

увага приділена складанню індивідуальних завдань, спрямованих на контроль одержаних знань. Студентам пропонується виконання робіт, що містять самостійний аналіз заходів, які застосовуються у роботі консьюмеристських організацій різних країн світу та обговорення результатів цієї роботи на семінарських заняттях. В окремих випадках передбачається заміна типового контрольного завдання на індивідуальне.

Вивчення курсу відіграє важливу загальноосвітню, світоглядну та патріотичну роль у підготовці висококваліфікованих сучасних спеціалістів з питань захисту прав споживачів.

УДК 371.382-024.63:378.14

**Н.В. Чорна**, канд. техн. наук, доц. (*ХДУХТ, Харків*)

**Б.Б. Ботштейн**, доц. (*ХДУХТ, Харків*)

**Н.В. Федак**, канд. техн. наук, проф. (*ХДУХТ, Харків*)

## **ДІЛОВА ГРА ЯК ІНТЕРАКТИВНИЙ ФОРМАТ СУЧАСНОГО ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ**

На сучасному етапі розвитку суспільства в Україні освіта має забезпечити випереджувальний розвиток знань особистості. З існуючих на сьогодні ефективних засобів активізації освітнього процесу є методи, які стимулюючи розумову діяльність студентів, сприяють кращому запам'ятовуванню матеріалу, формуванню практичних навичок, вмінню застосовувати отримані знання на практиці. Одним з таких методів навчання є ділові ігри. Технологія ігрової діяльності є одним з елементів педагогічної та виховної роботи викладання. Упроваджуючи ігрову ситуацію, викладач посилює пізнавальний вплив конкретного предмета (ситуації) на студента, моделює умови майбутньої роботи фахівця в проектній організації, наближає їх до реальної практичної діяльності.

Ділова гра в рамках дисципліни «Проектування закладів ресторанного господарства (ЗРГ)» є органічною частиною процесу навчання, завершує певний цикл навчальної програми дисципліни, дозволяючи студентам освоїти в комплексі та взаємозв'язку особливості процесу проектування, максимально наближеного до реальної діяльності. Такий метод навчання сприяє розвитку знань і самовдосконалення студентів – учасників гри. За допомогою ділової гри забезпечуються: повне охоплення студентів – учасників проектної

ситуації, їх поглиблення в проблему, ситуаційність, створення кращих альтернативних умов і результатів, змагальність у вигляді пошуку більш правильних і ефективних рішень, реальність організації робіт зобрунтування проектних рішень, моніторинг на всіх етапах технологічного проектування.

Авторами була розроблена методика ділової гри «Моделювання бізнес-процесів проектування ЗРГ» в рамках навчальної дисципліни «Проектування ЗРГ». Мета ділової гри полягає у формуванні необхідних професійних якостей в умовах максимально наближених до реальної практичної діяльності технолога-проектувальника, досягаючи при цьому в навчальному процесі початкового рівня знань практичних фахівців. Ділова гра «Моделювання бізнес-процесів проектування закладів ресторанного господарства» призначена для імітаційного моделювання в навчальному процесі реальних процесів і механізмів проектування ЗРГ. За класифікаційною ознакою це гра-тренажер, мета якої – напрацювання навиків в прийнятті оперативних рішень, а також механізмів взаємодії окремих ланок виробничо-технологічної й організаційно-маркетингової системи в ЗРГ. Гра активізує пізнавальну діяльність студентів у питаннях проектування ЗРГ з використанням сучасних методик, сприяє закріпленню теоретичних знань з питань технологічного проектування, маркетингу і менеджменту, виявляє спроможності студентів планувати, організовувати і аналізувати свою діяльність, направлену на одержання сучасних проектів, підвищує рівень професійної орієнтації, відповідальність за прийняте рішення, змушує реагувати на ситуацію і відчувати ступінь ризику. Студенти засвоюють знання 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, формуванні цілісного образу професійної ситуації. Крім того, в діловій грі в умовах спільної роботи студенти набувають навичок соціальної взаємодії, колективістську спрямованість, ціннісні орієнтації і установки, властиві фахівцеві.

Ділова гра включає в себе створення певних ситуаційних завдань, логічно пов'язаних з організацією процесу проектування ЗРГ, вирішення яких ґрунтується на розробці місії і концепцій майбутнього підприємства, обґрунтуванні та доцільності його проектування, суміщенні розрахунків і логічних процедур, об'ємно-планувальних рішень з організаційно-технологічним процесом проектування, використанням нормативної бази даних щодо проектування об'єктів. У діловій грі відтворюється як власне процес проектування, так і моделюється процес взаємодії проектувальників з іншими учасниками проекту: замовником, підрядником, з органами Державного нагляду

тощо. Студенти моделюють процес проектування, «програючи» конкретні ситуації із зазначенням всіх необхідних заходів і виконавців.

Таким чином, ділова гра розвиває у студентів здатність відбирати й оцінювати інформацію, яка служила б корисним керівництвом під час проектування, вчить спільній роботі учасників, що сприяє отриманню раціональних пропозицій в процесі проектування, дає досвід прийняття оптимальних рішень. Колективний метод проведення гри дає можливість обмінюватися думками, обумовлює розгляд і узгодження різних пропозицій студентів. На заключному етапі ділової гри кожен студент оцінює себе за шкалою обраних якостей та порівнює із середньою в групі або із сумою балів для «оптимального» фахівця.

УДК 378.147-022.215

**С.М. Шинкар**, канд. екон. наук, доц. (*ХДУХТ, Харків*)

**О.В. Михайлова**, канд. екон. наук, доц. (*ХДУХТ, Харків*)

### **ДУАЛЬНА СИСТЕМА НАВЧАННЯ: АДАПТАЦІЯ ДОСВІДУ ЄВРОПЕЙСЬКИХ КРАЇН ДО УКРАЇНСЬКИХ РЕАЛІЙ**

Сучасний етап державотворення в Україні характеризується недосконалістю механізмів взаємодії вищої освіти й ринку праці, ефективною підготовки майбутніх професіоналів і їх подальшого працевлаштування. Спроби вирішити проблеми підготовки студентської молоді до вступу в професійне життя й адаптації до новітніх умов праці не позбавлені своєї актуальності як у вітчизняній, так і в зарубіжній теорії та практиці.

Термін «дуальна система» як нова, більш гнучка форма організації професійного навчання, що поєднує теоретичне навчання в закладі освіти з паралельним здобуттям практичних умінь і навичок на підприємстві, використовувався в педагогічній термінології Федеративної Республіки Німеччини із середини 60-х років минулого століття.

Дуальна система навчання, за своїм змістом, означає паралельне навчання у закладі вищої освіти та на виробництві. За основу цієї системи покладено принцип взаємного зв'язку теорії з практикою, що дозволяє здобувачам вищої освіти не лише знайомитися з виробництвом, але й засвоювати прийоми та навички роботи на