodźców jest bardzo skutecznym i znacznie zwiększa poznawalną aktywność przyszłych menedżerów oświaty. W celu popierania aktywności gry wykładowca ma umieć w pewnej chwili zadawać pytania „prowokacyjne”, poprzednio opracowywać „specjalne” błędy, wnosić do gry pewną „dramatyzację”.

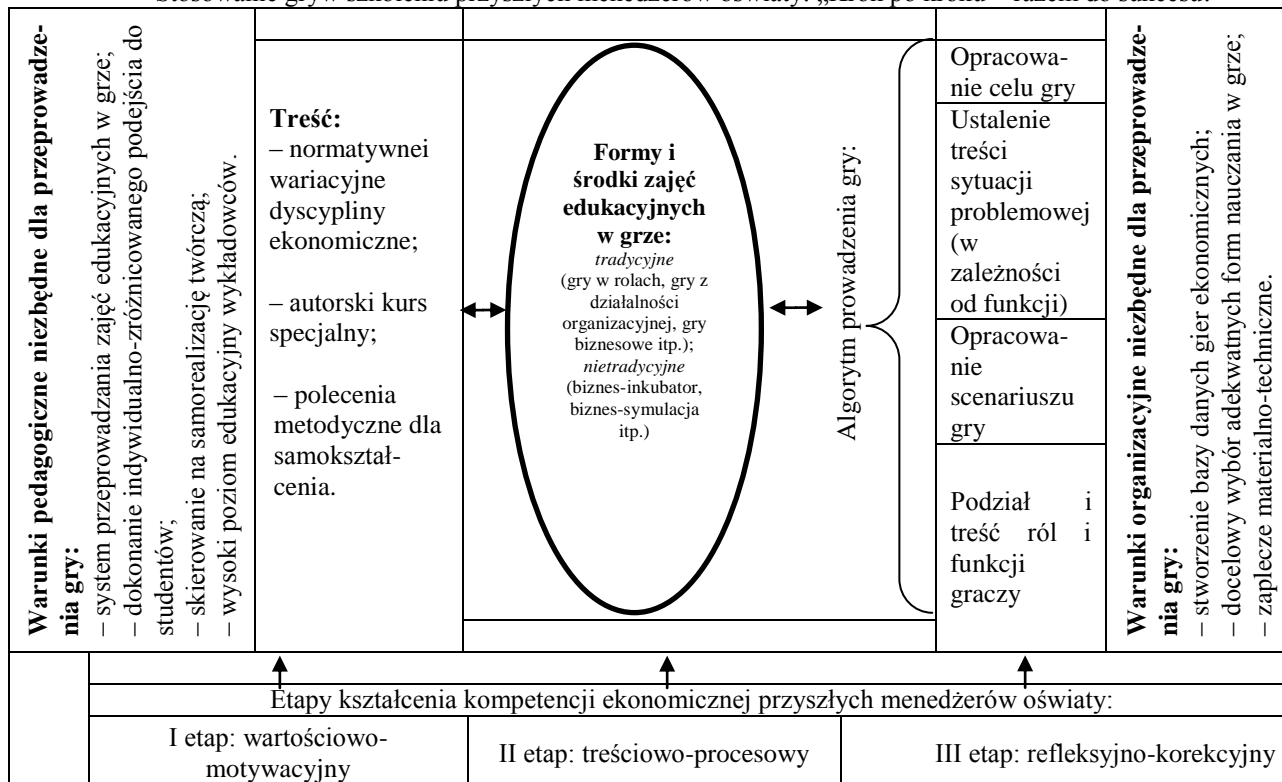
Biorąc udział w grach edukacyjnych, przyszli menedżerowie oświaty zdobywają doświadczenie komunikacyjne, umiejętność aktywnej współpracy, umiejętność ścisłego i konstruktywnego mówienia itp. Dzięki grom edukacyjnym, studenci przezwyciężają w sobie strach i stres przed wystąpieniem publicznym, uczą się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

Za pomocą kolektywnej współpracy w załodze 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).

Tablica 1

Stosowanie gry w szkoleniu przyszłych menedżerów oświaty: „Krok po kroku – razem do sukcesu!”



Stosując tę lub inną formę nauczania poprzez grę, wykładowca ma rozumieć, że podczas gry powstają pewne trudności. Dotyczą one z reguły są 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

wykwalifikowane rozwiązanie strategiczne musi sam wykładowca. W toku gry należy dołożyć wysiłków, aby przyszli menedżerowie oświaty ponosili odpowiedzialność za podjętą przez nich decyzję. W tym celu stosowane zostają zachęty moralne: ustalenie zwycięzców gry, najlepszych wykonawców ról, odznaczanie nagrodą za niestandardowe myślenie itp.

Wykładowca ma przekonać studentów, że zawsze (zarówno w grze, jako i w życiu) wygrają 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 we właściwym czasie, zrobienie ćwiczeń gimnastycznych itp. Odpoczynek ma wielkie znaczenie, ponieważ w przeciwnym razie zmęczenie może doprowadzić do umysłowego i emocyjnego przeładunku studentów i zmniejszenia skuteczności gry.

Analizując treść kwestionariuszy, można otrzymać dobry materiał do dalszego udoskonalenia metodyki gry, rozumienia psychologii przyszłych menedżerów oświaty oraz zwrócić uwagę na warunki kształtowania ich kompetencji ekonomicznej.

Naszym zdaniem skuteczność gry polega na prawidłowym rozumieniu przez przyszłych menedżerów oświaty ich działalności zawodowej. Właśnie to przybliży uczestnika gry do rozumienia tezy „Gra – to próba życia!”

5. Aprobacja wyników badania

Podstawowe postanowienia i wyniki badań stosowania form nauczania w grze zostały przedstawione na międzynarodowych, ogólnoukraińskich, regionalnych konferencjach naukowo-praktycznych. Opracowane scenariusze stosowania form nauczania w grze przy wykładaniu dyscyplin ekonomicznych oraz kurs specjalny dla wykładowców zostały wprowadzone do procesu studiów Wyższej Szkoły Zarządzania i Psychologii Uniwersytetu Zarządzania Oświatą przy Narodowej Akademii Nauk Pedagogicznych Ukrainy.

6. Wnioski

Formy nauczania w grze pozwolą przyszłym menedżerom oświaty opanować zespół umiejętności i sprawności, zdobyć właściwości, składających się na kompetencję ekonomiczną: zdolność wykazywać cechy lidera niezbędne w obcowaniu z podwładnymi; orientować się w sytuacjach konfliktowych i prawidłowo je rozwiązywać; otrzymywać i opracowywać niezbędną informację, oszacowywać, porównywać, uzupełniać i przyswajać ją; podejmować decyzje w sytuacjach nie ustalonych, niestandardowych; rozporządzać własnym czasem, rozdzielać pracę między podwładnymi, stwarzać warunki do wolnej twórczości, udzielać niezbędnych pełnomocnictw, niezwłocznie podejmować organizacyjne decyzje zarządzające; wykazywać rzeczowe cechy osoby zarządzającej, przedsiębiorcy, stawiać cele perspektywiczne, korzystać ze sprzyjających możliwości, we właściwym czasie zmieniać, reorganizować struktury organizacyjne przedsiębiorstwa, organizacji, spółki itp.; dawać krytyczną ocenę konsekwencjom własnych decyzji, uczyć się na podstawie własnych błędów; przyjmować krytykę, niezłomnie wytrzymywać wszelkie sytuacje stresowe przy zarządzaniu.

Formy zajęć edukacyjnych w grze umożliwiają integrowanie znajomości wielu dyscyplin i ich stosowanie 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.

Literatura

1. Arutiunow, Y. W sprawie klasyfikacji aktywnego uczenia się [Text] / Y. Arutiunov, N. Borysow et. al. – V międzyagencyjna szkoła – "Zastosowanie AMO w procesie uczenia się" warsztaty na temat aktywnych metod nauczania. Riga, 1983. – P. 23–30.
2. Zacharowa, O. Wykorzystanie aktywnych metodyk nauczania [Text]: nauk.-metod. zb. / O. Zacharowa // Problemy oświaty. – 1998. – Vol. 12. – P. 213.
3. Kowalczyk, G. Aktywizacja nauczania w edukacji ekonomicznej [Text] / G. Kowalczyk. – K. : KHEU, 1999. – 128 p.
4. Lerner, I. Dydaktyczne podstawy metodyk nauczania [Text] / I. Lerner. – M.: Pedagogika, 1981. – 186 p.
5. Malowanyj, J. Formy nauczania w szkołach: Ks. Dla nauczyciela [Text] / J. Malowanyj, W. Rymarenko, L. Woronina et. al.; Redakcja J. Malowanego. – K.: Oświata, 1992. – 160 p.
6. Trajniew, W. Podręcznik [Text] / W. Trajniew, I. Trajniew; 4-e wyd. – M.: Wydawniczo-handlowa korporacja "Dashkov i K^o", 2009. – 280 p.
7. Szpak, O. T. Nauczyciel w systemie edukacji ekonomicznej [Text]: naucz.-metod. pod. / O. Szpak, M. Babijak, W. Teres, W. Prystupa, M. Kostecka. – Drohobycz, 2012. – 398 p.
8. Burlajenko, T. Treść i struktura kompetencji ekonomicznej przyszłych menedżerów oświaty jako wymóg czasu [Text] / T. Burlajenko // Teoria oraz metodyka zarządzania oświatą. – 2011. – Vol. 7. – Dostęp: http://www.nbu.gov.ua/e-journals/tmuo/2011_7/2.pdf
9. Oświata dorosłych: słownik encyklopedyczny [Text] / red. V. Kremin, J. Kowbasiuk; [ukl.: N. Protasowa, J. Molczanowa, T. Kurena; red. rada: V. Kremin, J. Kowbasiuk, N. Protasowa ta in. – Nar. akad. Nauk Ukrainy. – K.: Основа, 2014. – 496 s., kompetencja ekonomiczna (aut. Burlajenko T.) stor. 126.
10. Burlajenko T. Kształcenie kompetencji ekonomicznej przyszłych menedżerów oświaty jako wymóg czasu [Text]: materials of proceedings of the International Scientific and Practical Congress/ T. Burlajenko // International scientific-practical conference of teachers and psychologists. Geneva (Switzerland). – Publishing Center of the European Association of pedagogues and psychologists "Science". Geneva, 2014. – P. 7–18.
11. Quality education and competencies for life. Workshop 3 [Text] // Background Paper. 2004. – P. 6.

References

1. Arutiunov, J. S., Borysowa, N. V. et. al. (1983). About classification of methods of hands. V Interdepartmental school is a seminar on the active methods of educating "Application AMO in an educational process". Riga, 23–30.
2. Zaharowa I. O. (1998). The Use of active methods in the conditions of the differentiated studies. Problems of education, 12, 213.
3. Kowalczyk, G. O. (1999). Activation of studies in economic formation. Kiev: KNEU, 128.
4. Lerner, I. Y. (1981). Didactic bases of methods of educating. Moscow: Pedagogics, 186.
5. Malowanyj, J. I., Rymarenko, V. E., Woronina, L. P. et. al.; Malowanyj, J. I. (Ed.) (1992). Forms of studies are at school : of book for a teacher. Kiev: Education, 160.

6. Trajniev, V. A., Trajniev, I. V. (2009). Train aid. 4th edition. Moscow: Publishing-trade corporation "Dashkov & Ko", 280.

7. Shpak, O. T., Babiyak, M. M., Teres, V. I., Prystupa, V. V. (2012). Teacher in the system of economic education. Drohobych, 398.

8. Burlayenko, T. (2011). Maintenance and structure of economic competence of future managers of education as a necessary requirement of time. Theory and methodology of management education, 7. Available at: http://www.nbu.gov.ua/e-journals/tmuo/2011_7/2.pdf

9. Kremin, V. G., Kovbasyuk, J. V. (2014). Education of adults : is an encyclopaedic dictionary. Nation. akad. scienc-

es of Ukraine, nation. akad. state of management at President of Ukraine [and other]. Kiev: Basis, 496. Economic competence (author Burlayenko T. I.), 126.

10. Burlayenko, T. (2014). Formuvannja ekonomichnoi kompetentnosti menedzheriv osvity jak neobhidna vymoga chasu. International scientific-practical conference of teachers and psychologists. Materials of proceedings of the International Scientific and Practical Congress. Geneva (Switzerland), the 27th of November, 2014/ Publishing Center of the European Association of pedagogues and psychologists "Science", Geneva, 7–18.

11. Quality education and competencies for life. Workshop 3 (2004). Background Paper, 6.

*Рекомендовано до публікації д-р пед. наук Дмитренко Г. А.
Дата надходження рукопису 20.03.2015*

Tetiana Burlajenko, Kandydujące nauk pedagogicznych, professor, Katedra ekonomiki oraz zarządzania personelem, Wyższa Szkoła Zarządzania i Psychologii Uniwersytetu Zarządzania Oświatą przy Narodowej Akademii Nauk Pedagogicznych Ukrainy, ul. Artema, 52-a, м. Кijów, Ukraina, 04053
E-mail: tburlaenko@i.ua

УДК 378.046.4

DOI: 10.15587/2313-8416.2015.41153

ФІНАНСОВО-ЕКОНОМІЧНА КОМПЕТЕНТНІСТЬ КЕРІВНИКА НАВЧАЛЬНОГО ЗАКЛАДУ ТА ЇЇ ЗНАЧЕННЯ В УПРАВЛІНСЬКІЙ ДІЯЛЬНОСТІ

© Н. А. Зінчук

Ми презентуємо авторське бачення проблеми впровадження компетентнісного підходу до навчання керівних кадрів освіти. Доведено роль фінансово-економічної компетентності керівника навчального закладу у професійній управлінській діяльності, обґрунтовано її значення у процесі управління сучасним навчальним закладом. Наведено структуру фінансово-економічної компетентності керівника навчального закладу. Підкреслено важливість надання фінансової освіти керівникам під час проходження курсів підвищення кваліфікації

Ключові слова: управлінська діяльність, управління навчальним закладом, компетентність, фінансово-економічна компетентність, зміст фінансово-економічної компетентності

We present the author's vision of implementation of competence approach to training the leading cadres of education. It is proved the role of the financial and economic competence of head of educational institution at professional management activity, it is substantiated its importance in the management of modern educational institution. The structure of the financial and economic competence of head of educational institution is given. It is emphasized the importance of providing financial education for leaders during the training post-graduate courses

Keywords: management activity, educational management, competence, financial-economic competence, contents of the financial-economic competence

1. Вступ

У сучасних умовах політичної та економічної нестабільності в Україні гостро постає проблема фінансового забезпечення діяльності навчальних закладів усіх рівнів підготовки та післядипломної освіти. Сучасний керівник закладу освіти має усвідомлювати обсяг відповідальності за забезпечення безперервного та ефективного здійснення освітньої діяльності, оптимальної і достатньої ресурсної підтримки навчально-виховного процесу та у кінцевому підсумку задоволення потреб споживачів освітніх послуг, педагогічного колективу і суспільства в цілому, що замовляє ці послуги для

піднесення інтелектуального потенціалу вітчизняної нації.

2. Постановка проблеми

Політичні та соціально-економічні виклики сьогодення України суттєво впливають як на фінансовий стан галузі освіти в цілому, так і на фінансово-господарську діяльність навчальних закладів усіх рівнів підготовки та підвищення кваліфікації зокрема. Разом з тим, як показало опитування, переважна більшість керівників освітніх закладів державної або комунальної форми власності зізнаються у недосконалії фінансово-