

3. Галушкіна Т. П. Джерела економічного зростання в умовах моделі "зеленої" економіки [Електронний ресурс] / Т. П. Галушкіна // Формування ринк. відносин в Україні : зб. наук. праць. – Київ, 2013. – № 5. – С. 71–74. – Режим доступу : URL : http://nbuv.gov.ua/j-pdf/frvu_2013_5_18.pdf.
4. Марчук Л. П. "Зелена" економіка: суперечності та перспективи розвитку [Електронний ресурс] / Л. П. Марчук // Вісн. аграр. Науки Причорномор'я. – 2014. – Вип. 1. – С. 34–41. – Режим доступу : URL : http://nbuv.gov.ua/j-pdf/vanp_2014_1_7.pdf.
5. Федина К. М. Теоретичні аспекти впровадження "зеленої" економіки в Україні [Електронний ресурс] / К. М. Федина // Проблеми раціон. використання соц.-еко. та природно-ресурс. потенціалу регіону: фінанс. політика та інвестиції. – Київ ; Рівне, 2013. – Вип. 19, № 1. – С. 216–224. – Режим доступу : URL : http://nbuv.gov.ua/j-pdf/prvse_2013_19_1_28.pdf.
6. Opportunities and options for promoting a green economy in the Eastern Partnership Countries. Електронний ресурс. – Режим доступу: http://ec.europa.eu/environment/international_issues/pdf/report_green_economy_en.pdf.
7. Parry J. Sport for All and Public Health / J. Parry // J. of Asia Sport for All. – 2005. – N 1. – P. 1–15.
8. Sectors for a greener planet. – Режим доступу: http://www.greenup-unep.org/green-economy/ten-sectors.htm#T_1q0L1K_I.

Віндюк А.В.

Запорізький національний технічний університет

ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ МЕТОДІВ У ПРОФЕСІЙНІЙ ПІДГОТОВЦІ БАКАЛАВРІВ З ТУРИЗМУ

Розглянуто методика застосування ділових ігор, відео практикумів, методу „Мозкової атаки” на практичних заняттях з дисциплін циклу професійно-практичної підготовки бакалаврів з туризму. Зазначено, що ігрові методи сприяють підвищенню якості знань студентів. Наведено аналіз публікацій вчених про застосування ігрових методів та особливості їх використання. Визначено, що ігрова форма сприяє зацікавленості студентів, надає можливість інтерпретації, осмислювання отриманих результатів, завдяки чому проявляється особистість студента. Подано приклади ділових ігор, відео практикумів, методу „Мозкової атаки”. Доведено актуальність і доцільність обраної проблеми дослідження.

Ключові слова: професійна підготовка, бакалавр, туризм, ділова гра, відео практикум, „Мозкова атака”.

Віндюк А.В. Использование игровых методов в профессиональной подготовке бакалавров туризма.

Рассмотрена методика применения деловых игр, видео практикумов, метода „Мозговой атаки” на практических занятиях по дисциплинам цикла профессионально-практической подготовки бакалавров туризма. Отмечено, что игровые методы способствуют повышению качества знаний студентов. Приведен анализ публикаций ученых о применении игровых методов и особенности их использования. Определенно, что игровая форма способствует заинтересованности студентов, предоставляет возможность интерпретации, осмысливанию полученных результатов, благодаря чему проявляется личность студента. Приведены примеры деловых игр, видео практикумов, метода „Мозговой атаки”. Доказана актуальность и целесообразность избранной проблемы исследования.

Ключевые слова: профессиональная подготовка, бакалавр, туризм, деловая игра, видео практикум, „Мозговая атака”.

Vindyuk A.V. Using of game methods in the professional training of bachelors of tourism. *The article deals with methods of usage of business games, video practice, and brain storm technique at the practical classes for disciplines' cycle of professional training of bachelors of tourism. It was noted that game methods contribute to rise of students' learning quality. The article contains analysis of scholars' publications about the applying of game methods and characteristics of their usage. The main psychological and pedagogical principles are implemented in a business game, they are: the principles of simulation modeling of specific circumstances and production dynamic, as well as game modeling of specialists' professional activity content; the principle of content's problematization of educational business game and process of its deployment in the students' cognitive activity; principle of participants' joint action in the circumstances of role interaction, division and integration of specialists' production functions which are simulated in a game; the principle of dialogue communication and interaction of game's partners as an essential condition for educational tasks' solving, preparation and making of agreed decisions, development of cognition activity; the principle of two-dimensional nature of game educational activity – the achievement of game's goals is the tool for implementation of personal development goals, goals of education and guidance of tourism specialist. It was determined that the game's form contributes to students' interest, gives the possibility of interpretation, of understanding of obtained results, thereby the student's personality is manifesting. The examples of business games video practices, and brain storm method were given. The students showed activity during the implementation of brain storm method at the practical classes of the following disciplines: „Recreational service organization”, „Tourism organization”, „Animation services organization”, „Sport animation organization” etc. The importance and usefulness of chosen research problem was proven.*

Key words: professional training, bachelor, tourism, business game, video practice, brain storm.

Постановка проблеми та її зв'язок із важливішими науковими та практичними завданнями. Динамічний розвиток туризму зумовлює необхідність забезпечення галузі туризму фахівцями, які відповідали б міжнародним стандартам. Підготовка фахівців з туризму диктується соціальними потребами держави і вирішує важливу державну задачу – системну підготовку кваліфікованих фахівців для індустрії гостинності. Аналіз педагогічної практики показує, що підвищенню якості навчання студентів сприяють ігрові методи. Науковці С.О. Габрусевич та Г.О. Зорін [2], А.М. Князев та П.В. Одинцов [4], А.П. Панфілова [6], М. Скрипник [7], В.А. Трайнев [8], В.П. Шашина [9] вважають, що ділові ігри в професійній підготовці займають провідні позиції. Ігровий метод у підготовці фахівця став використовуватися з 1932 року та до теперішнього часу продовжує вдосконалюватися. Принципи ділової гри викладені у збірнику „Ігрове моделювання: методологія та практика”. Автори вважають, що у діловій грі реалізуються основні психолого-педагогічні принципи, а саме: принципи імітаційного моделювання конкретних умов і динаміки виробництва та ігрового моделювання змісту професійної діяльності фахівців; принцип проблемності змісту навчальної ділової гри та процесу його розгортання в пізнавальній діяльності студентів; принцип спільної діяльності учасників у умовах роліової взаємодії, поділу та

інтеграції імітуємих в грі виробничих функцій фахівців; принцип діалогічного спілкування та взаємодії партнерів по грі як необхідна умова вирішення навчальних завдань, підготовки та прийняття узгоджених рішень, розвитку пізнавальної активності; принцип двоплановості ігрової навчальної діяльності – досягнення ігрових цілей служить засобом реалізації цілей розвитку особистості фахівця, цілей навчання і виховання [6, с.92-93].

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Зважаючи на постійне вдосконалення ігрових методів, виникає необхідність перегляду особливостей використання ігрових методів у професійній підготовці бакалаврів з туризму, що й обумовило вибір теми та напряму дослідження.

Мета статті: обґрунтувати використання ігрових методів у професійній підготовці бакалаврів з туризму.

Методи дослідження: теоретичний аналіз та узагальнення даних науково-методичної літератури.

Завдання дослідження: проаналізувати зміст ігрових методів та визначити особливості використання ігрових методів у професійній підготовці бакалаврів з туризму.

Виклад основного матеріалу дослідження. А.А. Вербицький вважає, що розвиток особи фахівця в діловій грі здійснюється в результаті підпорядкування двом типам норм: компетентних предметних дій і соціальних стосунків колективу [1, с.129]. Науковець підкреслює, що що ділова гра – це колективний та імітаційний процес систем, явищ і процесів, процес аналізу, оцінки, прийняття рішення для конкретної навчальної ситуації в умовах, максимально наближених до реальних [1, с.129]. С.О. Габрусевич та Г.А. Зорін вважають, що структура ділової гри заснована на внутрішніх і зовнішніх зв'язках просторово-часової організації діяльності її учасників [2, с.16]. Структура може бути розглянута як взаєморозташування системоутворюючих елементів, обумовлених сукупністю стійких зв'язків. Автори зазначають, що інтенсифікація навчальної діяльності в ігрових формах супроводиться адаптацією мислення студента, що виражається в накопиченні, систематизації і організації професійних знань (емпіричне мислення); формуванні навиків мислення за правилами ухвалення оптимальних рішень (логічне мислення); звиканні до методів аналізу неповної інформації про досліджувану подію (евристичне мислення); пристосуванні особових особливостей до ухвалення рішень в умовах протиріччя міжособистих конфліктів і інформаційної невизначеності (діалектичне мислення, що виявляється в якісних скачках з використанням елементів інтуїції) [2, с.36]. А.П. Панфілова вважає, що ігрова форма сприяє більшій зацікавленості студентів, включає момент соціальної взаємодії, готує до професійного спрямування, метод ділової гри сприяє включення рефлексивних процесів, які надають можливість інтерпретації, осмислювання отриманих результатів, у діловій грі проявляється особистість студента [6, с.23].

При розробці ділової гри ми спиралися на принципи, які визначили А.М. Князев та Н.В. Одинцов. Науковці вважають, що закономірностям вибору та системного використання активно-ігрових технологій найбільш відповідають наступні принципи: активності, самостійності, колективності, моделювання, проблемності, виконання ролей, структурної системності, динамічності, результативності, зворотного зв'язку, змагання, новизни [4, с.28-29]. Діловим іграм приділяється значна увага у підготовці бакалаврів з туризму. Форми організації навчального процесу при використанні ділових ігор знімали протиріччя між абстрактним характером навчальної дисципліни та реальним характером професійної діяльності. Мета гри визначалася практичними потребами студентів, характеризувалася використанням знань та їхньої приналежності різним дисциплінам. Метод ділової гри дозволяв поєднати широке охоплення проблем і глибину їхнього осмислення. На практичних заняттях з дисципліни „Менеджмент туризму” за темою: „Методи менеджменту: матеріальне стимулювання” зі студентами третього курсу нами проводилися ділові ігри. Проблема складалася в визначенні форм та засобів матеріального стимулювання робітників туристичного, готельного та ресторанного підприємств. Заздалегідь студенти обговорювали службові обов'язки кожної служби зазначених підприємств. За підсумками гри за думкою студентів найбільш привабливими матеріальними мотивами були грошова премія, додаткові дні відпуски, система бонусів, надання безвідсоткових кредитів, надання путівок зі знижкою і т.д. Науковці А.М. Князев та І.В. Одинцова вважають, що ефективними сучасними елементами активно-ігрових технологій є відео практикуми, які передбачають використання відеофільмів для подальшого аналізу і проблематизації в групі [4, с.126]. Автори характеризуючи дидактичні можливості відеоматеріалів відзначають наступне: у ході прийняття матеріалів студенти оволодівають досвідом діяльності, схожим з тим, який вони отримали б насправді; відео фрагменти дозволяють робити висновки і самим вирішувати завдання ігрової дії, а не лише бути спостерігачами; візуальне сприйняття реальності створює потенційно вищу можливість перенесення знань і досвіду діяльності з учбової ситуації в реальну; відеофільми дозволяють „стискувати” час, відеоматеріали привабливі через емоційний заряд, аналіз відеоматеріалів дозволяє набувати умінь і розвивати здібності аналізу конкретних проблем; відеоматеріали сприяють зростанню пізнавальної активності студентів; аналіз відео фрагментів дозволяє змінити відношення до довколишньої дійсності, адаптуватися відносно нового, невідомого [4, с. 127-128]. У навчальному процесі використовувався „відеопрактикум”, який вимагав дотримання наступних умов: зміст відео матеріалів визначався педагогічним завданням і відповідав конкретній програмі, тематиці занять, відео матеріал обговорювався в академічних групах разом з викладачем, який ставив проблемні питання. Перелік відео матеріалів, які використовувались під час навчальних занять майбутніх фахівців з туризму подано у таблиці 1.

Таблиця 1

Перелік відео матеріалів, які використовувались під час навчальних занять майбутніх фахівців з туризму

№	Навчальна дисципліна	Курс	Назва відеоматеріала
1	Вступ до фаху	1 курс	„Кафедра міжнародного туризму”
2	Організація спортивної анімації	2 курс	„Аквааеробіка: заняття в басейні”, „Базова аеробіка”
3	Організація анімаційних послуг	3 курс	„Анімація в готелі „Club Golden Beach” (Туреччина)”
4	Міжнародний туризм	4 курс	„Національні традиції країн”, „Культурно-історичні пам'ятки світу”

На практичних заняттях нами застосовувався метод “карусель”, який забезпечує поступове нарощення обсягу опитування студентів, варіант кооперативного навчання, за якого одночасно залучаються до роботи всі учасники навчального процесу [5]. При цьому відбувається активне спілкування та обговорення проблем між усіма студентами групи”. Розглянемо зміст практичного заняття за темою “Організація курортної справи” для студентів напряму підготовки 6.140103 „Туризм” за методом “Карусель”.

1. На трьох аркушах викладач до заняття записував три підтеми: функції курортів, завдання курортної діяльності, структура курорту.

2. Академічна група поділялася на три бригади, кожна отримувала маркер різного кольору.

3. Кожна бригада розташовувалася біля свого аркуша.
4. Кожній бригаді давалося завдання: за три хвилини записати відповідь на запитання.
5. За командою викладача, бригади переходили до наступного аркуша та доповнюють своїми відповідями. Просуваючись від аркуша до аркуша бригади повинні зробити один оберт "Каруселі".
6. Представник кожної бригади зачитував відповіді. Результати обговорення кожен студент записував, робилися висновки з теми.
7. Викладач оцінював активність, якість розв'язання та доповнення поставленої проблеми студентів. Застосування методу "Карусель" викликало у студентів підвищений інтерес до запропонованої теми. Цей метод використовувався нами при завершенні вивчення теми.

На нашу думку, ефективним методом колективної творчості, пошуків рішень був метод „Мозкова атака”, який активізував творчість студентів, допомагав знаходити кілька рішень з конкретної теми. При проведенні розумового штурму, особлива роль відводилася дотриманню правил гри, які включали: формування завдань атаки у загальних умовах; регламент на обґрунтування кожної ідеї відводилося не більше двох хвилин. Заборонялася будь-яка критика; гіпотеза оцінювалася за 10-ти бальною шкалою, кожний учасник зобов'язувався приймати участь в обговоренні.

Алгоритм „Мозкової атаки” включав до себе: запис теми на дошці, в зошитах; усі учасники вказували свої думки з запропонованої теми; усі ідеї записували на дошці; кількість гіпотез встановлював викладач; усі гіпотези групувалися та аналізувалися студентами; підбивався підсумок; відбиралися і записувалися студентами ті пропозиції, гіпотези, які найбільш ефективно допомагали вирішити поставлену задачу. Викладач та члени експертної комісії оцінювали участь кожного студента у залежності від критеріїв оцінювання. Активність студентів у розумовому штурмі оцінювала група експертів (три студенти під наглядом викладача). Від 14 до 12 балів активність оцінювалася на відмінно, 7-11 балів – добре, 3-6 балів – задовільно. Усі отримані бали входили у підсумкову суму балів в залежності з вимогами рейтингової системи оцінок. Наприклад, з дисципліни „Організація анімаційних послуг” методом „Мозкова атака” зі студентами третього курсу обговорювалися питання, щодо ефективності анімаційних програм для сімейного відпочинку у вихідні дні. Розглядалися наступні питання: місце проведення, організація рекламних заходів, програма анімаційних заходів, склад учасників, фінансування, підведення підсумків. Аналіз результатів мозкової атаки показав високу активність студентів, розширення їх знань з даної дисципліни. Високу активність проявили студенти при використанні методу „Мозкова атака” на практичних заняттях з дисциплін: „Організація рекреаційних послуг”, „Організація туризму”, „Організація анімаційних послуг”, „Організація спортивної анімації” та ін.

ВИСНОВКИ. Застосування ігрових методів у професійній підготовці бакалаврів з туризму, а саме ділові ігри, відеопрактикуми, метод „Мозкова атака”, „карусель” дозволяє розвивати у студентів пізнавальну діяльність вирішувати навчальні завдання з урахуванням колективних та індивідуальних думок, удосконалювати систему професійної підготовки. Застосування ділових ігор дає змогу відпрацювати професійні навички студентів, крім того оцінити: вміння прогнозувати ситуацію та приймати рішення; рівень володіння організаційними та комунікативними навичками; професійно важливі якості майбутнього фахівця з туризму. **ПЕРСПЕКТИВИ ПОДАЛЬШИХ РОЗРОБОК.** Подальше вивчення та використання ігрових методів дасть можливість удосконалити систему професійної підготовки бакалаврів з туризму.

ЛІТЕРАТУРА

1. Вербицкий А.А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход: Метод. пособие / А.А. Вербицкий. – М. : Высшая школа, 1991. – 207 с.
2. Игровое моделирование: Методология и практика / [науч. ред. Л.Г. Борисова] – Новосибирск: Наука, 1987. – 232 с.
3. Князев А.М. Режиссура и менеджмент технологий активно-игрового обучения: Учебное пособие / А.М. Князев, И.В. Одинцова / Под общ. ред. А.А. Деркача. – М.: Изд-во РАГС, 2008. – 208 с.
4. Kovtun S. (2011), Innovative to technology of seminar employments, Higher school, vol. 11, Ukraine, pp 104-109.
5. Panfilova A.P. (2006), The Playing design in activity of teacher, the Publishing center «Academy», Moscow, Russia, 368 p.
6. Skripnik M. (2006), Mistetstvo to be a teacher, Kind. house of „Schools. world”, Lviv, Ukraine, 112 p.
7. Traynev V.A. (2005), The Business games in an educational process: Methodology of development and practice of leadthrough, Publisher-point-of-sale corporation „Dashkov and To”, Moscow, Russia, 360 p.
8. Shashina V.P. (2005), Method of playing intercourse, Phoenix, Rostov of Don, Russia, 288 p.

Владимирова И.В.

Национальный университет биоресурсов и природопользования Украины

ОСОБЕННОСТИ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ВЛИЯНИЯ НА СТУДЕНТОВ ВЫСШИХ УЧЕБНЫХ ЗАВЕДЕНИЙ В ПРОЦЕССЕ ФИЗИЧЕСКОГО ВОСПИТАНИЯ

В статье определены три основных направления педагогического влияния в процессе физического воспитания студентов высших учебных заведений: интеллектуальное, деятельностное и технологическое. Приоритетным направлением признается деятельностное, главной целью которого становится создание двигательной среды, соответствующей интересам студентов. Вторым по значению определяется интеллектуальное направление. Это, в основном, сообщение студентам валеологических знаний. И третьим направлением называется технологическое направление – это, в основном, информационно-компьютерные технологии. Воспитание студентов высших учебных заведений средствами физической культуры – процесс сложный, многофакторный, требующий разработки и научного обоснования инновационных подходов, технологий, механизмов их внедрения в практическую деятельность кафедр физического воспитания. Прежняя система физического воспитания школьной и студенческой молодежи, на стандарно-нормативной основе, на системе ГТО, пустила глубокие корни в сознание преподавателей кафедр физического воспитания высших учебных заведений. Она десятилетиями создавала видимый эффект хорошей организации, поражала всех своей простотой, невзыскательностью и представлялась незбылемой и вечной. Однако она не выдержала проверку временем. По данным многих авторов в настоящее время лишь 1-2 % взрослого населения систематически занимается физической культурой и спортом.