

Ключевые слова: качество подготовки, качество образования, качество высшего образования, мониторинг, студенты, курсанты.

The author analyses the approaches to determination of such notions as «quality», «education quality», «higher education quality», «training quality» and studies the problems of training quality and approaches to assessment of education quality of safety living bachelors for Ukrainian MNS system.

Keywords: training quality, education quality, higher education quality, monitoring, students, cadets.

УДК 378.132

Н.В. Добровольська
м. Вінниця, Україна

РОЛЬ ІГРОВИХ МЕТОДІВ НАВЧАННЯ У ФОРМУВАННІ КРЕАТИВНОСТІ МАЙБУТНІХ МЕНЕДЖЕРІВ

Постановка проблеми. Особливості соціально-економічного розвитку України спрямовують систему економічної освіти, з одного боку, на задоволення потреб конкретної людини, а з іншого, на врахування законів ринкової економіки, таких як, розподіл ринку праці, зростання конкуренції на світовому ринку, швидкі темпи розвитку ринку високих технологій та ін.

На етапі модернізації сфери професійної освіти особливого значення набуває підготовка спеціалістів нового профілю – менеджерів, які мають органічно вписуватись у сучасну соціально-економічну обстановку, розв'язувати управлінські завдання, орієнтуватися на цілеспрямований розвиток економіки, володіти новими формами співробітництва в межах інноваційних соціально-економічних проєктів. Значною мірою розв'язання цього завдання залежить від ефективності навчального процесу, спрямованого на професійну підготовку фахівців цієї галузі у вищих закладах освіти.

Тому здатність до самоосвіти, самовиховання, розвиток творчих здібностей стають важливими компонентами професійної підготовки майбутніх менеджерів невиробничої сфери у вищих навчальних закладах (ВНЗ).

Аналіз попередніх досліджень Засновниками теорії ігрової діяльності вважають таких психологів, як: Л. Рубінштейн, Л. Виготський, В. Давидов, О. Леонтьєв, Д. Ельконін.

Можливість розвитку творчих здібностей у процесі гри у різні часи відмічали М. Арстанов, І. Барташнікова, І. Волков, Б. Нікітін, П. Підкадистий, А. Усова, Ж. Хайдаров та ін.

Проблему й можливість застосування ігрової діяльності висвітлювали в своїх працях В. Анісімова, А. Артемова, А. Вербицький, Р. Гуревич, Л. Кабанова, А. Лопатіна, В. Петрук, І. Полещук, О. Смолкін, І. Хом'юк, П. Щербань та інші науковці.

Метою статті є визначення творчих можливостей ігрових методів навчання, аналіз можливого їх використання для розвитку креативності майбутніх менеджерів, а також визначення організаційно-методичних та педагогічних умов застосування ігрових методів при підготовці майбутніх менеджерів.

Виклад основного матеріалу. Психологи та педагоги, що досліджують питання походження гри, у своїх роботах розглядають ігрову діяльність як необхідну форму життєдіяльності кожного індивідуума, пов'язану з періодом формування творчих нахилів особистості (Л. Виготський, Д. Ельконін).

Педагогічна енциклопедія дає визначення грі як одному з видів діяльності людей і тварин, як засобу фізичного, розумового виховання. Ігри допомагають здобути навички самостійної праці, розвинути творче мислення, інтереси і здібності дитини. Вони впливають на виникнення мотивів до навчальної діяльності, на активізацію, інтенсифікацію процесу навчання [5].

Е.Піаже підкреслював, що гра, як найефективніший метод розвитку творчих здібностей, має бути спрямована перед усім на розвиток творчого мислення.

На нашу думку, великі творчі можливості гри визначаються головним чином тим, що в її основі лежить практична діяльність людей. З одного боку гра відображає прогрес суспільства, являючи собою засіб передачі накопиченого досвіду від покоління до покоління, з іншого - надає можливість особистості впливати на оточуюче середовище. Ось чому роль гри у формуванні особистості і, особливо, творчої індивідуальності дуже важлива [4, с. 22].

Український педагогічний словник визначає ігрову діяльність (гру) як «різновид активної діяльності дітей, в процесі якої вони оволодівають суспільними функціями, відносинами та рідною мовою, як засобом спілкування між людьми. Ігрова діяльність є свого роду дитячим моделюванням соціальних відносин. При вмілому і правильному керівництві з боку дорослих ігрова діяльність формує емоційну, моральну та інтелектуальну сфери дитини, розвиває її уяву, сприяє фізичному вдосконаленню, виховує у дітей волю до дії та здатність до гальмування - якості, необхідні людині в трудовій і суспільній діяльності» [6, с. 139].

Ігрова діяльність – шлях до невимушеного самовдосконалення особистості, її саморозвитку, самовиховання. Слід відрізнити ігрову діяльність від ігрового методу (використання гри як способу стимулювання активності дітей у навчальній та трудовій діяльності). Різниця між ними в тому, що мета ігрової діяльності полягає в ній самій (гра заради гри), прямим її продуктом є задоволення, а непрямим - самовиховання. У грі як методі виховання мета знаходиться за межами ігрової ситуації, результат ігрових дій - продукти праці, художньої творчості або нові знання. Діти діють, виходячи з бажання грати, отримати задоволення, а результатом є виконання будь-якого завдання. У цьому випадку гра виступає як засіб.

На нашу думку, до цього визначення слід додати, що в ігровій діяльності розвивається цілий комплекс творчих якостей особистості.

Педагогічні дослідження доводять, що гра належить до методів активного навчання. В ній людина не тільки самостійно оволодіває знаннями, вміннями і навичками, а й набуває емоційно-ціннісного досвіду. Емоційне насичення організму є його вродженою потребою, що розвивається протягом усього життя. Інтерес, що виникає під час гри, пов'язаний з бажанням отримати позитивні емоції. Тобто, емоції виступають як мотив будь-якої діяльності, зокрема ігрової. Де емоції, там активність, увага, уява, мислення, творчість і креативність.

Менеджер – це людина, якій притаманна активність підприємця, мудрість педагога, відповідальність лікаря, конструкторське бачення інженера, допитливість дослідника, логіка юриста. Саме ці якості дозволяють йому приймати такі рішення, які відображають інтереси людства та суспільства, визначають їх взаємний розвиток [4].

Менеджер – це не просто освічена людина. Це професійно підготовлений спеціаліст в галузі управління соціально-економічною системою (організацією). На нашу думку, вирішальними факторами в формуванні та проявленні професіоналізму в управлінні є, в першу чергу, комплекс знань, якими володіє персонал управління.

Більшість практиків свідчить, що сучасний спеціаліст з менеджменту повинен мати фундаментальну підготовку, а також спеціалізацію в певній галузі. У той же час, вони відчують значні труднощі, пов'язані з наявністю розриву між освітнім рівнем фахівця і реальними потребами практики постреформаційного періоду. Основні шляхи подолання цих труднощів вони вбачають у радикальній зміні змісту професійної підготовки фахівців у вищій школі, підвищенні якості освіти, оптимальному використанні інтерактивних технологій навчання, а саме, на нашу думку, досить ефективними є ігрові методи навчання.

За допомогою гри відпрацьовуються навички ефективного управлінського спілкування, командної роботи, делегування, вирішення конфліктів, ведення ділових нарад і переговорів тощо.

Гра завжди передбачає змагання, а відтак оцінювання групової або індивідуальної діяльності учасників. Крім того, гра супроводжується (принаймні повинна супроводжуватись) позитивними емоціями [8]. Впровадження у навчальний процес інформаційних технологій,

зокрема мультимедійних засобів, розкриває нові можливості для інтерактивного навчання менеджерів, коли за допомогою спеціальних комп'ютерних ігрових програм (так званих професійних стимуляторів) відтворюється реальний процес управління організацією. Нині розроблено і використовується досить багато ігор, що належать до класу Business Simulation, які дозволяють набути навичок у сфері бізнесу і управління виробництвом.

Моделюючи реальну трудову діяльність, гра відображає, в основному, її особистісні складові, орієнтовну основу. Гра – один з ефективних засобів активізації творчої діяльності і необхідна складова творчого тренінгу [7].

Ігрова діяльність надає можливість використовувати здобуті знання, «вступати» у різні стосунки при вирішенні ситуації, взятої з реального життя або змодельованої у грі, завдяки чому збагачується соціальний досвід дитини, розвиваються творчі здібності, формується творча особистість.

Ділові ігри – є одним з ефективних методів інтерактивного навчання. Незважаючи на досить трудомісткий і вартісний процес розробки ділових ігор, провідні навчальні заклади і консалтингові компанії прагнуть розширити ігровий навчальний репертуар, включаючи нові ігри, створені на сучасному досвіді з використанням інформаційних технологій.

Зростаюче зацікавлення до ділових ігор пояснюється їх ефективністю стосовно дидактичного ефекту, спричиненого особливостями цього інтерактивного за своєю суттю методу. У порівнянні з традиційними методами навчання їх відрізняють максимальна наближеність до реальної практичної управлінської діяльності, можливістю змодельовати реальні бізнес-процеси, об'єкти і соціально-економічні системи, і, тим самим, створити сприятливі умови для імітації управлінських ролей в різних управлінських ситуаціях.

На відміну від традиційних методів, ділові ігри сприяють формуванню навичок командної роботи, колективного вироблення рішень управлінських проблем. З іншого боку, участь у ділових іграх супроводжується певним емоційним настроєм гравців, що дає можливість суттєво підвищити мотивацію студентів, а відтак активізувати процес навчання і забезпечити його якість[2].

Особливу увагу слід приділити тому факту, що в діловій грі відбувається поєднання розумової активності та активності втіленої в діях. Гра є більш наближеною до практики, вона передбачає розподіл на підгрупи групу в аудиторії. Головною ж функцією ділової гри є вироблення навичок прийняття рішень і поведінки у мінливих ринкових умовах.

Поняття «ділова гра» у науковій педагогічній та методичній літературі має багато визначень, проте єдиного підходу до визначення цієї дефініції немає. О. Вербицький відзначає, що в найширшому значенні «ділова гра» може бути визначена як знакова модель професійної діяльності, контекст якої задається знаковими засобами – за допомогою мов моделювання, імітації та зв'язків, включаючи природну мову [1].

Ділова гра, на нашу думку, є досить складним методом активного навчання, оскільки може містити в собі цілий комплекс методів активного навчання. Наприклад: дискусію, мозковий штурм, аналіз конкретних ситуацій, дію за інструкцією і т.д.

Ділову гру, дослідник Бірштейн, розглядає як метод пробудження та розвитку творчості.

Ефективність використання ділових ігор зумовлена:

- підвищенням у студентів інтересу до дисципліни, до спеціальності;

- стимулюванням подальшого кращого навчання, тому що гра допомагає студентові зрозуміти необхідність тих чи інших знань та умінь, по-іншому усвідомити процес навчання.

До переваг ділової гри як форми навчального заняття можна віднести те, що студенти отримують можливість:

- 1) уявити себе в певній ролі, на певній посаді;

- 2) уявити конкретні ситуації, що можуть виникнути на підприємстві, в колективі;

- 3) придбати досвід вирішення проблеми тривалого періоду за короткий час;

- 4) коли щось не виходить, спробувати ще раз повторити, прийнявши допомогу викладача або учасника гри.

Творча діяльність студентів при виконанні ігрових завдань складається з певних етапів. Це питання викликає деякі розбіжності у судженнях науковців. Можна виділити такі етапи, що характеризують творчу діяльність студентів на заняттях:

- усвідомлення, постановка, формулювання проблеми;
- ознайомлення з існуючою інформацією;
- критичний аналіз;
- народження ідеї;
- етап пошуку принципу вирішення проблеми;
- практична перевірка гіпотези, практична реалізація ідеї.

Ці етапи творчої діяльності характерні для роботи студентів на нестандартних заняттях, при виконанні творчих завдань, в ігровій, проблемно-пошуковій та продуктивній творчій діяльності студентів в процесі їх трудової підготовки.

Необхідно зазначити, що для проведення ігрового заняття дуже важливим є вміння викладача створювати в аудиторії певну творчу атмосферу і навчати студентів творчого спілкування. Викладачеві треба бути співучасником загального колективного дійства. Це створює невимушену обстановку, знімає скутість, заохочує до активності та творчості. Багато викладачів з успіхом застосовують ігрові форми навчання.

На нашу думку, ділова гра дозволяє значно скоротити час накопичення професійного досвіду; дає можливість експериментувати з подіями, застосовувати різні стратегії розвитку поставлених проблем та ін.; в діловій грі «знання засвоюються не про запас, не для майбутнього застосування, а в реальному для учасника процесі інформаційного забезпечення його ігрових дій, в динаміці розвитку сюжету ділової гри, в формуванні цілісного образу професійної ситуації» [1, с. 129]; гра дозволяє формувати «в майбутніх спеціалістів цілісне уявлення про професійну діяльність в її динаміці» [1, с. 142]; а також, що найважливіше, гра сприяє формуванню креативності майбутніх спеціалістів.

Розвиток творчих здібностей належить до складних процесів. Саме тому необхідно забезпечити послідовний розвиток усіх складових компонентів.

Комплекс ігор поєднує ігрові завдання репродуктивні, проблемно- пошукові, творчі, що забезпечує повноцінний розвиток особистості. Ігрові завдання розуміють як різноманітні за змістом і обсягом навчально- пізнавальні або творчі завдання. Такі завдання застосовують на всіх етапах навчального процесу. Їх зміст і обсяг визначають відповідно дидактичної мети уроку чи системи уроків. Ігрові завдання диференціюють залежно від індивідуальних особливостей учнів. При цьому враховують, що репродукція і творчість у чистому вигляді в житті людини, в тому числі і її пізнавальній діяльності, не існують, вони взаємно проникають одна в одну, але в різних комбінаціях. Межа між репродукцією і творчістю рухлива, важко вловима і прихована, але існує. Вона настільки об'єктивна і реальна, що без відповідної підготовки неможливо перейти з репродуктивного рівня на творчий. Тому перевагу надають ігровим завданням творчого характеру.

Ефективність застосування комплексу ігор з метою розвитку творчих здібностей студентів, в значній мірі залежить від створення сприятливих умов для творчої навчальної діяльності студентів. При цьому умови розуміють як сукупність обставин, в яких здійснюється навчальна ігрова діяльність і які сприяють успішному розвитку творчих здібностей студентів.

Створення необхідних психологічних, педагогічних і методичних умов є однією з основних цілей викладача ВНЗ, який прагне до всебічного розвитку творчого потенціалу студента, майбутнього фахівця, зокрема менеджера.

Аналізуючи психологічну та педагогічну літературу, стан вирішення цієї проблеми у практиці роботи ВНЗ, можна виділити наступні умови:

- забезпечення реалізації творчого потенціалу професорсько-викладацького складу;
- дотримання демократичного стилю спілкування викладачів зі студентами;
- створення на заняттях творчої атмосфери;

- забезпечення реалізації студентами своїх творчих можливостей в навчальному процесі ВНЗ;
- стимулювання викладачами творчої самореалізації студентів;
- поєднання традиційних форм навчання з використанням ігрової діяльності;
- забезпечення оволодіння студентами операціями мислення, прийомами ведення творчого пошуку, роботи в колективі;
- доброзичливе оцінювання творчої діяльності студентів на заняттях.

Слід зауважити, що формування творчої особистості студента в значній мірі залежить від творчого потенціалу викладача. Педагогічну працю викладача вважають творчою, якщо в ній реалізується та модернізується зміст, форми, методи та засоби навчально-виховного процесу у світлі нових завдань, які стоять перед вищою школою, з метою розвитку потенціальних можливостей студентів; розробляються принципово нові підходи до навчання, виховання і розвитку студентів; використовуються форми і методи управління та організації творчої навчальної діяльності студентів з метою розвитку їх потенціальних можливостей; проявляється гнучкість у виборі оптимального управлінського рішення в нестандартних ситуаціях; використовується оригінальне конструювання навчально-виховного процесу.

Часто гра вимагає колективного виконання ігрових завдань, що забезпечує психологічний комфорт її учасникам, прискорює процес творчого пошуку та реалізації ідей. Ознакою будь-якої гри є наявність творчої атмосфери. Беручи до уваги визначення В. Андреева, що творчою є будь-яка ситуація, у ході якої відбувається вирішення протиріччя або проблеми, всі ігрові ситуації можна вважати творчими.

Аналіз цих видів творчої навчальної діяльності, доводить можливість їх реалізації під час проведення ігор на заняттях у вищій школі при створенні відповідних організаційних, методичних та педагогічних умов.

Педагогічні умови передбачають врахування викладачами неповторної своєрідності студента, визначення його особливостей, ставлення до самого себе і до оточуючих, особливостей суб'єктивного сприйняття зовнішніх впливів і специфіки реагування на них. У відповідності до психологічних особливостей студентів, їх віку, індивідуальних відмінностей, рівня розвитку здібностей обираються засоби, форми і методи впливу на студентів.

Створення сприятливих педагогічних умов необхідно поєднувати з методичним забезпеченням навчального процесу. Це методична література і розробки, вільний обмін думками, вироблення спільних стратегій розвитку особистості та координація діяльності педагогів. Важливо також «створити «досьє» ігор, яке б включало необхідні дидактичні матеріали, комплекти робочих матеріалів, автоматизовані системні комплекси та сучасну оргтехніку» [4, с. 94].

Висновок. Можна виділити такі умови, що забезпечують ефективність застосування ігрової діяльності при підготовці майбутніх менеджерів як засобу розвитку їх креативності: методичні (наявність методичної літератури з даної проблеми, забезпечення реалізації творчого потенціалу викладача ВНЗ, забезпечення студентів необхідним роздатковим матеріалом для проведення гри); педагогічні (забезпечення реалізації студентами своїх творчих можливостей в навчальному процесі; створення на заняттях творчої атмосфери; оволодіння студентами операціями мислення, прийомами ведення творчого пошуку; доброзичливе оцінювання творчої навчальної діяльності студентів; демократичний стиль спілкування викладача зі студентами).

При дотримуванні цих умов, використання ігор є найбільш ефективним при формуванні креативності майбутніх менеджерів.

Література:

1. Вербицкий А.А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход. — М.: Высшая школа, 1991. - 208 с.
2. Платов В.Я. Деловые игры: разработка, организация и проведение: Учебник. - М.: Профиздат, 1991. - 156 с.

3. Л. Осиленкер Требования к молодым специалистам на современном рынке труда // Инновации в образовании. - 2005. - №5. - С.41-50.
4. Слюсаренко Н.В. Развитие творческих способностей учнів 5-9 класів на уроках обслуживающей работы средствами игровой деятельности: Навчально-методический посібник. - Херсон, 2002. - 148 с.
5. Педагогическая энциклопедия. В 4-х томах. - М.: Советская энциклопедия, 1966. - Т.3. - 880 с.
6. Гончаренко С. Український педагогічний словник. - К.: Либідь, 1997-376с.
7. Ващенко Г. Загальні методи навчання: Підручник для педагогів. - Видання перше. - Київ: Українська видавнича Спілка, 1997.-441 с.
8. Панфилова А.П. Игротехнический менеджмент: Интерактивные технологии для обучения и организационного развития персонала: Уч. пособие. - СПб.: Знание, 2003.

У статті розглянуто різні підходи до визначення поняття гри, ігрова діяльність, ділова гра, визначено творчі можливості ігрових методів навчання, проаналізовано можливості їх використання для розвитку креативності майбутніх менеджерів, а також визначено організаційно-методичні та педагогічні умови застосування ігрових методів при підготовці майбутніх менеджерів.

Ключові слова: гра, ігрова діяльність, ділова гра, ігрові методи навчання, креативність менеджера

В статье рассмотрены разные подходы к определению понятия игра, игровая деятельность, деловая игра, определены творческие возможности игровых методов обучения, проанализирована возможность их использования для развития креативности будущих менеджеров, а также определены методические и педагогические условия использования игровых методов обучения при подготовке будущих менеджеров.

Ключевые слова: игра, игровая деятельность, деловая игра, игровые методы обучения, креативность менеджера.

The determinations of game concept, playing activity, business game are considered in the article, the creative possibilities of playing methods of study are determined, possibilities of their use for future managers creativity development are analyzed; organizational, methodical and pedagogical terms of playing methods application for future managers teaching are determined.

Keywords: game, playing activity, business game, playing methods of study, creativity of manager

УДК 378.147:004.9

В.В. Євтєєв
м. Вінниця, Україна

ЗАСТОСУВАННЯ КОМП'ЮТЕРНО ОРІЄНТОВАНИХ НАВЧАЛЬНО-МЕТОДИЧНИХ КОМПЛЕКСІВ ЦИКЛУ ДИСЦИПЛІН ПРОФЕСІЙНОЇ ТА ПРАКТИЧНОЇ ПІДГОТОВКИ В НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ

Постановка проблеми в загальному вигляді. Зростаючі вимоги до якості знань випускників ВНЗ є неминучим наслідком науково-технічного прогресу, в умовах якого не може залишатися незмінним навчальний процес. Науково-технічна революція поставила вимогу – підготовку фахівців нового покоління.

Криза стереотипів наукових парадигм і перехід до нового типу загальнолюдських цінностей, вплинули на появу нового погляду на цілі освіти і виховання сучасної молоді в умовах ВНЗ. Нині основним орієнтиром освіти стає формування мислячої творчої особистості, що має здатність саморозвитку і самореалізації. Окрім того, освіта має бути неперервною, тобто людина одержує її не раз і назавжди, а впродовж усього життя, коли навчання виступає як процес її постійної самоосвіти. Сучасному суспільству потрібна нова система навчання людини впродовж усього її життя. У процесі швидких змін інформаційного освітнього середовища (ІОС) люди повинні мати можливість час від часу здобувати нову освіту.

Аналіз попередніх досліджень і публікацій. Створення комп'ютерно орієнтованих навчально-методичних комплексів циклу дисциплін професійної та практичної підготовки (далі в тексті будемо позначати КОНМК) є непростим технологічним і методичним завданням. Проте, індустрія комп'ютерно орієнтованих навчально-методичних матеріалів розвивається в силу їх затребуваності в сфері освіти.