

УДК 37.091.33-027.22:796+338.488.2:640.4

Богоніс О. М.*

**ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ ЯК ОДНА З ПЕДАГОГІЧНИХ УМОВ
ФОРМУВАННЯ ЕКОНОМІЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНІХ МОЛОДШИХ
СПЕЦІАЛІСТІВ ГОТЕЛЬНОГО ТА РЕСТОРАННОГО ОБСЛУГОВУВАННЯ**

У статті розкрито сутність і механізми застосування ігрових технологій при викладанні економічних дисциплін. Проаналізовано останні наукові дослідження та публікації з визначеної тематики. Обґрунтовано використання ігрових технологій навчання як одної з педагогічних умов формування економічної компетентності майбутніх молодших спеціалістів готельного та ресторанного обслуговування. Описано механізми застосування ігрових методів навчання при викладанні економічних дисциплін. Визначено, що використання ігрових методів навчання при викладанні економічних дисциплін забезпечує якісне формування економічної компетентності молодших спеціалістів готельного й ресторанного обслуговування.

Ключові слова: ігрові технології, навчальний процес, економічна компетентність.

Розглядаючи процес професійної підготовки майбутніх молодших спеціалістів сфери сервісу, варто наголосити на важливості та необхідності формування їх економічної компетентності. Потрібно розвивати економічну культуру студентів, оскільки вона є якісною характеристикою сучасної особистості, яка має світоглядну економічну освіченість, економічну свідомість та мислення, уміє визначити необхідний набір економічних компетенцій для реалізації своєї будь-якої соціальної ролі. Використання ігрових технологій у процесі формування економічної компетентності дасть змогу забезпечити зростання ефективності економічної підготовки молодших спеціалістів готельного й ресторанного обслуговування.

Питання організації ігрового спілкування досліджували А. Вербицький, Л. Виготський, Д. Ельконін, О. Леонтьєв, А. Макаренко, С. Рубінштейн. Проблеми застосування ігрових технологій навчання в науковій літературі присвячено праці Л. Варзацької, І. Вачкова, А. Вербицького, Ю. Ємельянова, Є. Литвиненко, Г. Щукіної та інших.

Результати аналізу наукової літератури свідчать, що використання ігрових технологій у процесі формування економічної компетентності молодших спеціалістів готельного й ресторанного обслуговування досліджено недостатньо.

Метою статті є обґрунтування ігрових технологій навчання як однієї з педагогічних умов формування економічної компетентності молодших спеціалістів готельного та ресторанного обслуговування.

Недостатньо ефективне формування готовності майбутніх фахівців до професійної діяльності пов'язане з недостатнім використанням активних ігрових методів навчання, особливо аналізу різноманітних виробничих ситуацій і впровадження рольових ігор [5].

Розглянемо більш детально використання ігрових технологій під час викладання економічних дисциплін майбутнім молодшим спеціалістам готельного й ресторанного обслуговування.

Провідна педагогічна практика викладання економіки пропонує широке використання в практиці вивчення економічних дисциплін ігрових методик навчання як ефективних форм активізації навчальної діяльності студентів.

Ми погоджуємося з думкою О. Аксьонової, що для методики викладання економічних дисциплін, зокрема для формування економічної компетентності, дуже важливим є використання активних методів навчання (рольові, управлінські та навчальні ігри, соціально-психологічні, педагогічні тренінги – усе те, що забезпечує максимальну активність викладачів і студентів) [2].

*© Богоніс О. М.

Крім того, ігрові методи, як зазначає В. Ягупов, сприяють удосконаленню практичних умінь і навичок, їхньому застосуванню, творчому використанню для розв'язання професійних і психолого-педагогічних проблем, створенню умов для активного обміну досвідом [6].

Під ігровими технологіями навчання розуміється група методів, прийомів і засобів організації навчальної діяльності у формі різноманітних педагогічних ігор.

На нашу думку, ефективним засобом формування економічної компетентності майбутніх молодших спеціалістів готельного й ресторанного обслуговування є ігрові технології. Крім того ділова гра є вагомим засобом самооцінки для студентів, бо дає змогу продемонструвати їхній реальний рівень знань та умінь, готовність до здійснення майбутньої професійно-економічної діяльності.

Використання ігрових методів навчання дає студентам значні можливості у спробах індивідуальних інтерпретацій ролей. Крім того вони мають змогу застосувати свої теоретичні економічні знання на практиці. Основною метою досліджуваного методу при формуванні економічної компетентності майбутніх молодших спеціалістів готельного та ресторанного обслуговування є відтворення моделі реальної життєвої ситуації у професійно-економічному контексті. Особлива користь ігрових технологій полягає в зацікавленості та активному залученні студентів до активної навчальної діяльності після традиційних занять.

Саме тому ми пропонуємо ігрові технології навчання як одну з необхідних педагогічних умов формування економічної компетентності майбутніх молодших спеціалістів готельного й ресторанного обслуговування.

Навчальні ігрові методики виникли як альтернатива традиційному навчанню та згодом стали основою для виникнення спеціального напрямку викладання економічних дисциплін – експериментальній економіці. Осінній випуск американського журналу «Journal of Economic Education» 1993 року практично повністю присвячено статтям, які описують аудиторні ігри та моделі, сформовані на основі експериментальної економіки. А. Вільямс і Дж. Волкер описують комп'ютеризоване застосування експериментальної економіки, засноване в університеті Індіани. Експериментальні економічні заняття відмінні від традиційних навчальних ігор більшою мірою завдяки прямому зв'язку з дослідженнями, які ще тривають, що робить експериментальну економіку багатим джерелом педагогічних інновацій [7].

Варто приділяти увагу економічним іграм, у яких продуктивна праця сприяє збагаченню студентів досвідом в оволодінні елементами творчої праці, розвитку власної ініціативи, удосконалення технологій виробничих процесів, прийнятті економічно виправданих рішень, виробленні певних умінь і навичок [3].

Викладач, як керівник ігрового процесу, мусить знати не лише проблеми в тій галузі діяльності, яка фігурує у грі, але й уміти правильно вести гру, контролювати часові рамки проведення гри, реагувати на різні непередбачувані ситуації в процесі гри.

Моделювання гри охоплює певні етапи, кожен з яких потребує відповідних досліджень та експериментів.

Звертаємо увагу, що неправильна організація ділової гри при викладанні економічних дисциплін може призвести до браку часу на її завершення. Тому викладач має попередньо розробити чіткий сценарій, регламент проведення гри, а під час її проведення постійно відслідковувати час. Обов'язковим для викладача є підведення підсумків гри, формування висновків, демонстрація учасникам гри результатів їхніх досягнень.

Ігрові технології навчання передбачають визначення мети, спрямованої на засвоєння змісту освітнього процесу, мають пізнавальну та практичну спрямованість, сприяють досягненню позитивних педагогічних результатів. Ігрові технології навчання заглиблюють студентів у світ професійних ситуацій, висувають перед ними виробничі проблеми та завдання, надають їм можливість у процесі навчання краще оволодіти

системою теоретичних знань, закріплюють практичні навички, створюють позитивну атмосферу на занятті.

До основних структурних компонентів гри відносять: ігрову задумку (визначення й усвідомлення мети), ігрові дії (вибір виду навчально-пізнавальної діяльності), дидактичні завдання (пізнавальний зміст), обладнання (необхідні засоби інтелектуального, практичного або предметного характеру) [2, с. 86].

За допомогою ігрових технологій навчання відбувається відтворення в освітньому процесі економічного змісту професійної діяльності майбутніх молодших спеціалістів готельного й ресторанного обслуговування.

Активні ігрові методики навчання включають ділові, управлінські ігри, соціально-психологічні, педагогічні й інші тренінги, комп'ютерні ігри – усе те, що реалізує спільну активність педагога та студента – співпрацю. Звертаємо увагу на такі ігрові методи навчання, як аналіз виробничих ситуацій, рольові ігри (метод інсценування), мозкова атака, розрахунково-ситуаційні завдання, ділові ігрове проектування тощо.

Рекомендуємо для ефективного впровадження ігрових технологій навчання при формуванні економічної компетентності майбутніх молодших спеціалістів готельного й ресторанного обслуговування використовувати окремі елементи цієї технології, а саме: ігрові моменти, ігрові ситуації, ігрові прийоми, ігри-вправи, ігрові дискусії тощо.

Зазначимо, що окремі елементи ігрових технологій менш тривалі в часі (5-15 хв.) ніж повноцінна дидактична гра, дозволяють швидше привернути увагу студентів та активізувати їхню навчальну діяльність. Рекомендовані елементи ігрових моментів були успішно використані в освітньому процесі коледжів, що були визначені базами дослідження.

При використанні ігрових технологій навчання рекомендуємо використовувати різні засоби, які надають можливості замінювати дії викладача автоматизованими діями студентів [4], наприклад: підручники та посібники, схеми й реальні предмети, інтерактивні дошки та комп'ютери, обладнані належним чином навчальні кабінети, фільми та відео, телекомунікаційні мережі тощо. Також доцільно використовувати такі засоби навчання, як виробництво, реальні об'єкти здійснення професійної діяльності майбутнього спеціаліста, споруди.

Так, при вивченні дисципліни «Економіка підприємства», на етапі актуалізації опорних знань доцільно запропонувати студентам розв'язати нескладні ребуси чи кросворди з економіки. Такі своєрідні ігри-вправи сприяють запам'ятовуванню економічних термінів чи понять.

Часто при вивченні економічних дисциплін студенти зустрічаються з новими термінами, класифікаціями, принципами чи економічними законами. Використання міні-ігор «Пазли» або «Економічні асоціації» (певна сукупність слів, словосполучень, навчальних карток для визначення окремих економічних термінів чи понять), ігрових ситуацій «Вгадай економічну формулу», «Так чи ні», економічних диктантів, бліц-опитувань сприяє засвоєнню економічної термінології, полегшує сприйняття студентами нового навчального матеріалу.

Як правило, студенти достатньо легко й позитивно реагують на такі методи навчання, активно беруть участь у навчальному процесі, краще засвоюють навчальний матеріал. Оцінюючи їхню активність, можна з легкістю визначити рівень засвоєння окремого терміна, закону чи навіть теми.

Поєднання навчальної спрямованості та ігрової форми дозволяє стимулювати невимушене оволодіння конкретним навчальним матеріалом. Використовуючи інтерактивні методики у формуванні економічної компетентності майбутніх молодших спеціалістів сфери сервісу, зокрема ігрові технології навчання, викладачеві слід пропонувати студентам ігрові ситуації, які є професійно зорієнтовані та можуть мати практичне застосування в реальній життєві чи професійній ситуації. Тобто, щоб

активізувати навчальну діяльність і викликати у студентів інтерес до навчання, слід використовувати лише актуальні дані, які мають реальне практичне підґрунтя.

Ігрові технології навчання при формуванні економічної компетентності майбутніх спеціалістів сфери HoReCa суттєво розширюють потенційні можливості студентів і збагачують педагогічну практику викладача.

Поступлюємо, що ігрові технології навчання при викладанні економічних дисциплін у коледжі (ігрові прийоми, ігрові ситуації, міні-ігри та ін.) дають змогу моделювати виробничі ситуації, наближають навчальний процес до реальної майбутньої професійної діяльності, трансформують традиційне навчання в мотивоване та бажане заняття, сприяють ефективному формуванню економічної компетентності майбутніх молодших спеціалістів готельного й ресторанного обслуговування.

Таким чином, використання ігрових технологій як однієї з педагогічних умов формування економічної компетентності майбутніх молодших спеціалістів готельного та ресторанного обслуговування сприяє зростанню ефективності економічної підготовки фахівців, оскільки у процесі навчальної гри відбувається навчання певної дії через саму дію.

Подальший науковий пошук може бути пов'язаний із пошуком шляхів застосування ігрових технологій у процесі формування економічної компетентності майбутніх молодших спеціалістів готельного й ресторанного обслуговування.

Література:

1. Аксьонова О. В. Методика викладання економіки : навч. посібник / Олена Валентинівна Аксьонова. – К. : КНЕУ, 1998. – 280 с.
2. Єльнікова О. В. Інтерактивне навчання – засіб модернізації освіти у сучасній школі / О. В. Єльнікова // Педагогіка і психологія формування творчої особистості: проблеми і пошуки : зб. наук. праць. – Київ-Запоріжжя. – 2012. – Вип. 24. – С. 84-88.
3. Нісімчук А. С. Сучасні педагогічні технології : навч. посібник / А. С. Нісімчук, О. С. Падалка, О. Т. Шпак. – К. : Просвіта: Пошуково-видавниче агентство «Книга Пам'яті України», 2000. – 368 с.
4. Оконь В. Введение в педагогику : навч. посібник / В. Оконь. – М. : 1989. – 220 с.
5. Тарасова С. М. Формування у майбутніх менеджерів фінансово-економічного профілю готовності до управлінської діяльності : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.04 / Тарасова Світлана Михайлівна. – Кіровоград, 2006. – 232 с.
6. Ягупов В. В. Педагогіка : навч. посібник / В. В. Ягупов. – К. : Либідь, 2002. – 560 с.
7. Williams A. & Walker J. Computerized Laboratory Exercises for Microeconomics Education: Three Applications Motivated by the Methodology of Experimental Economics // Journal of Economic Education. – 1993. – Fall. – P. 291 – 315.

Богонис О. Н.

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ КАК ОДНА ИЗ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ ФОРМИРОВАНИЯ ЭКОНОМИЧЕСКОЙ КОМПЕТЕНТНОСТИ БУДУЩИХ МЛАДШИХ СПЕЦИАЛИСТОВ ГОСТИНИЧНОГО И РЕСТОРАННОГО ОБСЛУЖИВАНИЯ

В статье раскрыта сущность и механизмы применения игровых технологий при преподавании экономических дисциплин. Проанализированы последние научные исследования и публикации на определенную тематику. Обосновано использование игровых технологий обучения как одну из педагогических условий формирования экономической компетентности будущих младших специалистов гостиничного и ресторанного обслуживания. Описаны механизмы применения игровых методов обучения при преподавании экономических дисциплин. Определено, что использование игровых методов обучения при преподавании экономических дисциплин обеспечивает качественное формирование экономической компетентности младших специалистов гостиничного и ресторанного обслуживания.

Ключевые слова: игровые технологии, учебный процесс, экономическая компетентность.

Bogonis O. M.

GAMING TECHNOLOGIES OF TEACHING AS ONE OF THE PEDAGOGICAL CONDITIONS
OF FORMING OF THE ECONOMIC COMPETENCE OF FUTURE JUNIOR SPECIALISTS
OF HOTEL AND RESTAURANT SERVICE

The article describes the essence and mechanisms of using of gaming technologies in the teaching of economic disciplines. Recent scientific studies and publications on a certain topic have been analyzed. The use of gaming learning technologies as one of the pedagogical conditions for forming the economic competence of future junior specialists in hotel and restaurant services is substantiated. The mechanisms of application of game teaching methods in the teaching of economic disciplines are described. It has been determined that the use of game teaching methods in the teaching of economic disciplines ensures qualitative formation of the economic competence of junior specialists in hotel and restaurant services.

Game-based learning technologies in forming the economic competence of future professionals in the HoReCa field significantly expand the potential of the students and enrich the teacher's teaching practice. It is necessary to pay attention to economic games, in which productive labor contributes to enriching students with the experience of mastering the elements of creative work, developing their own initiative, improving technology production processes, making cost-effective solutions, developing certain skills and abilities

We postulate that game teaching technologies in the teaching of economic disciplines in the college (gaming receptions, gaming situations, mini games) allow to simulate production situations, bring the learning process closer to the real future professional activity, transform traditional teaching into a motivated and desirable lesson, contribute to the effective formation of the economic competence of future junior specialists in hotel and restaurant service.

Key words: game technologies, educational process, economic competence.

Рецензент: Кузьменко В.В.

УДК 37.016:811.112.2

Вострікова В. В.*

ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ STEM-ТЕХНОЛОГІЙ
НА УРОКАХ НІМЕЦЬКОЇ МОВИ

Стаття розкриває актуальність упровадження STEM-освіти, висвітлює шляхи й засоби імплементації STEM-освіти у процесі викладання німецької мови в загальнонавчальному закладі. STEM-освіта постає засобом оптимізації навчального процесу на засадах міжпредметних зв'язків, обґрунтовуються основні умови, напрямки її ефективного впровадження. Розглядається організація інтегрованого навчання з німецької мови та предметів природничо-математичного циклу. Особлива увага приділяється пошуку ефективних підходів і результативних рішень щодо застосування інноваційних технологій STEM-навчання, які сприяють формуванню ціннісної системи знань і вмінь учнів, розвитку їх потенційних і креативних можливостей.

Ключові слова: STEM-освіта, інтегроване навчання, міжпредметні зв'язки.

Проблеми сучасної освіти, її оновлення та реформування не залишають байдужим наше суспільство. Зумовлено це не лише потребою суттєвої модернізації галузі, а й різновекторністю бачення, оцінками стану освіти й підходами до її якісного вдосконалення методики навчання. Одним із актуальних напрямків модернізації та інноваційного розвитку природничо-математичного, гуманітарного профілів освіти є STEM-орієнтований підхід до навчання, який сприяє популяризації інженерно-технологічних професій серед молоді, підвищенню поінформованості про можливості їх кар'єри в інженерно-технічній сфері, формуванню стійкої мотивації у вивченні

*© Вострікова В. В.