

інформаційних технологій і засобів навч. НАПН України [та ін.] ; [редкол.: Медведєва М. О. (голов. ред.), Ткачук Г. В., Жмуд О. В., [та ін.]. Умань :Візаві, 2021. С. 110–111.

3. Наказ Міністерства освіти і науки України «Про затвердження Положення про дистанційне навчання» 25.04.2013 №466: Зареєстровано в Міністерстві юстиції України 30 квітня 2013 р. за №703/23235.

Анна Кирилюк
здобувач 1 курсу магістратури
спеціальності 011 Освітні, педагогічні науки,
освітньо-професійна програма «Управління закладами освіти»,
Західноукраїнський національний університет
Науковий керівник:
Тетяна Надвинична
кандидат психологічних наук,
доцент кафедри психології та соціальної роботи
Західноукраїнського національного університету

КОМПЛЕКСНА ДІЛОВА ГРА ЯК ОСНОВА СУЧАСНИХ ОСВІТНІХ ТЕХНОЛОГІЙ

В умовах модернізації сучасного суспільства одним із пріоритетних завдань вищої освіти стає підготовка нового типу фахівця – не просто трудової одиниці, а цілеспрямованої, освіченої, високоморальної соціально активної особистості з високим рівнем професійної компетентності, яка охоплює всю сукупність фізичних, інтелектуальних й ділових навичок і функцій.

Заклад вищої освіти сьогодні – базис соціально-економічного розвитку суспільства, основа науково-технічного прогресу, багатьох сфер життєдіяльності держави, засіб формування конкурентоспроможної особистості. В якості одного з важливих засобів підвищення його ефективності в науково-педагогічній літературі розглядається застосування сучасних освітніх технологій, заснованих на застосуванні активних методів навчання. Спектр таких методів досить різноманітний: розв’язування проблемних задач, дискусії, «круглі столи», «мозковий штурм» тощо [1; 2].

Особливе місце серед них належить ігровим методам, в тому числі діловій грі [3; 4]. Незалежно від конкретної спрямованості їх

застосування – в навчальних цілях або для вирішення реальних наукових, виробничих, організаційних завдань, ділові ігри дають можливість найбільш повно освоювати і розвивати професійні навички та функції фахівця. Їх використання орієнтує на колективне, публічне обговорення проблем, інтенсивну взаємодію, активний обмін думками між учасниками, вироблення правильного розуміння змісту досліджуваної теми, її зв'язку з життєвою та професійною практикою.

Ділову гру можна розглядати як моделювання реальної діяльності фахівця в тих чи інших спеціально створених навчальних або фахових ситуаціях. Вона виступає як засіб і метод підготовки і адаптації до професійної діяльності і соціальних контактів. Відмінність ділової навчальної гри від традиційних методів навчання полягають, насамперед, у тому, що в грі відтворюються основні закономірності руху професійної діяльності та професійного мислення під час спеціально зорганізованої освітньої взаємодії, яка є динамічною за своїм характером та вимагає залучення колективних зусиль для розв'язання навчальної ситуації.

Грунтовний аналіз низки наукових джерел [1 - 4] уможливив наступні висновки:

1. Комплексна ділова гра – це психолого-педагогічний, дидактико-технологічний феномен, що виражається в імітації в ігровій формі навчально-пізнавальної, практико зорієнтованої ситуації, вирішення якої спрямовано на формування значущих умінь і навичок учасників.

2. Особливостями ділової гри в системі підготовки фахівців під час навчання у ЗВО є: комплексність розв'язуваних в ході гри дидактичних завдань; інтеграція навчальних дисциплін (курсів, модулів, тематичних розділів); етапність організації і змісту гри; органічна єдність всієї сукупності компонентів гри.

3. Ігрові форми навчання дають змогу використовувати всі рівні засвоєння знань: від відтворюючої діяльності через перетворюючу до головної мети – творчо-пошукової, яка є основою для формування нестандартної креативної особистості майбутнього фахівця.

Отож, однією з найбільш значимих переваг ділових ігор є те, що вони дають можливість безпосередньо поєднувати теорію і практику, сприяючи формуванню в тому числі і професійних знань, і практичних умінь. При цьому ігри підвищують інтерес до досліджуваного предмета, так як вони супроводжуються позитивними емоціями.

Перелік використаних джерел

1. Абрамов Н.И., Мартиров В.Б. Игровые методы и проектирование. Активные методы обучения и качество подготовки специалистов в вузе. Л., 1990. С. 168 – 170.
2. Надвинична Т. Л. Використання інтерактивних методів при здійсненні психопрофілактичних заходів фахівцями психологічної служби університету. *Український психолого-педагогічний збірник*. 2014. №3. С. 147 – 152.
3. Платонов В. Я. Деловые игры: разработка, организация, проведение. М.: Изд-во Московского ун-та, 1991. – 548 с.
4. Фурман А. В., Шандрук С.К Сутність гри як учинення: [монографія]. Тернопіль: ТНЕУ, 2014. 120 с.

Крупа Олександр

здобувач 1 курсу магістратури спеціальності 011 Освітні, педагогічні науки, освітньо-професійна програма «Управління закладами освіти», Західноукраїнський національний університет

Науковий керівник:

Елеонора Яценко

кандидат педагогічних наук,
доцент кафедри освітології і педагогіки
Західноукраїнського національного університету

ОСОБЛИВОСТІ ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ ВИКЛАДАЧА ЗАКЛАДУ ВИЩОЇ ОСВІТИ ЗА УМОВ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ

В умовах сьогодення дистанційне навчання в Україні може повноцінно та успішно розвиватися за наявності таких його основних складових: нормативно-правової бази; навчальних закладів, а саме: центрів, кафедр, факультетів, інститутів і університетів дистанційного навчання; контингенту студентів; кваліфікованих викладачів;