

**УДК 664.8.03**

**Нестерова Ю.В., голова циклової комісії хіміко-технологічних  
дисциплін, викладач спецдисциплін**

**Попова О.І., викладач-методист, спеціаліст вищої категорії  
ВСП «Бердянський коледж ТДАТУ»**

## **ДІЛОВА ГРА ЯК ІНТЕРАКТИВНИЙ МЕТОД НАВЧАННЯ МАЙБУТНІХ ТЕХНОЛОГІВ ХАРЧОВОЇ ГАЛУЗІ**

*Анотація.* У статті розглянуто поняття навчальної ділової гри, яка моделює різні аспекти професійної діяльності здобувачів освіти і забезпечує умови комплексного використання набутих знань та практичних умінь, що сприяє підвищенню якості професійної діяльності.

*Ключові слова:* ділова гра, інтерактивне навчання, професійна діяльність, виробнича ситуація, інтерактивні педагогічні технології.

**Постановка проблеми.** Шлях до професійної майстерності випускника навчального закладу лежить через розуміння мотивів його діяльності. Актуальність проблеми опанування студентами методів інтерактивних занять, одним з яких є ділова гра, зумовлена тим, що в період навчання у ЗВО закладаються основи професіоналізму, формуються вміння самостійної професійної діяльності.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Перегляд останніх досліджень і публікацій засвідчив, що використання інноваційних методів є предметом дослідження в працях О. Арламова, М. Бургіна, В. Журавльова, В. Загвязинського та інших. Ефективність використання рольових ігор у навчально – виховному процесі висвітлено в роботах таких науковців, як В. Артемов, П. Бех, В. Бухбіндер, Г. Китайгородська, Н. Матвєєва, Н. Побірченко, О. Пометун та інших. Загальнодидактичний аспект ігрової форми занять розкрито в роботах М. Кларіна. Аспекти впливу навчальних ділових ігор на формування професійної спрямованості висвітлювали Б. Букатов, Т. Кашканова, О. Приходько, В. Ткаченко, О. Хоменко й інші. У роботах Г. Абрамової, В. Степановича, І. Кулешова, В. Алапєвої розглянуто ідею про те, що ділова гра є як формою, так і методом навчання, у якій моделюють предметний і соціальний аспекти змісту професійної діяльності.

**Формулювання цілей статті.** Метою даної статті є розкриття суті навчальної ділової гри, як інтерактивного методу навчання та довести ефективність її застосування в професійній підготовці майбутніх фахівців харчової галузі. Орієнтація освіти на формування компетенцій припускає сьогодні створення ряду умов, у яких студент може виявити не тільки інтелектуальну й пізнавальну активність, але й особистісну соціальну позицію, свою індивідуальність.

**Виклад основного матеріалу досліджень.** Освіта в навчальному закладі має готувати молодих фахівців, які здатні проявляти лідерські якості і творити краще майбутнє. Для цього недостатньо орієнтуватися на передачу та засвоєння досвіду, накопиченого людством, а необхідно навчити студентів мислити, адже більшість проблем, що виникають у суспільстві мають відкритий характер і тому не мають однозначного і простого вирішення.

Сприятливість до нового, інноваційне мислення формується в людині в ранньому віці. Воно залежить від творчої атмосфери в сім'ї, навчальному закладі, від викладачів, які працюють зі студентом. Дуже важливим є створити на занятті таку атмосферу зацікавленості, творчості, бажання діяти та співпрацювати.

В період навчання студенти пристосовуються, звикають до традиційних методів навчання, де все зрозуміло і немає місця для чогось невідомого. Застосування на заняттях інтерактивних педагогічних технологій змінює звичну для студента ситуацію навчання, характер його діяльності, ставить його в іншу позицію: студент перестає бути пасивним приймачем знань, а стає активним учасником навчання.

Ось чому метою своєї професійної діяльності ми обрали саме інтерактивне навчання, однією з форм якого є навчальна ділова гра. Це дає змогу розвитку творчих здібностей не лише студентів, а й своїх особистих. Адже ще Б. Шоу висловив думку, що «єдиний шлях, що веде до знання, - діяльність». Ми вважаємо важливим створити комфортні умови навчання, забезпечити студентам ситуацію успіху, розвивати їх творчі здібності та вміння мислити.

Дійсно, дуже важливим є вміння співпрацювати, висловлювати свою думку, займати власну позицію та розв'язувати творчі завдання. На своїх заняттях, починаючи з першого знайомства з групою, ми намагаємось «привернути» студентів до себе, тому що саме цей аспект у відношеннях студент - викладач є запорукою успішного навчання. Якщо контакт вдалося встановити, то студенти ніколи не будуть боятися висловити свою думку, навіть, коли вона є помилковою, відстоювати її, задати цікаве запитання, обговорити його.

На своїх заняттях ми намагаємось створити творчу обстановку, яка сприяє розвитку активності. Необхідно дотримуватись трьох правил активного навчання.

Перше правило, людина може бути активною тільки тоді, коли вона почувається в безпеці. Тому, відповідаючи, студент може розраховувати на допомогу товаришів та викладача.

Друге правило, людина є активною не просто тоді, коли рухається чи багато розмовляє, а тоді, коли її видима активність поєднується з інтенсивною роботою думки, коли в неї з'являються відчуття та емоції, коли її доробок врахований і оцінений оточуючими, особливо тими, хто є для неї авторитетом.

Третє правило, людина може бути повністю активною, коли розуміє, навіщо потрібно те, що вона робить, коли бачить зв'язок між затраченими зусиллями та отриманими результатами.

Цим правилам активності цілком відповідає ділова навчальна гра.

Навчальна ділова гра - це практичне заняття, що моделює різні аспекти професійної діяльності тих, хто навчається, і забезпечує умови комплексного використання знань з технології переробки, промислової санітарії, обладнання галузі, організації та планування підприємств, охорони праці.

Основними вимогами, що ставляться до ділових ігор повинні бути:

- Комплексність, що охоплює, по можливості більшість управлінських функцій;

- Динамічність, що дозволяє безпосередньо включати чинник часу в навчальний процес;

- Різносторонність, що забезпечує розвиток комплексу знань, навичок і особистісних якостей технолога.

Типові ознаки ділової гри: рольовий характер подачі матеріалу; наявність проблеми і різне відношення до її вирішення; повторюваність ситуацій; динамізм розвитку; керованість.

Діючи в типових ситуаціях, що відображають фактори реальності, учасники ділової гри спираються на особистий досвід чи інформацію, яку мають у своєму розпорядженні, як діяли б реальні учасники подій.

Мова йде про формування в студентів стилю професійного спілкування. Професійний стиль спілкування складається із засвоєних стереотипів - умінь ними користуватися в конкретних ситуаціях, що формуються в ситуаційній діловій грі, повинно забезпечити здобувачам освіти адекватний стиль мови і ділову поведінку, яка в кінцевому результаті сприяє підвищенню професійного умінь.

У процесі ділової гри теоретичні знання втілюються в практичну діяльність і використовуються в процесі інтенсивної інтелектуальної роботи в пошуках шляхів та засобів вирішення виробничої проблеми, що покладена в основу сценарію гри.

Ділова гра проходить у вигляді однієї робочої зміни, впродовж якої фахівці вирішують проблемні виробничі ситуації, що склалися.

Приклад. На зміну надійшла партія яблук. Необхідно визначити якість сировини та послідовність її переробки.

Лаборант проводить відбір середньої проби та визначає желуючу здатність яблук, які передбачались на виробництво джему. При недостатній кількості пектинових речовин, технолог приймає рішення про направлення цієї партії яблук не на виробництво джему, а на соки. Майстер приймального відділення оформлює акт приймання партії сировини та направляє її в соковий цех.

Роль ділової гри в навчанні майбутніх техніків-технологів визначається тим, що вона спрямована на вирішення завдань, що входять до їхньої

професійної компетенції та на розвиток творчого мислення і накопичення досвіду аналізу управлінських завдань, що вирішуються на виробництві.

Наприклад, для виробничої наради потрібно підготувати ситуацію, для вирішення якої потрібно провести виробничу нараду в цеху, на яку запрошуються майстер зміни, технолог цеху, завідувач лабораторією з питань:

- забезпеченості робочої зміни сировиною, тарою та тароматеріалами;
- робочого стану обладнання;
- причин виникнення браку продукції.

Таке заняття завчасно готується, розподіляються завдання студентам і функції, які вони будуть виконувати.

Зміст ділової гри направлений на розвиток індивідуально-психологічних особливостей студента, і, в першу чергу, таких як творча фантазія, вміння логічно мислити, вибирати оптимальне рішення поставленої задачі.

У процесі гри у студентів виробляється звичка зосереджуватися, самостійно думати, розвивати увагу. Для викладача гра стає інструментом виховання, що дає змогу повністю враховувати вікові особливості студентів, розвивати ініціативу, створювати атмосферу розкнутості, самостійності, творчості та умови для саморозвитку. Студенти мають змогу показати себе в грі, свої здібності, можливості, свою самостійність, наполегливість, кмітливість, випробувати відчуття задоволеності, успіху.

Гра є методом навчання, який направлений на моделювання реальної дійсності з метою ухвалення рішень в конкретній ситуації, її основною метою є поглиблення інтересу до навчання і тим самим підвищення ефективності навчання. Гра здається безтурботною і легкою, насправді, вона вимагає у студента віддачу максимуму своєї енергії, розуму, витримки, самостійності. Під час проведення ділових ігор також вирішуються внутрішні проблеми (наприклад, спілкування), з іншого боку, це можливість для самореалізації, творчого підходу до роботи, реалізації власних ідей.

Гра стимулює краще запам'ятовування і розуміння матеріалу, що вивчається, а також вона сприяє підвищенню мотивації і дозволяє навчати комплексно використовувати органи чуття при сприйнятті інформації, а також самостійно і неодноразово відтворювати її в нових ситуаціях.

Ділова гра проводиться на завершальному етапі навчання, зважаючи на її методичні складності.

Таким чином, ситуаційна ділова гра - це ефективний метод навчання техніків-технологів правильно і чітко застосовувати технологічні знання і набуті практичні навички. У нашому навчальному закладі в якості виховних заходів ми широко використовуємо ігрові технології серед студентів технологічних спеціальностей. Так, найбільший інтерес серед студентів третього курсу викликає конкурс-гра «Кращий за професією». Даний захід дозволяє не тільки виявити рівень знань студентів та вміння володіти своїми знаннями, але й дозволяє студентам продемонструвати свої творчі здіб-

ності, розум, вміння та навички, самостійність та виховати зацікавленість до обраної спеціальності.

**Висновки.** Отже, впровадження інноваційних педагогічних технологій навчання є пріоритетним напрямком реформування вітчизняної системи вищої освіти. Використання інтерактивних методів навчання, а саме ділових навчальних ігор, дозволяє створити принципово нову інформаційну освітню сферу, що надає широкі можливості для навчальної діяльності, підвищує мотивацію, розвиває самостійність, забезпечує індивідуалізацію та диференціацію освітнього процесу, сприяє модернізації традиційної системи навчання.

Досвід розвинених країн світу свідчить, що в умовах ринкової економіки статус, функції фахівців змінюються, тому що ринок вимагає великої гнучкості, ділової активності, наполегливості у відстоюванні своєї позиції та інтересів справи, якою займається спеціаліст. Завдання сучасного викладача - формувати у студента ці якості. Китайське прислів'я каже: «Даючи людині рибу, можна її нагодувати на день, навчаючи ловити рибу - на все життя». Інакше кажучи, викладач повинен створити умови для того, щоб студенти свідомо навчалися обраній професії.

#### **Бібліографічний список:**

1. Кларин М.В. Инновации в мировой педагогике: обучение на основе исследования игры и дискуссии / М.В. Кларин. — Рига, «Эксперимент», 2007. — 327с.
2. Педагогічні технології у неперервній професійній освіті: Монографія / С.О. Сисоєва, А.М. Алексюк, П.М. Воловик та ін.; За ред. С.О. Сисоєвої. — К.: ВПОЛ, 2001. — 502 с.
3. Яворська Ж. Ділові ігри та їх роль у підготовці сучасних фахівців / Ж. Яворська // Вісник Львівського Університету. — 2005. — Вип. 19. — с. 241–46.
4. Хлебнікова Т.М. Ділова гра як метод активного навчання педагога: навч.-метод. посібник / Т.М. Хлебнікова. — Х. : Основа, 2002. — 80 с.
5. Катеруша О.П. Ділові ігри як засіб пізнавальної діяльності студентів / О.П. Катеруша // Вища школа.— 2009.—№ 12.— С. 53-60.

#### **Nesterova U.V., Popova O.I. Business game as interactive method of studying future technologists of food branch**

*Summary. The article discusses the concept of business game, which creates different aspects of professional activity educational applicants and provide the condition for a complex usage the given knowledge and practical skills, that leads to the improvement of professional activity quality.*

*Key words: business game, interactive studying, professional activity, working situation, interactive pedagogical technologies.*