

ДОСВІД ВИКОРИСТАННЯ ДІЛОВОЇ ГРИ ПІД ЧАС ВИКЛАДАННЯ ДИСЦИПЛІНИ «НАУКОВО-ДОСЛІДНА РОБОТА СТУДЕНТІВ»

Самохвалова О.В., канд. техн. наук, проф.

Олійник С.Г., канд. техн. наук, доц.

Харківський державний університет харчування та торгівлі

Сучасне виробництво потребує від фахівця професійних компетенцій, що полягають у вмінні самостійно вирішувати різноманітні виробничі завдання. Це неможливо без систематичного і глибокого вивчення наукової літератури, уміння сприймати і осмислювати наукову інформацію, без участі у наукових дослідженнях тощо. У зв'язку із цим необхідно так організувати навчальний процес, щоб у студента сформувався цілісний досвід самостійної науково-пізнавальної діяльності та високий рівень професійної культури.

Така концепція втілена в дисципліні «Науково-дослідна робота студентів» навчального плану підготовки СВО «бакалавр» спеціальності 181 «Харчові технології» (спеціалізація «Технології хліба, кондитерських, макаронних виробів та харчоконцентратів»), яка містить у собі органічно поєднані елементи аудиторної і самостійної науково-дослідної роботи студентів. Під час її вивчення навчальний процес здійснюється з використанням елементів Case-study, коли кожний студент стає співучасником дослідницького процесу і має можливість взяти участь у вирішенні конкретної наукової проблеми.

Заключним етапом вивчення дисципліни є проведення ділової гри «Наукова конференція». Саме використання такої форми інтерактивного навчання дозволяє створити максимально наближений до реального процес презентації власних наукових даних.

Об'єктом гри є імітована студентська наукова конференція.

Мета гри – формування компетентнісних професійних дій майбутнього фахівця під час представлення результатів НДР науковій спільноті (формування якостей лідера, навичок роботи у колективі).

Для досягнення поставленої мети основними завданнями студента є:

- успішне виконання призначеної ролі відповідно до визначених функцій;
- встановлення продуктивних і доброзичливих відносин у колективі в цілому та з окремими гравцями;
- підтримання духу змагальності та прагнення до перемоги;

– подолання психологічного бар'єру перед аудиторією (страх публічного виступу, відкритого обговорення проблем, критики, пошуку компромісного рішення тощо).

Навчальна ділова гра складається з трьох основних етапів: підготовчий, ігровий і заключний. Етапи гри проводяться в аудиторний (ігровий і заключний етапи) та позааудиторний (підготовчий етап) час. Спочатку на підготовчому етапі викладач (організатор гри) пояснює мету, завдання і правила гри, накреслює її стратегію і тактику, розподіляє ролі, вводить ігрові обмеження для учасників гри, а також надає консультації кожному студенту.

Ігровий етап полягає у проведенні конференції, протягом якої студенти відпрацьовують набуті на попередніх заняттях навички доповідача, учасника дискусії, рецензента. Під час гри організатор спостерігає за взаємовідносинами учасників гри, психологічним кліматом і веде індивідуальну роботу з гравцями щодо підвищення їх інтересу до гри. У разі виникнення критичних ситуацій він може втрутитися у хід гри і надати рекомендації щодо виходу з них. Технологія гри передбачає стиснення чи розтягнення ігрового часу, введення неочікуваних для гравців ситуацій. За правилами гри призначаються експерти-консультанти (обираються з викладачів), що спостерігають за ходом гри як на підготовчому, так і на ігровому етапах. Обговорення результатів гри та оцінка діяльності гравців проводиться на заключному етапі колегіально з урахуванням думки організатора гри, експертів-консультантів та студентів.

На наш погляд, значним досягненням є те, що ділова гра завоювала позитивне ставлення з боку студентів, які бачать у ній можливість проявити ініціативу й самостійність, розвинути комунікативний потенціал, вміння надавати об'єктивну самооцінку та оцінку роботи своїх колег.

Досвід проведення цієї ділової гри показав вищу вмотивованість та кращу підготовку студентів до виконання науково-дослідної роботи, написання наукових творів та участі у наукових конференціях ХДУХТ й інших навчальних закладів. Під час виконання та захисту дипломного проекту студенти демонструють більшу самостійність прийняття інженерних рішень, високий рівень наукових частин та презентацій результатів власних досліджень, вміння вести наукову дискусію.

Таким чином, використання ділової гри в межах дисципліни «Науково-дослідна робота студентів» сприяє підвищенню ефективності дослідницької роботи студентів та кращій їх підготовці до самостійної професійної діяльності.