шення конкретних виробничих завдань і проблем. Також змінюється підхід до отримання теоретичних знань. Дуже важливі дисципліни, що містять інтегрований матеріал з декількох суміжних областей знань.

Як негативне явище слід зазначити, що процеси сприйняття, запам'ятовування, мислення у дорослої людини протікають не настільки продуктивно, як у дитини чи підлітка. У зв'язку з цим першорядну важливість набувають методологія, методи, способи навчання, наприклад використання прийомів запам'ятовування.

Для дорослого питання примусу до навчання позбавлене будь-якого сенсу, оскільки ініціатором є він сам. На основі чітко сформованих професійних планів і кар'єрних устремлінь, він проявляє активність і розуміння того, що саме йому потрібно з нових знань і навичок. Відповідно до цього з'являється можливість застосовувати ефективніші методи навчання, так як активні сприйняття і мислення зовсім по-іншому дозволяють засвоювати новий матеріал.

Дорослий зазвичай поєднує навчання з роботою і це призводить до деяких труднощів. Дорослі дивляться на навчання по-іншому: вони більш сконцентровані на термінову необхідність в знаннях, а не на більш тривалому застосуванні. Освітні потреби дорослих людей орієнтовані швидше на конкретні завдання, ніж на предмет в цілому.

Сьогодні при МОН України сформована робоча група для створення закону «Про освіту дорослих». Робота над законом має здійснюватись у таких напрямках, як легалізація терміну «освіта для дорослих», визначення суспільної корисності цієї освіти та здійснення підготовки кадрів для системи освіти дорослих.

УДК 371.382:37.015.3:005.32

Р.В. Плотнікова, канд. техн. наук, доц. *(ХДУХТ, Харків)*
С.С. Андрєєва, канд. техн. наук, ст. викл. *(ХДУХТ, Харків)*

ДІЛОВА ГРА ЯК ІНСТРУМЕНТ ПІДВИЩЕННЯ МОТИВАЦІЇ СТУДЕНТІВ ДО НАВЧАННЯ

На сучасному етапі розвитку освіти в виникає чітка необхідність орієнтації змісту та технологій навчання на розвиток індивідуальності майбутнього фахівця та його мотивації, реалізацію яких в максимальному ступені спрямовано на професійне вдосконалення під час фахової підготовки. Традиційна система побудови занять не забезпечує необхідних умов для формування та розвитку, що

актуалізує своєчасність оптимізації навчального процесу у вищих навчальних закладах, ґрунтуючись на аналізі цілей, змісту та технології навчання. Серед таких технологій важливе місце займають ігрові технології, а саме, ділові ігри.

Запровадження ділових ігор у навчальному процесі розвиває практичне мислення студентів, уміння аналізувати ситуацію, приймати конструктивні рішення поряд з імітацією умов певних ситуацій, враховуючи їх динаміку та взаємовідносини, зайнятих в цьому особистостей. Характерними ознаками ділових ігор є: 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.

Ділова гра – це засіб моделювання різноманітних умов професійної діяльності (включаючи екстремальні) методом пошуку нових способів її вирішення, імітація різних аспектів професійної активності та соціальної взаємодії. Гра також є методом ефективного навчання, оскільки усуває суперечності між абстрактним характером навчального предмета та реальним характером професійної діяльності. Вона служить дидактичним засобом розвитку (теоретичного та практичного) професійного мислення, що виражається у здібності до аналізу виробничих ситуацій, постановки, вирішення та обґрунтування суб'єктивно нових професійних завдань для студентів. Специфічною особливістю та перевагою ділової гри як методу навчання є активізація групових процесів за допомогою направленого моделювання функціонально-рольових відносин реальної діяльності. Метод ділових ігор є спеціально організованою діяльністю з операціоналізації теоретичних знань.

Сьогодні існують численні визначення, класифікації ділових ігор, що відображають їх особливості. Разом з тим, у будь-якій грі розвивається увага, спостережливість, кмітливість. Сучасна дидактика, звертаючись до ігрових форм навчання на заняттях, вбачає в них можливості ефективної взаємодії педагога та студентів, продуктивної форми їх спілкування з властивими їм елементами змагання, непідробної цікавості.

У процесі гри в студентів виробляється звичка зосереджуватися, самостійно думати, розвивати увагу. Діяльність викладача поряд з цим охоплює визначення дидактичних цілей, відбір змісту навчальної інформації, добір методів, засобів, форм навчання, організацію, стимулювання і релаксацію, контроль, аналіз процесу гри й одержаних результатів тощо.

Прийом рольової гри має безсумнівну дидактичну цінність, адже рольова гра сприяє ефективному засвоєнню матеріалу та підвищенню навчальної мотивації. У застосуванні ігор ми використовували системний, діяльнісний підхід. Необхідність раціональної побудови, організації та застосування рольових ігор у процесі навчання і виховання студентів вимагає ретельного і детального вивчення цього питання.

Ігрова діяльність людини являє собою складне і багатопланове утворення, яке має велике значення для життя і розвитку особистості. Для людини гра є природною формою активності, що не тільки народжує гру, а й здатна свідомо і вільно виконувати вибір між грою та іншими видами діяльності. Саме у грі в розгорнутому вигляді вільно можуть бути реалізовані деякі психологічні особливості особистості.

Ігрова технологія забезпечує єдність емоційного та раціонального у навчанні. Ігри відповідають природним бажанням учасника, є унікальним засобом навчання без примусу, підвищують інтерес та мотивацію до навчального процесу. Ігрові взаємодії передбачають неформальне спілкування, що дозволяє учасникам розкрити свої особисті якості, підвищують їх самооцінку. Безперечно, головною перевагою ігор є колективна форма роботи та створення доброзичливої атмосфери і ситуації успіху для студентів.

Таким чином, запровадження до навчального процесу активних форм навчання дозволяє створити умови, за яких освітній процес поряд з придбанням студентами певних навичок є цікавим для студентів та дозволяє підвищити їх мотивацію.