

ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ МЕТОДІВ ПРИ ВИКЛАДАННІ ДИСЦИПЛІНИ З УПРАВЛІННЯ ПРОЕКТАМИ

Власенко Т.В., кандидат економічних наук
Державний біотехнологічний університет, Україна;
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0862-9175>
E-mail: vlasenkotetiana@btu.kharkiv.ua

Комп'ютерні ігри вже давно перестали бути тільки розвагою. Як показують дослідження [3], вони можуть бути чудовим інструментом для розвитку управлінських компетенцій. Крім того, вони надають привабливість та цінність викладацької діяльності з точки зору здобувачів чи слухачів і найголовніше, вони підвищують залучення до навчального процесу, що є вирішальним для його ефективності.

У даній роботі представлені можливості використання комп'ютерних ігор на прикладі використання навчальної онлайн гри для вивчення дисципліни «Управління проектами» в університеті.

Результати дослідження використання ігор у навчанні дозволили спробувати відповісти на запитання, чому в Україні комп'ютерні ігри використовуються в освіті дорослих у такій обмеженій мірі.

Ігри залучають учасників, а залучення є однією з необхідних умов для ефективності навчального процесу. Саме тому вже довгий час ігри використовуються в навчанні, особливо дітей. Все більша кількість наявних результатів досліджень на сьогоднішній день переконують, що ігри також корисні в освіті дорослих, і часто більш ефективні, ніж традиційні методи навчання [4]. Ігрові користувачі сприймають їх як стимулюючий, привабливий і складний процес [1], який надає більше заохочення до навчання, ніж традиційні методи. Результати застосування ігор в освіті настільки перспективні, що все більше викладачів не тільки використовують ігри як навчальні посібники, але навіть весь навчальний процес створюється у формі гри, або «гейміфікації» серії занять з певної тематики [2].

Розвиток і популяризація комп'ютерних технологій та інтернету також дозволяють все більше використовувати освітні

електронні ігри. У 2021 році дві третини домогосподарств в Україні вже мали доступ до інтернету і підвищення доступності комп'ютерів і мобільних пристроїв викликало те, що вже кожен п'ятий українець у віці від 16 до 74 років грав в електронні ігри. Зростання кількості гравців в Україні підтверджують результати «опитування гравців» з травня 2022 рік, згідно з яким число людей, що грають в комп'ютерні ігри досягло 11,8 млн осіб. Ігри особливо присутні в так званому поколінні молодих людей, тобто людей у віці 18-35 років. Відповідне дослідження показало, що у групі людей в віку до 24 років грає майже 90 відсотків, у групі людей віком від 25 до 34 років, не набагато менше - 79 відсотків.

Серед опитаних респондентів зізналися, що грають як жінки (72%) так і чоловіки (78%). Цікаво, що це не означає, що обидві статі грають однаково. Чоловіки використовують ігрові консолі частіше, ніж жінки. Жінки особливо прагнуть грати в ігри доступні в соціальних мережах, переважно використовуючи при цьому мобільні телефони.

Навіть якщо дослідження гравців, доступні в Україні не є повністю надійними (вони проводилися за участю інтернет-користувачів, вони не гарантували повної репрезентативності досліджуваної групи), але показують те ж саме явище, що і дослідження, які проводилися у країнах Західної Європи або США. Серед учнів на кожен рівень освіти домінуюча група є активними гравцями або принаймні людьми, які стикалися з комп'ютерними іграми.

Ігри є привабливою альтернативою читанню або заняттям спортом, саме тому їх часто сприймають як загрозу для навчального процесу, особливо для підлітків. У світлі досліджень [4] однак, схоже, що ігри - це дійсно величезна можливість для навчальних закладів та викладачів підвищити ефективність навчального процесу. Використання правильно підготовлених ігор в навчанні дозволяє не тільки збільшити залучення здобувачів до навчального процесу, але й здатне подолати недоліки традиційних методів навчання - перш за все, у вимірі практичних навичок.

Ігри можуть бути використані, ймовірно, в більшості дидактичних областей. Однак вони особливо корисні там, де традиційні методи навчання зазнають невдачі або коштують

дуже дорого. Класичний приклад – навчання пілотів літаків. Ви не можете мати навички пілотування літака, просто прослуховуванням лекцій або читанням книг (хоча це також важливі елементи навчального процесу). Необхідні вправи на контроль. Навчання з використанням справжніх літаків є надзвичайно дорогим. Електронні симулятори набагато економічніше, що дозволяє перенести процес у віртуальний світ.

Те ж саме стосується навчання управління проектами. Якщо відносно легко передати знання про використання традиційних методів методології управління, процесу планування проекту або його оцінки, то дуже важко розвивати практичні управлінські навички щодо управління командою, відносин з клієнтами або іншими зацікавленими сторонами. Дорослі учасники курсів або досліджень часто несуть високі витрати на освіту, вони розраховують отримати знання та навички, які вони зможуть практикувати.

Це найбільш легко досягається шляхом активної участі в процесі управління проектом і виконання обов'язків керівника проекту. Звичайно, можна спробувати змоделювати цей процес в ході тренування, проте маючи двадцятирічний досвід дидактичної праці автор показує, що він складний, трудомісткий і витратний. Комп'ютерна гра дозволяє здобувачеві взяти на себе роль менеджера проекту, що здається дуже привабливою і корисною альтернативою в даній ситуації на відміну від традиційних методів.

На ринку доступно кілька електронних освітніх ігор щодо управління проектами. Це «Simproject», «SimuliTrain» та «Poligon projektów».

На жаль, жодна з перерахованих вище ігор не повністю адаптована до потреб університетів і жодна з них не була популяризована в Україні. Частково це, можливо, пов'язано з їх невідповідністю (ціна, мова, методична невідповідність), але це, напевно, не основна проблема.

З точки зору академічного викладача, використання комп'ютерної гри як інструмента навчання має багато переваг. У випадку з використанням гри «Simproject» в навчальному процесі найбільш чітко видно три з них:

1. Вирішення методологічної проблеми відсутності ефективних дидактичних інструментів для показу здобувачам «проектної реальності» та підтримки розвитку практичних навичок управління проектами.

2. Підвищене залучення здобувачів проявляється в активній участі значної частини групи у прийнятті рішень під час стаціонарної гри. Було видно, що переважна більшість учасників протягом всього заняття була максимально сконцентрована на її перебігу.

3. Створення гарного іміджу лідера серед здобувачів, використовуючи привабливі, сучасні та індивідуальні до потреб одержувачів дидактичні інструменти.

Недоліки використання гри як навчального інструменту, безумовно, можуть включати велику кількість часу, який потрібно, щоб можна було познайомитися з грою і розробити власну ідею для її включення в дидактичні класи.

Якщо ми шукаємо причини, чому комп'ютерні ігри не дуже часто використовуються в академічній освіті, досвід автора вказує на те, що вина не на боці студентів. Вони в усьому готові навчатися за допомогою сучасних засобів навчання.

Українські ж університети часто орієнтовані на масове, недороге навчання, рідко вирішують купувати або створювати професійні інструменти викладання, в тому числі електронні ігри. Також низька популярність ігор в академічній освіті може свідчити про низьку обізнаність керівництва ЗВО про можливості використання освітніх ігор та їх переваги. При дискусіях про можливість використання ігор в освіті - інтерес фокусується в основному на негативних, і все ж маргінальних явищах, пов'язаних з іграми, наприклад на пристрасті до ігор. Низький інтерес до освітніх ігор впливає на пропозицію малого ринку, зокрема, продуктів, адаптованих до потреб освіти дорослих. Однак ця галузь має значний потенціал для розвитку професійних ігор, які будуть розширювати знання та навчати практичним навичкам.

Бібліографічний список:

1. Anderson, P., Lawton, L. The Effectiveness Of A Simulation Exercise For Integrating ProblemBased Learning In Management

Education. Developments in Business Simulation and Experiential Learning, 2007. Vol.32, 10-18.

2. Chatpinyakoop C., Hallinger P., Showanasai P. Assessing the effects of online simulation-based learning on skills in managing change for corporate sustainability. The International Journal of Management Education. 2024. Vol.22, Issue

3. DeMarco, M., Lesser, E., O'Driscoll, T. Leadership in Distributed World. Lessons from Online Gaming. New York: IBM Institute for Business. 2007. Vol.12.

4. Kapp, K.M. (2012). The Gamification of Learning and Instruction. San Francisco: Pfeiffer. 2022.

ВИКОРИСТАННЯ РОЗРАХУНКОВИХ ЗАВДАНЬ З ДИСЦИПЛІНИ «ПРОЦЕСИ ТА АПАРАТИ ХАРЧОВИХ ВИРОБНИЦТВ» У ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ ВИКЛАДАЧІВ ЗПТО

Газука Т.А., кандидат педагогічних наук, доцент
Національний університет «Чернігівський
колегіум» імені Т.Г. Шевченка, Україна
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1783-1869>
tanya.gazuka0510@gmail.com

Вивчення дисципліни "Процеси та апарати харчових виробництв" здобувачами освіти, які навчаються за освітньо-професійною програмою (ОПП) "Професійна освіта (Харчові технології)" має важливе значення, адже охоплює фізичну сутність та теоретичні основи технологічних процесів харчових виробництв і формує необхідні професійні компетентності майбутніх викладачів закладів професійно-технічної освіти.

Оволодіння студентами навчальною програмою дисципліни «Процеси та апарати харчових виробництв» ставить за мету здобуття базових знань про спеціальні теоретичні і практичні положення щодо технологічних процесів харчових виробництв та їх апаратного оформлення, що є необхідним для розуміння принципів функціонування обладнання.