- організація заходів з підвищення кваліфікації педагогічних і науково-педагогічних працівників у сфері методик дистанційного та змішаного навчання, розвитку їхніх цифрових навичок;

запровадження програми досліджень і практичних розробок з методики дистанційного та змішаного навчання.

Список використаних джерел:

1. Кутна Н.В. З досвіду організації дистанційного навчання студентів коледжу на денній та заочній формі навчання. URL: https://www.ccej.lviv.ua/images/Dop_konf.pdf.

2. Екстрене дистанційне навчання в Україні: Монографія / За ред. В.М. Кухаренка, В.В. Бондаренка. Х.: КП «Міська друкарня», 2020. 409 с.

3. Освіта в умовах пандемії у 2020/2021 році: аналіз проблем і наслідків. URL: https://cedos.org.ua/osvita-v-umovah-pandemiyi-analiz-problem-i-naslidkiv/

Смігунова О.В., к.е.н., доцент (ORCID: 0000-0002-9660-3361)
Харківський державний біотехнологічний університет, м. Харків

ОСОБЛИВОСТІ ОРГАНІЗАЦІЇ ДІЛОВИХ ІГОР В УМОВАХ ДИСТАНЦІЙНОЇ ФОРМИ НАВЧАННЯ ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ

У сучасному практичному менеджменті існують дві серйозні взаємозалежні проблеми. Перша виникає в зв'язку з величезною різницею між тим, що менеджери очікують від своєї роботи після навчання і тим, що вони виявляють у дійсності. Друга проблема полягає у фундаментальних труднощах роботи самої по собі, тому що вона являє собою достаток навичок, багато хто з яких неусвідомлені для прагнучих до успіху менеджерів. Ділові ігри, а точніше моделювання реальної професійної ситуації під час проведення практичних занять, покликані знизити імовірність настання подібних проблем у житті й майбутній діловій кар'єрі здобувачів вищої освіти.

У вищих навчальних закладах України імітаційним (діловим) іграм стали приділяти належну увагу ще із середини 60–х років минулого століття. Зростання інтересу до гри зумовлюється, з одного боку, розвитком педагогічної практики, а з другого – соціальними та економічними проблемами формування всебічно розвиненої, активної особистості [1].

З 1975 року стали з'являтися не тільки нові ділові ігри, але і теоретичні роботи, виникли імітаційні ігри на економічні, біологічні, медичні, архітектурні й інші теми. Гра – це унікальний механізм акумуляції і передачі людиною набутого досвіду. У грі актуалізується, знаходить своє поведінкове виявлення активна позиція її учасників. Саме у грі в розгорнутому вигляді вільно можуть бути реалізовані деякі психологічні особливості особистості [2].

Гра як метод побудови навчального процесу з метою освоєння соціальної реальності містить наступні компоненти: ігрові ролі і їх прийняття, побудова за визначеними правилами ігрової дії, моделювання ігрового процесу і супутнього

йому емоційного напруження (технологія гри). Головним компонентом гри виступає роль і її сприйняття. Прийняття ролі здійснюється на когнітивному, емоційному і поведінковому рівнях. Вони реалізуються через присвоєння зовнішніх рис і норм поведінки, а також задач, притаманних ролі, її виконанню.

Ділова гра є засобом розвитку творчого професійного мислення, у процесі якої людина набуває здібностей аналізувати специфічні ситуації та вирішувати нові для себе професійні завдання. Ділові ігри імітують цілком конкретні умови діяльності та відношення спеціалістів. Запровадження ділових ігор у навчальному процесі вирішує такі завдання: розвиває практичне мислення студентів, уміння аналізувати ситуацію, приймати конструктивні рішення; змістом ділових ігор є імітація умов певних ситуацій, її динаміки, а також діяльність і взаємостосунки зайнятих в цьому особистостей; виконуючи вимоги гри, її учасники приймають професійні норми спілкування.

Характерні ознаки ділових ігор наступні: наявність проблеми, мети, завдань; скорочення масштабу часу; розподіл та розігрування ролей; наявність ситуацій, що послідовно розв’язуються, кількох ситуацій, кількох етапів гри; формування самостійних рішень студентів; наявність системи стимулювання; врахування можливих перешкод; об’єктивність оцінки результатів гри; підбиття підсумків. Виходячи із загальної типології ділових ігор, їх систематизують за низкою ознак: цільове призначення, широта тематичних меж, ступінь свободи рішень, рівень невизначеності рішень, характер комунікації серед учасників, ступінь відкритості гри, інструментарій гри і форма її проведення та ін. Розвиток пізнавальних здібностей студентів стимулює творчі процеси їх діяльності, знімає стомлення, створює сприятливу атмосферу навчальної діяльності, підвищує інтерес до процесу навчання [1, 3].

Ділові ігри охоплюють розв’язання практичних завдань та мають таку класифікацію: науково-дослідні ділові ігри використовують у наукових дослідженнях, в економіці та управлінні виробництво як ефективний метод експериментування; атестаційні ділові ігри використовують для атестації кадрів, для виявлення їх компетенції; навчально-педагогічні ігри – це групові ігри, вправи з розробки оптимальних рішень, використання навчальних методів та прийомів в умовах, які створюються реальними обставинами на заняттях.

Ігрові дії визначаються цільовим аспектом гри. Вони можуть задаватись по-різному: сценарієм, ведучим гри, нормативними документами або ж формуються самими гравцями відповідно до їх власного баченням ситуації і поставленими перед ними цілями. Успіх занять-ігор залежить від правильного вибору потрібної форми гри з відповідної тематики, що вивчається, правильного відбору завдань, від чіткого добору завдань, розподілу обов’язків між учнями з урахуванням їхніх індивідуальних особливостей. Отже, ділова гра інтенсифікує навчання, активізує, спонукає майбутнього викладача оволодівати інноваційними технологіями.

Переваги навчання за допомогою проведення ділових ігор: встановлення зворотного зв’язку в системі «викладач-студент»; можливість застосування набутих навичок і знань в реальних життєвих та навчальних ситуаціях;

розвиток цільових навичок поведінки (самостійної творчої діяльності роботи в малих групах); мотивація студентів до підвищення ефективності своєї діяльності на заняттях і в реальних ситуаціях; можливість отримувати знання на груповому та індивідуальному рівнях.

Список літературних джерел:

1. Козлова Г.М. Методика викладання у вищій школі: навч. посібник. Одеса: ОНЕУ, 2014. 200 с.

2. Оберт Т.Б. Использование деловых игр в преподавании экономических дисциплин. *Методика преподавания экономики: опыт и проблемы*: сборник методических статей / под ред. Е.В. Огурцовой. Саратов: ИЦ «Наука». Вып. 1, 2010. 72 с.

3. Сірєнко Ю.І Застосування ділової гри як інноваційного методу навчання студентів економічних спеціальностей у вищих навчальних закладах. Глобальні та національні проблеми економіки. 2015. Вип. 5. С. 594-597.

Сосницька Н.Л., д.п.н., професор (ORSID 0000-0001-6329-768X)
Таврійський державний агротехнологічний університет імені Дмитра Моторного, м. Мелітороль

НАУКОВО-МЕТОДИЧНІ ВИМОГИ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ЯКОСТІ ФІЗИКО-МАТЕМАТИЧНОЇ ПІДГОТОВКИ ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ АГРОТЕХНІЧНОЇ ОСВІТИ

Вища освіта сьогодення зорієнтована на дослідження та інновації, розумний, стійкій та інклюзивний розвиток, що забезпечує її конкурентоспроможність та привабливість. У цьому контексті зростають вимоги забезпечення якості професійної підготовки майбутнього фахівця агротехнічного профілю, де фундаментальна фізико-математична підготовка є підґрунтям вивчення фахових дисциплін [1-3].

Якісна фізико-математична підготовка здобувачів вищої освіти потребує створення її професійно-орієнтованої методичної системи на засадах комплексного підходу, стандартизації, системності та безперервності, інформатизації, гуманізації, гуманітаризації [2, 3].

Провідним принципом створення професійно-орієнтованої методичної системи фізико-математичної підготовки здобувачів вищої освіти є інтеграція фундаментальності та професійної спрямованості освітнього процесу. Отже, науково-методичні вимоги забезпечення якості фізико-математичної підготовки здобувачів вищої агротехнічної освіти можна представити структурно-логічною схемою, яка подана на рис.1.

Таким чином, фізико-математична підготовка сьогодні – це не лише потужний елемент загальної культури людства, метод пізнання навколишньої дійсності, а й підґрунтя вирішення життєво важливих практичних і професійних задач. Без якісної фундаментальної фізико-математичної