

ігрового результату є правильність прийнятих рішень, мінімум помилок, швидкість виконання завдань.

Таким чином, ділова гра є одним з найбільш ефективних методів навчання, що дозволяють зняти протиріччя між теоретичним характером навчальної дисципліни і практичним характером професійної діяльності учня. Які б методи навчання не застосовувалися для підвищення ефективності професійної освіти важливо створити такі психолого-педагогічні умови, в яких студент може зайняти активну особистісну позицію і в повній мірі проявити себе як суб'єкт навчальної діяльності. Останнім часом постійно читаємо і чуємо: «Потрібно використовувати активні і викорінювати пасивні методи навчання». Будь-який метод сам по собі не може бути ні активним, ні пасивним, тим і іншим його робить виконавець. Адже все залежить від того, як викладач користується тим чи іншим методом.

УДК 378.147:372866

О.В. Гапонцева, канд. техн. наук, ст. викл. (ХДУХТ, Харків)

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

МЕТОДИ АКТИВНОГО НАВЧАННЯ ПІД ЧАС ВИКЛАДАННЯ ДИСЦИПЛІНИ «ТОВАРОЗНАВСТВО. ХАРЧОВІ ПРОДУКТИ»

Сьогодні перед закладами вищої освіти постає завдання підготовки випускника, конкурентоспроможного на ринку праці, що володіє високою кваліфікацією і компетентністю, визнаного майбутнім роботодавцем як відповідального, що вільно володіє своєю професією і орієнтується в суміжних галузях діяльності, здатного до ефективної роботи за фахом на рівні світових стандартів, готового до постійного професійного зростання, соціальної та професійної мобільності.

В освітньому процесі спостерігається зміщення акцентів з викладання (активна академічна діяльність професорсько-викладацького складу) на навчання (активна освітня діяльність студента). Якщо в традиційному освітньому процесі переважали методики передачі знань, то нові підходи роблять упор на результати навчання, які стають головним підсумком освітнього процесу для того, хто навчається з точки зору знання, розуміння і здібностей, а не засоби, які використовують викладачі для досягнення цих результатів.

Відбувається зміщення акцентів у навчальному процесі на користь самостійно пошукової роботи, поєднання аудиторних (контактних) і позааудиторних форм занять, адже головне завдання вищої освіти – навчити студентів вчитися, правильно мислити і адекватно діяти.

Особливе місце і роль в сучасному освітньому процесі підготовки фахівців-товарознавців відводиться імітації реальної виробничо-господарської діяльності, так званим ігровим технологіям. Ділова гра активно застосовується у викладанні товарознавства харчових продуктів. Головна мета такої форми навчання – підготувати майбутніх бакалаврів до вирішення професійних питань. Зміст і тривалість гри визначаються цілями її проведення. Студенти – учасники гри імітують діяльність посадових осіб, умовно представляючи їхні інтереси.

За характером педагогічного процесу виділяються такі групи ігор:

- навчальні, тренінгові, контролюючі, узагальнюючі;
- пізнавальні, виховні, розвиваючі;
- репродуктивні, продуктивні, творчі;
- комунікативні, діагностичні та ін.

Також розрізняють ігри за суб'єктом, а саме: індивідуальні та колективні (внутрішньогрупові та міжгрупові).

За тематикою виділяються ігри за однією, кількома темами і за усім курсом дисципліни «Товарознавство. Харчові продукти». Вони використовуються для вирішення комплексних завдань засвоєння нового, закріплення раніше вивченого матеріалу, розвитку творчих здібностей, формування професійних умінь, дає можливість студентам зрозуміти і вивчити навчальний матеріал з різних позицій.

Ділові ігри дозволяють закласти в навчання не лише предметний, а й соціальний контексти, важливі для майбутньої трудової діяльності. В ході ігор моделюються адекватні в порівнянні зі звичайним навчанням умови формування особистості, необхідні для професійної діяльності в майбутньому.

Під час вивчення дисципліни «Товарознавство. Харчові продукти» ділові ігри набули широкого застосування. Так, вивчення кожної групи харчових продуктів завершується діловою грою, наприклад, «Суд над соками» (тема «Продукти переробки плодів та овочів»), для якої була розроблена модель ситуації – судового процесу над одним з найпоширеніших продуктів. В ході заняття студенти виконують ролі: товарознавця, технолога консервного заводу, хіміка, дієтолога, покупця, експерта з якості тощо. Подібна гра дозволяє легко запам'ятати зміст виступів один одного і як наслідок – ефективно засвоїти товарознавчу характеристику, асортимент, традиційну

технологію та сучасні способи виробництва соків та вимоги вітчизняного й світового законодавства до їх якості.

Проведення ділових ігор з товарознавства харчових продуктів є складним і результативним методом навчання. Ділові ігри сприяють виробленню у студентів професійних якостей, необхідних в практиці роботи товарознавця-експерта, комерсанта вчать діяти і приймати компетентні рішення в конкретних ситуаціях.

Таким чином, для успішної підготовки бакалавра потрібно, щоб студент не був пасивним, а сам активно включався в пошук професійних знань, умінь, навичок, формуючи комплекс необхідних професійних компетенцій.

УДК 378.147

Н.М. Гаркуша, канд. екон. наук, доц. (ХДУХТ, Харків)

І.В. Янчева, доц. (ХДУХТ, Харків)

ОРГАНІЗАЦІЯ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ СТУДЕНТІВ

В умовах глибоких і динамічних перетворень, що відбуваються сьогодні у всіх сферах суспільства, винятково важливого значення набуває підготовка фахівця нової генерації. Запорукою забезпечення високої якості професійної підготовки висококваліфікованих, творчих, конкурентоспроможних фахівців виступає оптимально організований навчальний процес у вищій школі, зокрема посилення ролі самостійної роботи студентів.

Самостійна робота передбачає різні види індивідуальної та колективної навчальної діяльності під час аудиторних та позааудиторних занять, без участі викладача та під його безпосереднім керівництвом. Завданнями самостійної роботи можуть бути засвоєння певних знань, умінь, навичок, закріплення й систематизація набутих знань, застосування отриманих знань для розв'язання практичних завдань та виконання творчих науково-дослідних робіт.

Разом з тим слід зазначити, що в умовах інформатизації суспільства та впровадження інформаційних технологій у сферу освіти проблема організації самостійної роботи студентів виходить на якісно новий рівень. Так, одним із можливих інструментів, що дозволяє вирішити проблему найбільш швидкої генерації та передачі знань є електронне навчання. На сьогоднішній день спостерігається зростання кількості вітчизняних закладів вищої освіти, які впроваджують дистанційне навчання платформ «e-learning».