

Таким чином, індивідуально-орієнтовану організацію навчального процесу, а саме індивідуальну траєкторію навчання можна розглядати не як самодостатню форму навчання, а як можливий засіб інтенсифікації та збагачення освітнього процесу відповідно до запитів окремої особистості і об'єктивними можливостями освітньої установи.

УДК 378.147:658.512.2

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

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

ПЕРСПЕКТИВИ ВПРОВАДЖЕННЯ ТЕХНОЛОГІЇ ІГРОВОГО ПРОЄКТУВАННЯ У ВИКЛАДАННЯ ФАХОВИХ ДИСЦИПЛІН

У сучасних умовах ринку праці суттєво підвищуються вимоги до випускників закладів вищої освіти і до всіх тих, хто претендує на посаду інженера-технолога, менеджера, маркетолога та ін. До того ж в даний час роботодавцями затребувані не просто документи про вищу освіту, а їх підтвердження у вигляді конкретних компетентностей, що включають практичні вміння, навички і готовність їх реалізовувати. Як свідчить багаторічна практика, навчання за допомогою традиційних технологій не дозволяє розвинути базові компетентності з конкретної навчальної дисципліни, що вимагає шукати та впроваджувати нові інтенсивні технології в освітній процес. Одним із шляхів вирішення даної проблеми є впровадження в сучасну систему освіти інтенсивних технологій інтерактивного навчання, а саме: ігрове проектування, тренінги, кейси та інші методи, тому що саме вони розвивають базові компетентності й метакомпетентності учасників освітнього процесу, формують необхідні для професії вміння і навички, створюють передумови для готовності впроваджувати їх в реальну практику. Отже, проблема впровадження в сучасну систему навчання інтенсивних технологій не тільки не втрачає своєї актуальності, а й стає все більш затребуваною і доцільною.

Одним із поширених способів інтенсивного навчання є ігрове проектування, використання якого є актуальним під час викладання дисципліни «Проектування закладів ресторанного господарства» для студентів спеціальності 181 «Харчові технології».

Мета ігрового проектування під час вивчення дисципліни (курсowego проектування) полягає у процесі створення або

вдосконалення проєктів закладів ресторанного господарства в ігровому режимі. Використання даної методики дозволяє суттєво підвищити ефективність самостійної роботи студентів. Головною відмінністю методу ігрового проєктування є те, що ця технологія зорієнтована не тільки на інтеграцію фактичних знань, що отримано студентом під час теоретичного навчання, а на їх практичне застосування та набуття нових компетенцій, часто шляхом самоосвіти.

Для здійснення цієї технології учасників заняття розбивають на групи, кожна з яких займається розробкою свого проєкту або отримує завдання на проєктування під час практичних занять. Тему для розробки проєкту студенти обирають самостійно або спільно з викладачем, що проводить практичні заняття. Форми проведення занять по методу ігрового проєктування можуть бути різними, але в їх основі мають враховуватися три моменти, які організують пізнавальну і пошукову діяльність: чіткий механізм визначення функціонально-рольових інтересів учасників заняття; алгоритм розробки проєкту; механізм експертної оцінки проєкту, наприклад, публічна презентація.

Специфіка проведення практичних занять з дисципліни «Проєктування закладів ресторанного господарства» полягає в тому, що всі проєкти (завдання) розробляються в рамках ігрової взаємодії всередині групи учасників, а результати (тобто сам проєкт або його технологічна частина, візуально оформлена у вигляді презентації) захищаються публічно під час групової дискусії, за підсумками якої визначається, по-перше, найбільш обґрунтований, по-друге, найкращим чином презентований проєкт. Ігрове проєктування в межах проведення практичних занять з дисципліни «Проєктування закладів ресторанного господарства» розраховано на одну академічну групу.

Типове ігрове заняття складається з шести етапів. На першому етапі здійснюється підготовка до ігрового проєктування, отримання або видача завдання, формування ігрових підгруп та старт ігри. На другому етапі кожна ігрова група розробляє ситуаційне завдання або окремі питання, відповіді на які будуть давати інші ігрові підгрупи. На третьому – здійснюється робота над отриманими запитаннями або вирішується проблема, що поставлена у ситуаційному завданні. На четвертому – здійснюється рецензування відповідей або готового завдання за бальною оцінкою, яку здійснюють учасники іншої підгрупи. П'ятий етап проходить у вигляді публічної дискусії, на яку подається результат роботи окремої підгрупи, обговорюються повнота та вірність відповідей або прийнятих рішень. Заключний шостий етап полягає у підведенні підсумків змагань ігрових підгруп та визначенні переможців.

Отже, застосування ігрового проектування під час вивчення навчальної дисципліни сприяє розвитку метакомпетентності учасників, дозволяє розвинути аналітичний, прогностичний, дослідний і креативний потенціал, надає шанс придбати цінний практичний досвід з вирішення конкретних проблем. У ході захисту результатів розвиваються презентаційні вміння і навички, комунікативна та інтерактивна компетентність учасників процесу.

УДК 378.1

М.О. Янчева, д-р техн. наук, проф. (*ХДУХТ, Харків*)

В.М. Онищенко, канд. техн. наук, доц. (*ХДУХТ, Харків*)

МЕТОДИКА ВИКЛАДАННЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ «СТАНДАРТИЗАЦІЯ, МЕТРОЛОГІЯ, СЕРТИФІКАЦІЯ ТА УПРАВЛІННЯ ЯКІСТЮ» В УМОВАХ ЗМІШАНОГО НАВЧАННЯ

Методика проведення занять в умовах змішаного навчання передбачає роботу викладача в певній методичній парадигмі. Створене за останні роки законодавство України у сфері технічного регулювання сьогодні поповнюється новими національними стандартами та іншими нормативно-правовими актами, які регламентують правила та порядок метрологічного забезпечення, стандартизації, підтвердження відповідності, розробки та впровадження систем якості. Отже, нормативно-правова база забезпечення належного рівня якості в Україні сьогодні потребує постійного вивчення й аналізу, а з точки зору змішаного навчання передбачає постійну зміну створеного контенту.

Силабус навчальної дисципліни «Стандартизація, метрологія, сертифікація та управління якістю» для студентів ступеня вищої освіти бакалавра зі спеціальності 181 «Харчові технології», зокрема ОПП «Технології харчових продуктів тваринного походження», передбачає набуття студентами теоретичних знань з основ метрології, стандартизації, підтвердження відповідності та управління якістю, практичних навичок щодо роботи з відповідною правовою базою та нормативною документацією, а також прийняття або оцінки правильності рішень з питань технічного регулювання забезпечення якості під час майбутньої професійної діяльності у харчопереробній промисловості. Структура та політика дисципліни побудована таким