

Лазарєва Т. А.,
доктор педагогічних наук, професор
Лазарєв М. І.,
доктор педагогічних наук, професор,
Українська інженерно-педагогічна академія,
м. Харків

ІМІТАЦІЙНІ ІГРИ У ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ ХАРЧОВОЇ ГАЛУЗІ ДО УПРАВЛІННЯ БІЗНЕС-ПРОЦЕСАМИ

Імітаційні ігри стають все більш актуальними інструментами для підготовки здобувачів освіти до професійної діяльності. Ці ігри дозволяють студентам здобувати практичний досвід у віртуальному середовищі, яке імітує реальні робочі ситуації. Це може допомогти їм розвинути навички, необхідні для успішної роботи, такі як:

- прийняття рішень: імітаційні ігри ставлять студентів перед складними проблемами, які їм необхідно вирішувати. Це може допомогти їм розвинути навички критичного мислення, аналізу та прийняття рішень;
- вирішення професійних проблем: імітаційні ігри включають в себе конкретні професійні проблеми, які студентам необхідно вирішити;
- командна робота: багато імітаційних ігор розроблені для того, щоб студенти працювали в команді одночасно розвиваючи навички спілкування, співпраці та координації дій;
- формування професійно важливих якостей лідера: імітаційні ігри дають студентам можливість взяти на себе роль лідера для прийняття рішень, мотивації та делегування повноважень іншим учасникам;
- управління часом: імітаційні ігри часто ставлять студентів в умови обмеженого часу.

Фундаментальною основою імітаційних ігор є реалізація діяльнісного підходу організації навчального процесу професійної підготовки, який спрямований на формування у студентів стійкої системи знань, умінь, навичок, досвіду шляхом активної творчої квазіпрофесійної діяльності. Особистість майбутнього фахівця формується за умов включення студентів у самостійну, активну, творчу діяльність, коли здійснюється не лише засвоєння знань, а й засвоєння процесів, способів та засобів квазіпрофесійної творчої діяльності фахівця харчової галузі.

Впровадження імітаційних ігор у навчальний процес підготовки майбутнього фахівця харчової галузі спрямовано на вирішення конкретних виробничих проблем ведення агро- або ресторанного бізнесу, розробки та удосконалення харчових продуктів, технологій та обладнання. Залучення здобувачів до імітаційної гри вимагає цілісного уявлення про об'єкт розробки та удосконалення, механізми, методи та прийоми професійної діяльності, володіння знаннями різних напрямів. В процесі ігрової діяльності здобувачі визначають проблему, висувають гіпотезу, обґрунтовують варіанти рішення, приймають нестандартні творчі рішення в умовах невизначеності, вірогідності, дають оцінку рішенню.

Реалізація імітаційних ігор у процесі професійної підготовки майбутніх фахівців харчової галузі ґрунтується на виділенні мотиваційно-цільового, підготовчо-змістовного, операційно-діяльнісного, контрольної - корекційного, оцінної - результативного етапів творчої навчально-пізнавальної діяльності. Мотиваційно-цільовий етап діяльності спрямований на усвідомлення мети та способів її досягнення, формування мотиву ігрової квазіпрофесійної діяльності, зацікавленості, вибору типу поведінки. На підготовчо-змістовному етапі виконуються дії щодо визначення інформації про сукупність цілей, умов, засобів та способів діяльності.

Операційно-діяльнісний етап включає систему дій, що спрямовані на досягнення поставленої мети. На цьому етапі важливим є формування у студентів способів професійних дій.

Контрольно – корекційний етап визначає дії аналізу, контролю та регулювання отриманих результатів діяльності. На цьому етапі здійснюється перевірка правильності професійних дій.

На оцінно-результативному етапі виконуються дії, спрямовані на оцінку отриманих результатів ігрової діяльності.

Так, нами розроблено імітаційну гру для підготовки здобувачів до управління бізнес-процесами у закладах ресторанних господарств.

Метою реалізації імітаційної гри визначено формування навичок управління та прийняття рішень у динамічному та конкурентному середовищі ресторанного бізнесу.

Для такої гри виділено ролі: власник ресторану, менеджер ресторану, шеф-кухарі, персонал для обслуговування споживачів ресторану.

Імітаційна гра може бути розрахована на 2-5 команд по 3-5 гравців у кожній. За правилами гри кожна команда буде керувати віртуальним рестораном, конкуруючи з іншими командами за максимальний прибуток та лояльність клієнтів.

Гра поділена на декілька раундів, протягом яких команди прийматимуть рішення щодо місця розташування закладу, розміру, вибору кухні та цільової аудиторії; створення бази даних інгредієнтів, устаткування, постачальників; розроблення меню закладу, ціноутворення страв та послуг, розроблення маркетингових інструментів, найму персоналу, вибору устаткування, закупівель та інших аспектів ведення ресторану. Рішення, які приймають команди будуть впливати на фінансові результати їхнього ресторану, а також на задоволеність клієнтів. Наприкінці гри команди аналізують свої фінансові результати та задоволеність клієнтів. Визначається команда-переможець. Проводиться обговорення гри та виносяться ключові уроки.

Отже, застосування імітаційних ігор у навчальному процесі сприяє розвитку у студентів впевненості; підвищенню мотивації до навчання; отриманню задоволення від навчання та застосуванню теоретичних знань у практичній діяльності. Імітаційні ігри можуть бути ефективним способом підготовки здобувачів освіти до професійної діяльності.

LI SH.

PhD student of
the Department of pedagogy and innovative education
Lviv Polytechnic National University
Lviv
shanin.li@lpnu.ua

THE ACTIVITY-BASED APPROACH AS METHODOLOGICAL APPROACH IN MUSIC THERAPISTS' TRAINING

The current global trends in the health care system's development, which are evident in its focus on enhancing the population's physical and mental well-being and preventing pertinent issues, necessitate updating its personnel support and educating highly qualified specialists in the delivery of medical services, including music therapy. Music therapists must have extensive training for professional activities based on contemporary conceptual and methodological principles due to the range of modern music therapy approaches and the variety of areas in which they can be applied.

Revealing the essence of the activity-based approach to the professional training of specialists of various profiles and specialties, researchers [1, 2, 3] are united in their opinion regarding its significant role in updating all key aspects of their process training – content, methods, organizational forms, etc. – in order to ensure conditions not so much for passive acquisition of knowledge, but for active participation in various types of activities: “Instead of traditional learning, the primary goal of activity-based learning is to move the attention away from knowledge transmission and instructor contact and toward active student participation” [1, p. 2].