

А. Спіцина

м. Київ

**УПРАВЛІННЯ НАВЧАННЯМ МАЙБУТНІХ ЕКОНОМІСТІВ
ІНТЕРАКТИВНИМИ МЕТОДАМИ РОЗВ'ЯЗАННЯ ПРОФЕСІЙНИХ
ЗАВДАНЬ**

Анотація. В статті розглядаються інтерактивні методи розв'язання професійних завдань у вищій школі. Проаналізовано сутність інтерактивного навчання у професійній школі та окреслено технологію його реалізації.

Ключові слова: вища школа, методи навчання, інтерактивна технологія, майбутні економісти.

А. Спицына

**УПРАВЛЕНИЕ ОБУЧЕНИЕМ БУДУЩИХ ЭКОНОМИСТОВ
ИНТЕРАКТИВНЫЕ МЕТОДЫ РЕШЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ
ЗАДАЧ**

Аннотация. В статье рассматриваются интерактивные методы решения профессиональных задач в высшей школе. Проанализирована сущность интерактивного обучения в профессиональной школе и определены технологии ее реализации.

Ключевые слова: высшая школа, методы обучения, интерактивная технология, будущие экономисты.

A. Spitsyna

**MANAGEMENT TRAINING OF FUTURE ECONOMISTS INTERACTIVE
METHOD FOR SOLVING PROFESSIONAL TASKS**

Annotation. The article deals with interactive methods for solving professional problems in high school. The essence of interactive learning in vocational schools and outlines its implementation technology.

Keywords: higher education, teaching methods, interactive technology, future economists.

Постановка проблеми. Враховуючи суттєві зміни, обумовлені створенням глобального інформаційного простору, сучасне інформаційне суспільство вимагає від фахівця економічного профілю високого рівня умінь роботи з інформацією. При цьому здатність знаходити, накопичувати знання та використовувати їх для розв'язання поставлених завдань набуває особливого значення та вимагає від майбутнього фахівця економічного профілю відповідних інформаційно-аналітичних умінь. Це в свою чергу вимагає впровадження відповідних технологій навчання у вищих навчальних закладах, які сприятимуть підвищенню ефективності процесу формування відповідних інформаційно-аналітичних умінь студентів економічних спеціальностей, що і робить актуальним тему нашого дослідження.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Слід зазначити, що різноманітні аспекти впровадження педагогічних технологій стали об'єктом дослідження багатьох відомих науковців. Серед них особливої уваги заслуговують ті технології, ефективно поєднання яких, на нашу думку, буде сприяти підвищенню рівня опанування інформаційно-аналітичними вміннями, а саме: технологія критичного мислення (Є. Полат, Т. Воропай, Дж. Стіл, О.Тягло, М. Чошанов, Т.Хачумян та ін); технологія проблемного навчання (І.Я. Лернер, М.І. Махмутов, А.В. Фурман та ін.); технологія розвиваючого навчання (І.С. Якиманська, та ін.); інформаційні технології навчання (М.І. Жалдак, В.І. Клочко, Р.С. Гуревич та ін); особистісно-орієнтовані технології (О.В. Євдокимов, І. Унт, З.І. Слєпкань та ін); навчання, як систематичне дослідження (Стрельников В.В., С. Парнс, М.В. Кларін та ін.); технологія моделюючого навчання (Л.М. Фрідман, М.Б. Балк, В.А. Петров та ін.) та ін.

Адже саме інтерактивне навчання дозволяє певною мірою підвищити ефективність засвоєння навчального матеріалу і виробити навички аналізу та

застосування отриманої інформації. Зокрема, педагогічна технологія критичного мислення сприяє розвитку у студентів раціональних підходів до формування базових умінь, їх використання в процесі роботи з інформацією та сприяє рефлексії майбутнього економіста щодо одержаних знань. У цьому аспекті особливого значення набувають уміння визначати проблему; співставляти інформацію зібрану із різних джерел; аналізувати отримані дані, з урахуванням альтернативних точок зору; виявляти наявність прихованої інформації та робити обґрунтовані висновки щодо прийняття рішення в контексті поставленої професійної проблеми.

Мета статті полягає у необхідності окреслення особливостей інтерактивних технологій навчання в контексті управління якістю професійної підготовки майбутніх економістів у вищих навчальних закладах..

Виклад основного матеріалу дослідження. В основу класифікації активних методів навчання у вітчизняній педагогічній та методичній літературі покладені дві ознаки: наявність у процесі навчання моделі професійної діяльності і наявність ролей. У відповідності з цими двома ознаками усі методи активного навчання поділяють на імітаційні та неімітаційні. У відповідності з другою ознакою імітаційні методи поділяються на ігрові та неігрові. Проблемне навчання відноситься до неімітаційних методів, кейс-метод – до імітаційних неігрових, а ділова гра, інші види ігор – до імітаційних ігрових методів.

Інтерактивні методи є підвидом активних методів навчання. Інтерактивне навчання — це спеціальна форма організації пізнавальної діяльності, яка має конкретну, передбачувану мету створити комфортні умови навчання, за яких кожен студент відчуває свою успішність, інтелектуальну спроможність [6].

Інтерактивне навчання у вищій школі передбачає докорінну зміну методичних стереотипів, які сформувалися у викладачів, зміну методологічних підходів. Впровадження інтерактивних технологій у

викладання фахових дисциплін дає змогу цілком змінити ставлення до об'єкта навчання, перетворивши його на суб'єкт. Студент стає співавтором лекції, семінарського заняття тощо.

Саме тому сучасна **інтерактивна технологія** не є механічним, раз і назавжди заданим процесом із незмінним результатом, але є організаційно-змістовою *відкритою структурою*, серцевина, якої визначає напрям взаємодії педагога з групою при нескінченній різноманітності підходів, невизначеності, вірогідності відношень.

Для більш повного розуміння сутності процесів, що відбуваються під час застосування інтеракцій сьогодні необхідно звернутись також до нових розробок у галузі суспільних та природничих наук, які спрямовані на вивчення особистості та її розвиток, яка живе і діє в новому соціокультурному середовищі.

Суть інтерактивного навчання у тому, що навчальний процес відбувається за умови постійної, активної взаємодії всіх студентів. Це співвідношення, взаємонавчання (колективне, групове), де і студент, і викладач є рівноправними, рівнозначними суб'єктами навчання, розуміють, що вони роблять, рефлексують з приводу того, що вони знають, вміють і здійснюють. Організація інтерактивного навчання передбачає моделювання життєвих та виробничих ситуацій, використання рольових ігор, спільне вирішення проблеми на основі аналізу обставин та відповідної ситуації. Воно ефективно сприяє формуванню навичок і вмінь, створення атмосфери співробітництва, взаємодії, дає змогу педагогу стати справжнім лідером студентського колективу [8].

Засоби інтерактивних технологій навчання – це компактні способи рішення конкретного завдання чи проблеми. Взагалі, «засобом» у початковому процесі може бути все те, що спрямоване на передавання відповідної інформації, відповідні «зв'язки» у педагогічному середовищі. Тому ми вважаємо, що до **засобів інтерактивних технологій навчання** можна віднести всі ті інтерактивні методики, прийоми, вправи, які доцільно

застосовувати при організації інтеракції у процесі професійної підготовки майбутніх фахівців. Форми їх вираження – опорні листи, конспекти, ігри, ситуації з використанням діаграм, карт, графіків тощо; комп'ютерне обпадання, програмне забезпечення, різноманітні прилади та апарати, які виступають як окремі ланки або у вигляді самостійного технологічного ланцюжка, «зв'язку».

Існує багато **засобів інтерактивних технологій навчання**, найчастіше у літературі зустрічаються такі: «бій», «захист», «естафета», «мандрівка», «рольова гра» тощо. Наприклад:

- схема «бою» така – декілька команд ставлять одна одній завдання, складають запитання;
- схема «захисту» – кожна команда показує програму, яка захищає щось (державу, професію, науку ...);
- «естафета» близька до «захисту», але для форми «захист» порядок виступу команд не має значення, а для форми „естафета” потрібна визначена послідовність;
- схема «мандрівки» – команди, переходячи від «станції» до «станції» одержують на них завдання, питання від організаторів «мандрівки» відповідно до її теми.

Метод аналізу ситуацій, проблемний та ігровий метод є тими методами, які, при їх правильному застосуванні, створюють дидактичні умови для використання знань як ефективного засобу досягнення практичних цілей у змодельованих умовах професійної діяльності. Окрім того, ці методи сприяють формуванню адекватного уявлення про різноманітність та проблемність професійно-предметних та соціальних зв'язків у ситуаціях майбутньої професійної діяльності та забезпечують отримання студентами відповідного емоційно-ціннісного досвіду у процесі вирішення цих ситуацій.

Проблемний метод навчання є одним із методів, який здатний в значній мірі забезпечити формування професійної компетентності майбутнього економіста.

Грунтовні дослідження різних аспектів проблемного навчання почалися у 60-х роках. Ідея та принципи проблемного навчання у напрямку дослідження психології мислення розроблялися О. Матюшкіним [10], а у застосуванні дошкільного навчання - М. Скаткіним. Значний внесок в розробку теорії проблемного навчання зробили Т. Кудрявцев [9], М. Махмутов [11]. Серед вітчизняних та зарубіжних дослідників проблемним навчанням займалися В. Дрибан [7], О. Коваленко [10], Л. Чубарова [21] та багато інших.

На відміну від традиційного пояснювально-ілюстративного навчання, проблемне навчання, як вважає М. Махмутов має за мету засвоєння не лише результатів наукового пізнання, але і самого шляху, процесу отримання цих результатів, а також формування пізнавальної самостійності студента і розвиток його творчих здібностей (окрім оволодіння системою знань, вмінь і навичок) [12].

Як зазначає Г. Селевко [18], сьогодні під проблемним навчанням розуміють таку організацію навчального процесу, яка передбачає створення у свідомості студентів під керівництвом викладача проблемних ситуацій та організацію активної самостійної діяльності студентів з їх вирішення, у результаті чого і відбувається творче оволодіння знаннями, вміннями, навичками та розвиток розумових здібностей (способів розумових дій).

М. Махмутов розуміє: проблемна ситуація – це інтелектуальне утруднення людини, яке виникає у випадку, коли вона не знає, як пояснити явище, факт, процес дійсності, не може досягнути мети відомим їй способом дії [12]. Це, на думку вченого, спонукає людину шукати новий спосіб пояснення чи спосіб дії. Проблемна ситуація є закономірністю продуктивної, творчої пізнавальної діяльності. Вона обумовлює початок мислення, активна розумова діяльність відбувається в процесі постановки та вирішення проблем.

Якщо розглядати проблемне навчання як загальну технологію, то потрібно зазначити, що воно поєднує в собі такі методи як дискусія, лекція,

«мозкова атака», системний аналіз, метод опису, спостереження, лабораторні і практичні роботи, науково-дослідну роботу тощо.

Проблемні ситуації можуть бути різними, в залежності від того фактору, який беруть за основу класифікації цих ситуацій. Цікавою з цієї точки зору є класифікація проблемних ситуацій Г. Селевка (рис.1) [28].

М. Фіцула вважає, що завдання стає пізнавальною проблемою, якщо воно потребує роздумів над проблемою, викликає у студентів пізнавальний інтерес, спирається на попередній досвід і знання за принципом апперцепції [20].

Р. Мільруд [13] виділяє чотири типи проблемних завдань:

- поведінкові, до яких належать завдання обговорити і вибрати поведінку в проблемних ситуаціях;
- морально-етичні, що передбачають аналіз різних проблем морально-етичного характеру;
- проблемні завдання, пов'язані з розглядом варіантів розв'язання соціально-політичних проблем;
- науково-пошукові, що передбачають аналіз наукових проблем.

Застосування нових інформаційних технологій у навчальному процесі відкрило нові можливості і для викладачів, і для студентів. Так, наприклад, до підручника The Business (Macmillan Publishers Limited) додається DVD-ROM, який містить чотири завдання – навчальні лабіринти (business dilemmas). Вони являють собою реальні проблемні ситуації, які можна зустріти у майбутній професійній діяльності економістів. Це хороший інтерактивний ресурс, який дозволяє розширити лексичний запас студентів, мотивувати аналіз ситуацій, активізувати залишкові знання з фахових дисциплін та розвивати мовленнєву компетенцію. Кожна проблемна ситуація пропонує сценарій, а потім студент має прийняти рішення. При цьому викладач може проконтролювати результати, так як за кожне рішення нараховуються бали (від -3 за найгірше рішення до 3 за найкраще рішення).

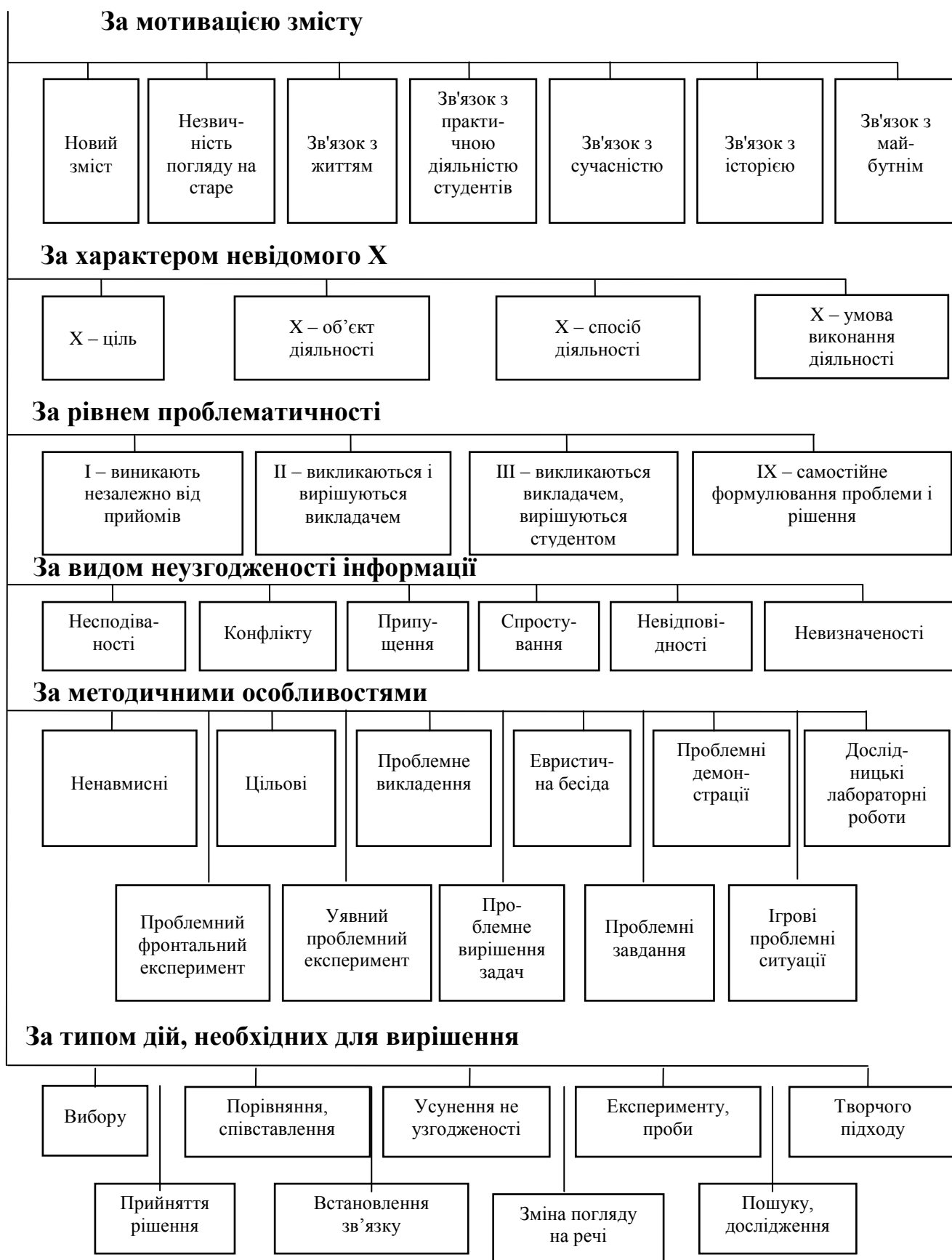


Рис.1 Класифікація проблемних ситуацій (за Г.К. Селевком [28])

Проблемне навчання може здійснюватися на таких рівнях: проблемний виклад навчального матеріалу, частково пошуковий шлях, дослідницький метод [6].

Використання проблемних ситуацій на заняттях дає змогу: активізувати пізнавальну діяльність студентів; підвищити рівень мотивації; розвинути вміння самостійно і творчо мислити та застосовувати отримані знання у практичній діяльності; поживити мовленнєву активність студентів; забезпечити міцність набутих знань та вмінь.

Ігрові методи є ефективними і характеризуються наявністю ігрових моделей об'єкта, процесу або діяльності; активізацією мислення й поведінки студента; високим ступенем задіяності в навчальному процесі; обов'язковістю взаємодії студентів між собою та викладачем; емоційністю і творчим характером заняття; самостійністю студентів у прийнятті рішення; їх бажанням набути умінь і навичок за відносно короткий термін [16].

М. Фіцула [20] називає такі функції ігрової діяльності: спонукальну (викликає інтерес у студентів); комунікабельну (засвоєння елементів культури спілкування майбутніх фахівців); самореалізації (кожен учасник гри реалізує свої можливості); розвивальну (розвиток уваги, волі та інших психічних якостей); розважальну (отримання задоволення); діагностичну (виявлення відхилень у знаннях, уміннях, навичках та поведінці); корекційну (внесення позитивних змін у структуру особистості майбутніх фахівців).

Як справедливо зауважують Є. Алексєєва та А. Булов [1], гра – це лише частина навчальної програми, ігри можна ефективно поєднувати з більш традиційними методами навчання, і ці два процеси можуть взаємно підсилювати один одного.

Таку думку поділяє і В. Прауде, який вважає, що ділові ігри, як і інші активні методи навчання, не можуть бути повністю відособленими від традиційних методів і їх застосування не є самоціллю [15].

Існують різноманітні класифікації ігрових методів.

Так, М. Фіцула [20] виокремлює такі види ігрових методів: ігри-вправи,

ігрові дискусії, ігрові ситуації, рольові і ділові навчальні ігри. До ігор-вправ автор відносить кросворди, ребуси, вікторини тощо. Застосування цього методу сприяє активізації певних психічних процесів, закріпленню знань, перевірці їх якості, набуттю навичок. На наш погляд ігри-вправи доцільно застосовувати на початковому етапі вивчення кожної із тем переважно для закріплення нової лексики, зокрема професійної термінології та для кращого розуміння економічних понять, явищ та процесів.

Ігрова дискусія передбачає колективне обговорення спірного питання, обмін думками, ідеями між кількома учасниками. Основним призначенням цього методу є виявлення відмінностей у тлумаченні проблеми і встановлення істини в процесі товариської суперечки. Цей метод навчання дає змогу, проаналізувавши суть явища чи процесу, з існуючих варіантів рішень вибрати оптимальний.

Рольова гра дає змогу відтворити будь-яку ситуацію в ролях. Вона спонукає студентів до психологічної переорієнтації. Вони усвідомлюють, що вже не просто студенти, які відтворюють перед аудиторією зміст вивченого матеріалу, а особи, які мають певні права і обов'язки та несуть відповідальність за прийняте рішення. Такий метод інтенсифікує розумову працю, сприяє швидкому і глибокому засвоєнню навчального матеріалу [22].

До ігрових методів навчання В. Платов відносить: рольові ігри, імітаційні ігри, організаційно-діяльнісні ігри, ділові ігри [14].

Організаційно-діяльнісні ігри – новий напрямок в ігровому моделюванні, який існує з 1979 року. Започаткував його Г. Щедровицький [23]. Організаційно-діяльнісні ігри мають більш глобальний характер. У центрі уваги тут знаходиться не оперативне управління, не часткова задача, а розробка програми управління. Вирішення цієї проблеми потребує зусиль фахівців різних напрямків.

Ділова навчальна гра – це навчально-практичне заняття, яке передбачає моделювання діяльності фахівців і керівників виробництва щодо розв'язання складної проблеми, прийняття певного рішення, пов'язаного з управлінням

виробничим процесом. Ділова навчальна гра поєднує в собі ознаки навчальної і майбутньої професійної діяльності і є діяльністю колективною. Як зазначає М. Фіцула [20], вона дає змогу студентові збагнути і подолати суперечності між абстрактним характером предмета навчально-пізнавальної діяльності (знання, знакові системи) і реальним предметом майбутньої професійної діяльності, індивідуальним способом навчання студента і колективним характером професійної діяльності, опорою у навчанні переважно на інтелект студента і залучення у процес особистості фахівця.

Перевагами ділових ігор перед традиційними методами навчання є такі:

1. Цілі гри в більшій мірі узгоджуються з практичними потребами суб'єктів навчання. Така форма організації навчального процесу знімає суперечності між абстрактним характером навчальної дисципліни і реальним характером професійної діяльності, системним характером знань, які використовуються та їх приналежності різним дисциплінам.

2. Метод дозволяє поєднати широке коло проблем і глибину їх осмислення.

3. Ігрова форма відповідає логіці діяльності, включає момент соціальної взаємодії, готує до професійного спілкування.

4. Ігровий компонент сприяє більшому залученню суб'єктів навчання.

5. Ділова гра насичена зворотним зв'язком, до того ж змістовнішим у порівнянні з тим, що застосовується у традиційних методах.

6. У грі формуються установки професійної діяльності, легше долаються стереотипи, корегується самооцінка.

7. Традиційні методи передбачають домінування інтелектуальної сфери, у грі ж проявляється вся особистість.

8. Ділова гра провокує включення рефлексивних процесів, надає можливість інтерпретувати, осмислювати отримані результати [6].

Ще одним методом, спрямованим на організацію інтерактивного спілкування та взаємодії під час вирішення професійних задач є *метод*

аналізу ситуацій або *кейс-метод*. Основною метою цього методу якраз і є актуалізація спілкування на професійному рівні шляхом залучення студентів до діяльності, яка відображає зміст та ситуації майбутньої роботи за фахом.

Використання аналізу конкретних ситуацій або кейс-методу визначається двома тенденціями: орієнтацією освіти не лише на отримання конкретних знань, але й на формування вмінь і навичок, розумової діяльності, розвитку відповідних здібностей та розвитком вимог до фахівця, який окрім вміння думати, мав би навички оптимальної поведінки в різних ситуаціях професійної діяльності.

В умовах глобалізації економіки кейс-метод допомагає краще зрозуміти психологію іноземних партнерів, для яких цей метод складає основу їх вищої освіти.

Питання впровадження кейс-методу в навчальний процес ВНЗ досліджували такі вчені: В. Еллет, Дж. Ерскін, В. Телліс та інші. Свій внесок у розвиток кейс-методики зробили вчені: С. Гончаров [4], М. Гончарова [5], Л. Жовта [8], В. Платов [14], В. Стрельников [19] та інші.

Використання цього методу необхідне тому, що він дозволяє побачити неоднозначність вирішення проблем у реальному житті. Можна бути чудовим фахівцем-теоретиком (наша система вищої освіти може з легкістю забезпечити високий рівень теоретичних знань), але навчитися знаходити найраціональніші рішення, бути готовим співвідносити вивчений теоретичний матеріал з практикою – цього потрібно навчати за допомогою інтерактивних методів навчання, у тому числі й включаючи кейси у навчальні програми.

Наші дослідження показали, що існує ряд проблем, які потребують вирішення. Застосування кейс-методу для підготовки майбутніх фахівців, зокрема економістів, пов'язане з певними труднощами. Однією з них є невідповідність викладачів до викладання за допомогою цього методу. Викладачі повинні постійно підвищувати свою педагогічну майстерність, набувати навичок та стилю поведінки тренера-інструктора, бути

ознайомленими з теоретично-методологічними і технологічними аспектами кейс-методу. Ще однією з об'єктивних причин проблеми впровадження кейс-методу в навчальний процес є відсутність достатньої кількості кейсів для економістів на матеріалі українських підприємств, фірм, компаній.

Для студентів навчання на основі кейс-методу теж представляє певні труднощі: новий метод навчання може викликати у студентів невпевненість у своїх знаннях, навичках, невміння працювати у нових умовах, де потрібно не лише знати, а й застосовувати знання на практиці. Як наголошує Ю. Сурмін, інтерактивні методи важко застосовувати у групах, де велика кількість «пасивних» студентів, яким кейс-метод дозволяє сховатися за роботою групи і презентацією результатів окремими ініціативними студентами [17].

Проаналізувавши низку праць, ми дійшли висновку, що перевагами кейс-методу є такі:

- дозволяє демонструвати академічну теорію з точки зору реальних подій;
- дозволяє зацікавити студентів у вивченні конкретної дисципліни, в контексті інших предметів та явищ;
- сприяє активному засвоєнню знань і навичок збору, обробки та аналізу інформації;
- розвиває аналітичні навички (вміння відрізнити дані від інформації, класифікувати, виділяти суттєву і несуттєву інформацію, аналізувати, представляти її, знаходити пробіли у інформації та вміти поновлювати їх);
- розвиває практичні навички (використання на практиці академічних теорій, методів та принципів);
- розвиває творчі навички, що є важливим в генеруванні альтернативних рішень, які не можна знайти логічним шляхом;
- розвиває комунікативні навички (вміння вести дискусію, переконувати опонентів, використовувати наочний матеріал, медіа засоби, кооперуватися у групі, захищати власну точку зору, складати короткий, переконливий звіт тощо);

- розвиває соціальні навички (оцінка поведінки людей, вміння слухати, підтримувати у дискусії та аргументувати протилежну думку тощо);

- розвиває навички самоаналізу (незгода у дискусії сприяє усвідомленню та аналізу думки інших і своєї власної).

Існує декілька типів кейсів. Найбільш поширеними з них є: кейс-випадок, кейс-вправа і кейс-ситуація [17].

О. Смолянiнова в залежності від мети навчання вирізняє такі типи кейсів: кейси з аналізу і оцінки ситуації; кейси, які навчають вирішенню проблем і прийняттю рішень; кейси, які ілюструють проблему, концепцію чи рішення в цілому.

Ефективність заняття побудованого на використанні кейса, суттєво залежить від міри продуманості плану та організації дискусії, що для викладача на підготовчому етапі означає виконання таких дій: виділення професійно-значимих для цієї діяльності ситуацій; ознайомлення зі змістом вибраної для аналізу ситуації (ознайомлення з фактами та взаємовідносинами дійових осіб для розуміння проблем ситуації, запропонованої кейсом); визначення технологічної моделі заняття, продумування форм групової взаємодії студентів на різних етапах уроку; моделювання дискусії, її початку, розвитку і завершення, прогнозування питань, які можуть виникнути, а також аргументів і контраргументів, які можуть виникнути. Продумати питання особливо важливо, так як їм належить ключова роль під час ведення дискусії. Питання допомагають залучати студентів у дискусію, вести їх через типові етапи аналізу ситуації, пояснювати думки, стимулювати обговорення, міняти напрямок дискусії та висувати гіпотези; якщо потрібно розрядити обстановку, підсумовувати інформацію і т.ін.; виділення, підбір та організація мовних засобів (лексичних, граматичних, стилістичних) для зняття мовних труднощів розуміння матеріалу кейса; складання домашнього завдання [16].

Висновок. Таким чином, для активізації навчання метод аналізу ситуацій, ігрові методи та проблемний метод мають значні функціональні

можливості, які відповідають потребам професійної освіти, - від отримання спеціальних знань та навичок до формування професійних вмінь майбутніх економістів, а також реалізації творчого потенціалу студентів. Застосування цих методів стимулює професійну мотивацію студентів, розвиває їх пізнавальний інтерес, сприяє формуванню професійних вмінь та розвитку професійних здібностей. Тобто, кейс-метод, проблемний та ігровий метод сприяють формуванню базових компетентностей майбутнього економіста.

Література:

1. Алексеева Е.К. Практический менеджмент: компьютерные деловые игры : [уч. пос.] / Е.К. Алексеева, А.А. Булов / Санкт-Петерб. гос. ун-т водных коммуникаций. – СПб, 2001. – 300 с.
2. Волкова Л.В. Формування іншомовної комунікативної компетентності студентів у процесі ділової гри / Л. В. Волкова // Наукові записки: Збірник наукових статей НПУ імені М.П. Драгоманова. – К. : НПУ імені М.П. Драгоманова, 2005.- С.31 – 34.
3. Гапотченко К.В. Інтерактивні методи викладання бізнес-дисциплін : [навч. посіб.] / К.В. Гапотченко, С.І. Цесаренко. – К. : УАЗТ, 2004. – 221 с.
4. Гончаров С.М. Інтерактивні технології навчання в кредитно-модульній системі організації навчального процесу : [начально-метод. посібник] / Гончаров С.М. – Рівне : Національний ун-т водного господарства та природокористування, 2006. – 172 с.
5. Гончарова М.В. Методика анализа ситуаций в обучении студентов иноязычному профессионально-ориентированному общению : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.02 / Гончарова Марина Викторовна. – Москва, 2005. – 225 с.
6. Ділова гра як засіб формування організаторських умінь майбутніх менеджерів // Сучасні освітні технології у вищій школі : матер. міжн. наук.-метод. конф., 1–2.11.2007 р. ; А.А. Мазаракі (відп. ред.) / КНТЕУ. – К. : КНТЕУ, 2007. – Ч. 1. – С. 55–57.

7. Дрибан В.М. Актуализация обучения в высшей школе: аспект проблемного обучения : [учебное пособие для студ. вузов] / Донецкий ун-т экономики и торговли им. М. Туган-Барановского / Дрибан В.М. – [2-е изд., доп.]. – Донецк : ДГУЭТ, 2002. – 145 с.

8. Жовта Л.О. Використання інноваційних технологій навчання – запорука підготовки творчих спеціалістів // Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання в підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми: Зб. наук. пр. – Випуск 5 / Редкол.: І.А. Зязюн (голова) та ін. – Київ-Вінниця: ДОВ Вінниця, 2004. – С. 242-247.

9. Кудрявцев В.Т. Проблемное обучение: стоки, сущность, перспективы / Кудрявцев В.Т. – М. : Знание, 1991. – 80 с.

10. Матюшкин А.М. Проблемные ситуации в мышлении и обучении / Матюшкин А.М. – М. : Педагогика, 1972. – 208 с.

11. Махмутов М.И. Организация проблемного обучения в школе. Книга для учителей / Махмутов М.И. – М. : Просвещение, 1977. – 240 с.

12. Махмутов М. И. Принцип проблемности в обучении [Электронный ресурс] / М. И. Махмутов // Вопросы психологии. – Режим доступа : <http://www.voppsy.ru/issues/1984/845/845030.htm>

13. Мильруд Р.П., Максимова И.Р. Современные концептуальные принципы коммуникативного обучения иностранному языку / Р.П. Мильруд, И.Р. Максимова // Иностранные языки в школе. – 2000. – № 4. – С. 9–16.

14. Платов В.Я. Деловые игры: разработка, организация, проведение : [учебник] / Платов В.Я. – М. : Профиздат, 1991. – 191 с.

15. Прауде В.Р. Применение деловых игр в учебном процессе : [уч. пос.] / Прауде В.Р. – Рига, 1985. – 75 с.

16. Плешакова М.В. деловые игры в экономике: методология и практика : [учебное пособие] / Плешакова М.В., Чигиринская Н.В., Шаховская Л.С. – М. : КНОРУС, 2008. – 240 с.

17. Ситуационный анализ или анатомия кейс-метода / [под ред. Сурмина Ю. П.]. – К. : Центр инноваций и развития, 2002. – 286 с.

18. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии [учеб. пособие] / Г. К. Селевко. – М. : Народное образование, 1998. – 256 с.
19. Стрельников В.Ю. Педагогічні основи забезпечення особистісного і професійного розвитку студентів засобами інноваційних технологій навчання. – Книга 2. // В.Ю. Стрельников. – Полтава, 2002. – 264 с.
20. Фіцула М.М. Педагогіка / Фіцула М.М. – К. : Вид. центр “Академія”, 2002. – 528 с.
21. Чубарова Л.А. Индивидуализация проблемных ситуаций в учебном процессе вуза (на материалах изучения немецкого языка на языковом факультете) : автореф. дис. на соискание науч. степени канд. пед. наук : 13.00.01 / Чубарова Л.А. – Тюмень, 2003. – 21 с.
22. Шаронова С.А. Метод игровой ситуации : [учебно-метод. пособие] / Шаронова С.А. – М. : Изд-во Росс. ун-та дружбы народов, 2001. – 87 с.
23. Щедровицкий Г.П. Организационно-деятельностная игра : сборник текстов (1) : т. 9 (1) / Щедровицкий Г.П. – М.: Наследие ММК, 2004. – 288 с.