

прослуханим віршем, записує складене зв'язне висловлювання.

Лексичний запас обмежений, мовних помилок багато.

Така методика, вивчення рівня мовленнєвого розвитку учнів 1-2 класів, на нашу думку, дасть об'єктивну картину наявного рівня розвитку досліджуваних явищ і допоможе дібрати доцільний зміст, методи і засоби покращення рівня мовленнєвого розвитку 6-7-річних школярів.

Використана література:

1. *Вашуленко М. С.* Українська мова і мовлення в початковій школі / М. С. Вашуленко. – К., 2006.
2. Державний стандарт початкової загальної освіти // Інформ. збірник Міністерства освіти і науки України. – 2006. – № 2-3. – 45 с.
3. Контроль та оцінювання навчальних досягнень учнів початкової школи / [Методичні рекомендації]. – К. : Початкова школа, 2003. – 120 с.
4. Концепція навчання державної мови в школах України / укл. О. Біляєв, Л. Скуратівський [та ін.] // Дивослово. – 1996. – №1. – 18с.
5. Програми для середньої загальноосвітньої школи. 1-2 класи. – К. : Початкова школа, 2003. – 296 с.

Вишник Е. *Диагностика уровня языкового развития учеников 1-2 классов в практике школьного обучения.*

В статье описывается методика исследования уровня развития вещание учеников 1-2 классов, характеризуются мовленнєві умения 6-7-летних учеников.

Ключевые слова: *языковая деятельность, виды языковой деятельности (аудирования, чтение, говорение, письмо), уровни развития вещание.*

Vyshnyk O. *Diagnostic the level of speech development of 1-2 forms pupil in practice of school education*

The article describes the method of speech development of 1-2 forms pupil, characterized speech skills 6-7-year-old children.

Keywords: *speech activity, types of language activities (listening, reading, speaking and writing), levels of speech.*

Віндюк А. В.
Класичний приватний університет

ЗАСТОСУВАННЯ АКТИВНО-ІГРОВИХ МЕТОДІВ У ПРОФЕСІЙНІЙ ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ З ГОТЕЛЬНО-КУРОРТНОЇ СПРАВИ

У статті розглянута методика застосування ділових ігор, відеопрактикумів та методу “Мозкової атаки” на практичних заняттях з дисциплін циклу професійно-практичної підготовки майбутніх фахівців з готельно-курортної справи.

Ключові слова: *професійна підготовка, фахівець, готельно-курортна справа, ділова гра, відеопрактикум, “Мозкова атака”.*

Постановка проблеми. Аналіз педагогічної практики показує, що підвищення якості навчання студентів сприяють ігрові методи. Науковці С. О. Габрусевич та Г. О. Зорін [2], А. М. Князев та П. В. Одинцов [4], А. П. Панфілова [5], М. Скрипник [6], В. А. Трайнев [7], В. П. Шашина [8] вважають, що ділові ігри в професійній підготовці займають провідні позиції. Ігровий метод у підготовці фахівця став використовуватися з 1932 року та до теперішнього часу продовжує вдосконалюватися. Принципи ділової гри викладені у збірнику “Ігрове моделювання: методологія та практика”. Автори вважають, що у діловій грі

реалізуються основні психолого-педагогічні принципи, а саме: принципи імітаційного моделювання конкретних умов і динаміки виробництва та ігрового моделювання змісту професійної діяльності фахівців; принцип проблемності змісту навчальної ділової гри та процесу його розгортання в пізнавальній діяльності студентів; принцип спільної діяльності учасників у умовах рольової взаємодії, поділу та інтеграції імітуємих в грі виробничих функцій фахівців; принцип діалогічного спілкування та взаємодії партнерів по грі як необхідна умова вирішення навчальних завдань, підготовки та прийняття узгоджених рішень, розвитку пізнавальної активності; принцип двоплановості ігрової навчальної діяльності – досягнення ігрових цілей служить засобом реалізації цілей розвитку особистості фахівця, цілей навчання і виховання [с. 92-93].

Мета статті: обґрунтувати застосування активно-ігрових методів у професійній підготовці майбутніх фахівців з готельно-курортної справи.

Результати дослідження.

А. А. Вербицький вважає, що розвиток особи фахівця в діловій грі здійснюється в результаті підпорядкування двом типам норм: компетентних предметних дій і соціальних стосунків колективу [1, с. 129]. Науковець підкреслює, що у діловій грі при її конструюванні і вживанні реалізуються наступні психолого-педагогічні принципи: принцип імітаційного моделювання конкретних умов і динаміки виробництва, принцип ігрового моделювання змісту і форм професійної діяльності, принцип спільної діяльності, принцип діалогічного спілкування, принцип двоплановості, принцип проблемного змісту імітаційної моделі і процесу його розгортання в ігровій діяльності [1, с. 129].

С. О. Габрусевич та Г. А. Зорін вважають, що структура ділової гри заснована на внутрішніх і зовнішніх зв'язках просторово-часової організації діяльності її учасників [2, с. 16]. Структура може бути розглянута як взаєморозташування системоутворюючих елементів, обумовлених сукупністю стійких зв'язків, яка представлена у вигляді схеми [2, с. 16] (рис. 1).

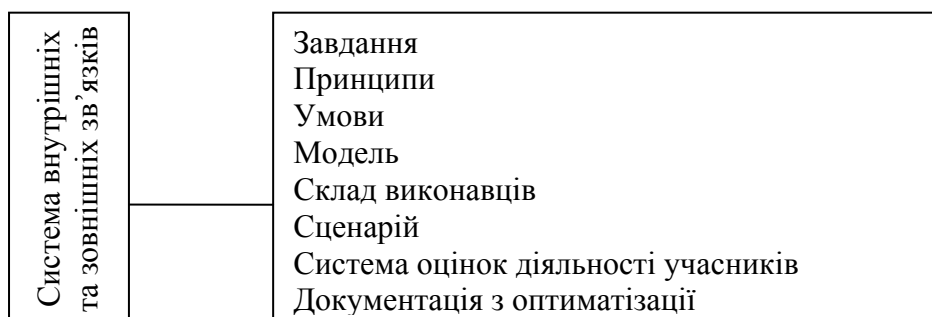


Рис. 1. Структура ділової гри (за С. О. Габрусевичем та Г. А. Зоріним, 1989)

Автори зазначають, що інтенсифікація навчальної діяльності в ігрових формах супроводиться адаптацією мислення студента, що виражається в накопиченні, систематизації і організації професійних знань (емпіричне мислення); формуванні навиків мислення за правилами ухвалення оптимальних рішень (логічне мислення); звиканні до методів аналізу неповної інформації про досліджувану подію (евристичне мислення); пристосуванні особових особливостей до ухвалення рішень в умовах протиріччя міжособових конфліктів і інформаційної невизначеності (діалектичне мислення, що виявляється в якісних скачках з використанням елементів інтуїції) [2, с. 36].

А. П. Панфілова вважає, що ігрова форма сприяє більшій зацікавленості студентів, включає момент соціальної взаємодії, готує до професійного спрямування, метод ділової гри сприяє включення рефлексивних процесів, які надають можливість інтерпретації, осмислювання отриманих результатів, у діловій грі проявляється особистість студента [5, с. 23].

При розробці ділової гри ми спиралися на принципи, які визначили А. М. Князев та

Н. В. Одинцов. Науковці вважають, що закономірностям вибору та системного використання активно-ігрових технологій найбільш відповідають наступні принципи: активності, самостійності, колективності, моделювання, проблемності, виконання ролей, структурної системності, динамічності, результативності, зворотного зв'язку, змагання, новизни [4, с. 28-29].

Діловим іграм приділялася значна увага у підготовці майбутніх фахівців з готельно-курортної справи в Класичному приватному університеті. Форми організації навчального процесу при використанні ділових ігор знімали протиріччя між абстрактним характером навчальної дисципліни та реальним характером професійної діяльності. Мета гри визначалася практичними потребами студентів, характеризувалася використанням знань та їхньої приналежності різним дисциплінам. Метод ділової гри дозволяв поєднати широке охоплення проблем і глибину їхнього осмислення.

На практичних заняттях з дисципліни “Менеджмент готельно-ресторанного підприємства” за темою: “Методи менеджменту: матеріальне стимулювання” зі студентами третього курсу нами проводилися ділові ігри. Проблема складалася в визначенні форм та засобів матеріального стимулювання робітників служби бронювання, служби прийому та розміщення; служби експлуатації номерного фонду; служби обслуговування. Заздалегідь студенти обговорювали службові обов'язки кожної служби готелю. За підсумками гри за думкою студентів найбільш привабливими матеріальними мотивами були грошова премія, додаткові дні відпуски, система бонусів, надання безвідсоткових кредитів, надання путівок зі знижкою і т. д.

Науковці А. М. Князєв та І. В. Одинцова вважають, що ефективними сучасними елементами активно-ігрових технологій є відеопрактикуми, які передбачають використання відеофільмів для подальшого аналізу і проблематизації в групі [4, с. 126]. Автори характеризуючи дидактичні можливості відеоматеріалів відзначають наступне: у ході сприйняття матеріалів студенти оволодівають досвідом діяльності, схожим з тим, який вони отримали б насправді; відеофрагменти дозволяють робити висновки і самим вирішувати завдання ігрової дії, а не лише бути спостерігачами; візуальне сприйняття реальності створює потенційно вищу можливість перенесення знань і досвіду діяльності з учбової ситуації в реальну; відеофільми дозволяють “стискувати” час, відеоматеріали привабливі через емоційний заряд, супроводжуючи процес сприйняття; аналіз відеоматеріалів дозволяє набувати умінь і розвивати здібності аналізу конкретних проблем; відеоматеріали сприяють зростанню пізнавальної активності студентів; аналіз відеофрагментів дозволяє змінити відношення до доколишньої дійсності, адаптуватися відносно нового, невідомого [4, с. 127-128].

У навчальному процесі використовувався “відеопрактикум”, який вимагав дотримання наступних умов: зміст відео матеріалів визначався педагогічним завданням і відповідав конкретній програмі, тематиці занять, відео матеріал обговорювався в академічних групах разом з викладачем, який ставив проблемні питання. Перелік відео матеріалів, які використовувались під час навчальних занять майбутніх фахівців з готельно-курортної справи подано у таблиці 1.

Т а б л и ц я 1

Перелік відео матеріалів, які використовувались під час навчальних занять майбутніх фахівців з готельно-курортної справи

№	Навчальна дисципліна	Курс	Назва відеоматеріала
1	Вступ до фаху	1 курс	“Кафедра туризму та готельного господарства”
2	Організація спортивної анімації	2 курс	“Аквааеробіка: заняття в басейні”, “Базова аеробіка”
3	Організація ресторанного господарства	3 курс	“Як правильно обслужити клієнта в ресторані”

№	Навчальна дисципліна	Курс	Назва відеоматеріала
4	Організація анімаційних послуг	4 курс	“Анімація в готелі “Club Golden Beach” (Туречина)”
5	Організація курортних послуг	5 курс	“Курорти світу”, “Санаторій-курорт Бердянск”

На нашу думку, ефективним методом колективної творчості, пошуків рішень був метод “Мозкова атака”, який активізував творчість студентів, допомагав знаходити кілька рішень з конкретної теми. При проведенні розумового штурму, особлива роль відводилась дотриманню правил гри, які включали: формування завдань атаки у загальних умовах; регламент на обґрунтування кожної ідеї відводилося не більше двох хвилин. Заборонялася будь-яка критика; гіпотеза оцінювалась за 10-ти бальною шкалою, кожний учасник зобов’язувався приймати участь в обговоренні.

Алгоритм “Мозкової атаки” включав до себе: запис теми на дошці, в зошитах; усі учасники вказували свої думки з запропонованої теми; усі ідеї записували на дошці; кількість гіпотез встановлював викладач; усі гіпотези групувалися та аналізувалися студентами; підбивався підсумок; відбиралися і записувалися студентами ті пропозиції, гіпотези, які найбільш ефективно допомагали вирішити поставлену задачу. Викладач та члени експортної комісії оцінювали участь кожного студента у залежності від критеріїв оцінювання.

Активність студентів у розумовому штурмі оцінювала група експертів (три студенти під наглядом викладача). Від 14 до 12 балів активність оцінювалась на відмінно, 7-11 балів – добре, 3-6 балів – задовільно. Усі отримані бали входили у підсумкову суму балів в залежності з вимогами рейтингової системи оцінок.

Наприклад, з дисципліни “Організація анімаційних послуг” методом “Мозкова атака” зі студентами третього курсу обговорювалися питання, щодо ефективності анімаційних програм для сімейного відпочинку у вихідні дні. Розглядалися наступні питання: місце проведення, організація рекламних заходів, програма анімаційних заходів, склад учасників, фінансування, підведення підсумків. Аналіз результатів мозкової атаки показав високу активність студентів, розширення їх знань з даної дисципліни.

Високу активність проявили студенти при використанні методу “Мозкова атака” на практичних заняттях з дисциплін: “Рекреаційні комплекси”, “Організація готельного господарства”, “Організація гостинності в засобах розміщення”, “Організація анімаційних послуг”, “Організація курортних послуг”, “Інновації в сфері гостинності” та ін. (табл. 2).

Таблиця 2

Перелік практичних занять, на яких застосовувався метод “Мозкова атака”

№	Тема	Дисципліна	Ступінь навчання, семестру
1	Рівень комфорту рекреаційних комплексів	Рекреаційні комплекси	Коледж, 3 семестр
2	Порядок прийому та розміщенню гостей. Види зустрічей	Технологія готельної справи	Бакалавр, 4 семестр
3	Персонал, як чинник забезпечення якості готельних послуг	Організація гостинності у засобах розміщення	Бакалавр, 6 семестр
4	Технологія надання додаткових послуг	Організація гостинності у засобах розміщення	Бакалавр, 6 семестр
5	Анімаційні програми для сімейного відпочинку	Організація анімаційних послуг	Бакалавр, 7 семестр
6	Перспективи розвитку курортних зон Азовського узбережжя	Організація курортних послуг	Спеціаліст, 9 семестр

№	Тема	Дисципліна	Ступінь навчання, семестру
7	Основні вимоги по управлінню якістю готельних послуг	Інновації у сфері гостинності	Магістри, 1 семестр

Висновки. Застосування активно-ігрових методів у професійній підготовці майбутніх фахівців з готельно-курортної справи, а саме ділові ігри, відеопрактикуми, метод “Мозкова атака” дозволяє розвивати у студентів пізнавальну діяльність вирішувати навчальні завдання з урахуванням колективних та індивідуальних думок, удосконалювати систему професійної підготовки.

Перспективи. Подальша розробка та застосування активно-ігрових методів в професійній підготовці майбутніх фахівців з готельно-курортної справи.

Використана література:

1. *Вербицкий А. А.* Активное обучение в высшей школе: контекстный подход: метод. пособие / А. А. Вербицкий. – М.: Высшая школа, 1991. – 207 с.
2. *Габрусевич С. А., Зорин Г. А.* От деловой игры – к профессиональному творчеству: учеб.-метод. пособие / Сергей Александрович Габрусевич, Георгий Алексеевич Зорин. – Мн.: Университетское, 1989. – 125 с.
3. *Игровое моделирование: методология и практика* / [науч. ред. Л. Г. Борисова] – Новосибирск: Наука, 1987. – 232 с.
4. *Князев А. М.* Режиссура и менеджмент технологий активно-игрового обучения: учебное пособие / А. М. Князев, И. В. Одинцова / под общ. ред. А. А. Деркача. – М.: Изд-во РАГС, 2008. – 208 с.
5. *Панфилова А. П.* Игровое моделирование в деятельности педагога: учеб. пособие для студ. выпш. учеб. заведений / А. П. Панфилова; под общ. ред. В. А. Сластенина, И. А. Колесниковой. – М.: Издательский центр “Академия”, 2006. – 368 с.
6. *Скрипник М.* Мистецтво бути педагогом: зб. тренінг. знань / Марина Скрипник. – К.: Вид. дім “Шкіл. світ”: Вид. Л. Галіцина, 2006. – 112 с.
7. *Трайнев В. А.* Деловые игры в учебном процессе: Методология разработки и практики проведения / В. А. Трайнев. – М.: Издательско-торговая корпорация “Дашков и Ко”: МАН ИПТ, 2005. – 360 с.
8. *Шашина В. П.* Методика игрового общения / В. П. Шашина. – Ростов н/Д: Феникс, 2005. – 288 с.

Виндюк А. В. *Применение активно-игровых методов в профессиональной подготовке будущих специалистов гостинично-курортного дела.*

В статье рассмотрена методика применения деловых игр, видеопрактикумов и метода “Мозговой атаки” на практических занятиях по дисциплинам цикла профессионально-практической подготовки будущих специалистов гостинично-курортного дела.

Ключевые слова: профессиональная подготовка, специалист, гостинично-курортное дело, деловая игра, видеопрактикум, “Мозговая атака”.

Vindyuk A. V. *Application of active-playing methods in professional preparation of future specialists in hotel-resort business.*

In the article the author examines the method of application of business games, practical videoworks and method of “brainstorming” on the practical lessons on disciplines of professional-practical preparation of future specialists in hotel-resort business.

Keywords: professional preparation, specialist, hotel-resort business, business game, practical videowork, “brainstorming”.