

може всесторонньо розвиватися. У цьому сенсі найдоцільніше використовувати комплексні комунікативні практики.

Можемо зазначити – організація різних форм безпосереднього спілкування стає одним з найважливіших сервісів бібліотек. Важливою є комунікативна компетенція. Бібліотекар має виявляти терпіння, наполегливість і послідовність. Усе це приносить глибоке задоволення бібліотекарю, коли він бачить, як зростає загальна культура читачів, їх поведінки і спілкування.

ЛІТЕРАТУРА

1. Грабар Н. Г. Спілкування в бібліотеці: теоретико-методологічний аналіз : монографія / Н. Г. Грабар. – Харків : Майдан, 2014. – 354 с.

2. Зотов В. В. Коммуникативные практики как теоретический конструкт изучения общества / В. В. Зотов, В. А. Лысенко [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/185>

3. Свергунова Н. М. Коммуникативные практики как средство реализации гуманистической миссии библиотек / Н. М. Свергунова [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://library.oreluniver.ru/docs/publ_sotr/Svergunova_Kommunikativniepraktik_kaksredstvo.pdf

4. Ясперс К. Духовная ситуация времени / Пер. с нем. – М.: АСТ, 2013. – 285 с. – (Новая философия).

Калюжная О.С.,
*доцент, кафедра біотехнології
Національного фармацевтичного
університету, доцент, к.фарм.н.*

Стрілець О.П.,
*професор, кафедра біотехнології
Національного фармацевтичного
університету, професор,
д.фарм.н.*

| **Стрельников Л.С.,**

завідувач, кафедра біотехнології
Національного фармацевтичного
університету, професор,
д.фарм.н.

(м. Харків, Україна)

ВИКОРИСТАННЯ ДІЛОВОЇ ГРИ У ПІДГОТОВЦІ БІОТЕХНОЛОГІВ: ПРАКТИЧНІ АСПЕКТИ

В статі розглянуто практичні аспекти використання ділових ігор при підготовці бакалаврів спеціальності 162 «Біотехнології та біоінженерія», освітня програма «Біотехнологія». Запропоновано модель ділової гри «Гурток якості» при викладанні дисципліни «Нормативне забезпечення біотехнологічних виробництв», яка дозволяє поєднати базові теоретичні знання та розвинути практичні навички їх використання у сфері управління якістю біотехнологічним виробництвом.

Ключові слова: ділова гра, біотехнологія, управління якістю

В статье рассмотрены практические аспекты использования деловых игр при подготовке бакалавров специальности 162 «Биотехнологии и биоинженерия», образовательная программа «Биотехнология». Предложена модель деловой игры «Кружок качества» при преподавании дисциплины «Нормативное обеспечение биотехнологических производств», которая позволяет объединить базовые теоретические знания и развить практические навыки их использования в сфере управления качеством биотехнологического производства.

Ключевые слова: деловая игра, биотехнология, управление качеством

The practical aspects of using business games in training bachelors of specialty 162 "Biotechnology and bioengineering", educational program "Biotechnology" are considered in the article. The

model of the business game "Quality Circle" is proposed for teaching the discipline "Normative provision of biotechnological productions", which allows to combine the basic theoretical knowledge and develop practical skills of their use in the sphere of quality management of biotechnological production.

Keywords: *business game, biotechnology, quality management*

На сьогоднішній день важливим аспектом підготовки будь-якого спеціаліста є вміння аналізувати інформацію, робити висновки та пропонувати рішення проблеми. Це особливо стосується підготовки біотехнологів – фахівців широкого профілю, які відповідають за якість багатьох товарів та послуг: кисломолочних продуктів, хлібобулочних виробів, пива, вина, вакцин, сироваток, пробіотичних засобів, біопрепаратів для збагачення ґрунту тощо. Біотехнолог повинен володіти не тільки професійними навичками, а й вміннями працювати в команді з метою отримання продуктів високої якості, що відповідає вимогам сучасного ринку [2, с. 48-51].

Відомо, що теоретичні знання краще засвоюються в процесі застосування їх на практиці, тому актуальним при викладанні спеціальних профільних дисциплін є впровадження в освітній процес ділових ігор, що імітують реальні умови роботи на підприємстві. Ділова гра – це активна форма навчання, яка сприяє розвитку у студента самостійності, здатності до управління, формуванню відповідальності та здатності працювати в команді. Ділова гра дає змогу прискорити процес накопичення професійного

досвіду, сформувані цілісне уявлення про професійну діяльність у майбутніх фахівців та набути соціальних навичок, надає автономний простір для розвитку власних уявлень та дій та розвиває креативність [1].

На вивчення дисципліни «Нормативне забезпечення біотехнологічних виробництв» за навчальним планом відводиться 85 годин аудиторних занять, що дозволяє відвести на проведення ділових ігор 8 год. Це може біти 2 ділових гри, одна з яких пропонується для проведення після вивчення теми «Управління якістю біотехнологічної продукції. Модель управління якістю». Проблема якості є найважливішим фактором в управлінні будь-якого підприємства. Якість – це комплексне поняття, яке характеризує ефективність усіх боків діяльності: розробка місії, стратегії, встановлення цілей якості, виконання завдань та аналіз результатів діяльності. Доволі часто біотехнологи у своїй практиці стикаються з порушеннями якості біотехнологічної продукції та необхідністю пошуку першопричини її виникнення та можливості її усунення. Оскільки виготовлення якісної безпечної продукції – це багатофакторний процес, важливим для майбутніх спеціалістів-біотехнологів є здатність до пошуку, аналізу та вирішення проблеми. Пропонується ділова гра «Гурток якості», метою проведення якої є надбання навичок оцінки в умовах, що імітують професійну діяльність. Студенти поділяються на 2-3 групи по 6

людей та формують «гуртки якості», завданням яких є вирішення виробничої проблеми.

Гуртки якості – це невеликі групи, які поєднують, зазвичай, робочих одного виробничого відділу, які збираються для обговорення якості праці, продуктивності, забезпечення безпеки тощо. Уведені вони були в Японії у 1970-х рр., але й досі широко застосовуються на діючих підприємствах світового ринку. До гуртків якості обов’язково входять керівники вищої ланки, оскільки без їх схвалення неможливо вирішення будь-яких великих питань.

Під час проведення ділової гри кожному «гуртку якості» надаються базові матеріали: шаблон діаграми Ісікави, інформація щодо наявного обладнання, задіяного в процесі виробництва продукції, специфікації вихідної сировини та висновок відділу контролю якості з аналізу сировини, напівфабрикатів та готової продукції.

Один гурток має включати наступні ролі:

- директор з виробництва – 1 людина;
- начальник відділу контролю якості – 1 людина;
- майстер цеху – 2 людини;
- оператор обладнання – 2 людини.

Гра проходить в декілька етапів. На підготовчому етапі необхідно повторити теоретичний матеріал з систем якості, що застосовуються на виробництві, обладнання, технології виробництва обраної продукції, скласти загальний план діаграми,

обрати головні фактори та методи, які лежатимуть в основі діаграми Ісікави.

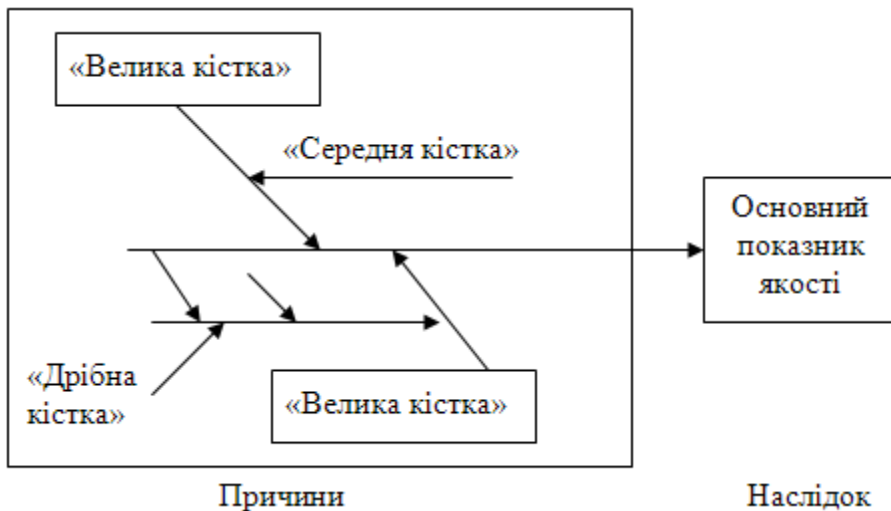


Рисунок 1. Основа діаграми Ісікави

Після отримання завдання та розподілу ролей шляхом жеребкування, студенти ознайомлюються із завданням, створюють назву фірми, її юридичну адресу та встановлюють місію підприємства, що виготовляє зазначену продукцію. Приклад завдання – побудувати причинно-наслідкову діаграму для виявлення причини неякісної (вологої) біомаси при виготовленні дріжджів пресованих.

На наступному етапі, який ведучий обмежує в часі (не більше 1,5 год), учасники в ході тривалого обговорення вирішують, які причини могли призвести до того чи іншого браку, будують

«риб'ячий скелет» та пропонують рішення для усунення цих проблем.

Наприкінці обговорення студент, який виконує роль директора з виробництва, обирає головний критерій, який міг вплинути на даний процес та оголошує своє обґрунтоване рішення команді.

Після закінчення обговорення кожний «гурток якості» оформлює свою діаграму Ісікави на папері формату А1, а «директор з виробництва» презентує результати роботи громадськості. Перемагає команда, яка дала найбільш повне та ґрунтовне пояснення.

Використання подібних ділових ігор дозволяє радикально скоротити час накопичення професійного досвіду, дає можливість експериментувати з подією, пробувати різні стратегії вирішення поставлених проблем, формувати у майбутніх фахівців цілісне уявлення про професійну діяльність в її динаміці, придбати соціальний досвід. У діловій грі знання засвоюються не про запас, не для майбутнього застосування, не абстрактно, а в реальному для учасника процесі інформаційного забезпечення його ігрових дій, в динаміці розвитку сюжету ділової гри, в формуванні цілісного образу професійної ситуації.

ЛІТЕРАТУРА

1. Зельдович Б. З. Деловые игры в управлении полиграфическими и издательскими процессами: учеб. Пособие / Б. З. Зельдович; Моск. гос. ун-т печати им. Ивана Федорова. – М.: МГУП им. Ивана Федорова, 2011. – 232 с.

2. Шеремет М. П. Сучасні методи навчання при підготовці бакалаврів біотехнологів / М. П. Шеремет, О. П. Стрілець, Л. С. Стрельников // Літні наукові зібрання: матеріали X Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції. – м. Вінниця, 19 червня 2017 року. – Ч.4, с. 77.

Прокопович Л.В.,

*кандидат технических наук, доцент
кафедры культурологии,
искусствоведения и философии
культуры Одесского национального
политехнического университета
(г. Одесса, Украина)*

ПЕРЦЕПТИВНЫЙ АСПЕКТ ОБЩЕНИЯ В ПОСЛОВИЦАХ РАЗНЫХ НАРОДОВ

Показано вплив перцепції на процес спілкування (міжособистісного, ділового, міжнаціонального). Встановлено, що серед прислів'їв різних народів є такі, що містять сентенції про правила та сутність спілкування. Доведено, що ці прислів'я актуальні й досі, впливають на формування сучасної культури спілкування.

Ключові слова: *культура спілкування, перцепція, фольклор, прислів'я, репутація, співпраця, соціальна комунікація.*

Показано влияние перцепции на процесс общения (межличностного, делового, межнационального). Установлено, что среди пословиц разных народов есть такие, которые содержат сентенции о правилах и сущности общения. Доказано, что эти пословицы актуальны и в наши дни, влияют на формирование современной культуры общения.