

УДК 378.1

Л.В. Штефан, О.О.Романовська

## АКТИВІЗАЦІЯ НАВЧАЛЬНО-ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ МАЙБУТНІХ ІНЖЕНЕРІВ-ПЕДАГОГІВ ЗА ДОПОМОГОЮ ДІЛОВИХ ІГОР

**Актуальність дослідження.** Професійна підготовка фахівців у процесі навчання є необхідною умовою їх активного включення в самостійну професійну діяльність. Важливо, щоб у процесі професійної підготовки молоді люди сприймали себе не просто студентами, учнями, а бачили деяку перспективу, усвідомлювали себе майбутніми фахівцями, активність яких є вирішальним чинником професійного розвитку.

Особливого значення на сучасному етапі розвитку суспільства набуває підготовка висококваліфікованого конкурентноздатного фахівця, готового до здійснення ефективної професійної діяльності. Тому в умовах розширення академічних свобод, самостійності, варіативності й альтернативності діяльності ВНЗ змінюється стратегія підготовки сучасних фахівців. Отже, сучасних фахівців необхідно готувати відповідно до запитів роботодавців та суб'єктів ринкових відносин з метою подолання суперечності між існуючою практикою професійної підготовки та вимогами реального життя. Ринок праці визначає, що головним сьогодні стає не стільки кількість знань фахівця, скільки його здатність вирішувати складні професійні проблеми, уміння проявляти себе в непередбачених ситуаціях. Конкурентноздатність студента інженерно-педагогічних ВНЗ можливо формувати через мобілізацію викладачем інтелектуальних, морально-вольових і фізичних сил студентів на досягнення конкретних цілей навчання. Цьому сприяють сучасні форми навчання, серед яких чільне місце посідають ділові ігри.

Виходячи з цього, проблема формування інженера-педагога як конкурентноздатної особистості засобами ділових ігор є найважливішою педагогічною проблемою та потребує поглибленого вивчення. Її актуальність водночас зумовлена й потребою суспільства у такій творчій особистості фахівця, яка активно розвиває особистісні світоглядної якості. Проте сьогодні в інженерно-педагогічній освіті ці питання недостатньо теоретично й практично досліджені.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Гра з давніх часів була одним із способів моделювання взаємин людини із соціальним середовищем. У цьому контексті заслуговують на увагу роботи Арістотеля, Платона, Ж-Ж. Руссо, Г. Спенсера, Дж. Локка, Я.А. Коменського. На сучасному етапі розвитку суспільства активно розвивається ділова гра, що передбачає пошук управлінських рішень у різних сферах діяльності людини. Одними з перших її почали вивчати та застосовувати економісти (Ч. Абт, К. Гринблат, Ф. Грей, Г. Грем, Р. Дьюк, Р. Прюдом). Сьогодні ця форма навчальної діяльності активно досліджується педагогічною наукою та посідає чільне місце у педагогічній практиці (Н. Борисова, М. Воронка, Л. Матросова, В. Трайнева, П. Щербань). Потребують уваги і питання застосування ділових ігор в інженерно-педагогічній освіті як специфічній освітянській галузі.

**Основна частина.** Одним із принципів підходів в успішному перебігу професійної підготовки фахівця в інженерно-педагогічному ВНЗ є коректування системи навчання з огляду на зміни позиції студента в навчально-пізнавальній діяльності. Ще К. Ушинський вважав, що організація процесу навчання повинна

будуватись на засадах серйозної й цікавої роботи того, якого навчають, оскільки механічне повторення й зубріння призводить до того, що “дія, що повторюється, стає легше й легше, але, разом з тим, усе менше займає душу” [8, с. 40]. Ця думка актуальна й сьогодні. Формування конкурентноздатності студента – майбутнього фахівця потребує створення умов для формування спрямованості на активну пізнавальну діяльність, творчу ініціативність і самоорганізованість. За сучасних умов він повинен виступати не як об’єкт, на який здійснюється вплив різноманітними педагогічними засобами, а як суб’єкт взаємозалежної діяльності. Даний підхід до організації навчально-виховного процесу потребує нових засобів, які забезпечували б реалізацію цього завдання. Одним із засобів активізації навчально-пізнавальної діяльності майбутніх інженерів-педагогів сьогодні є ділові ігри.

Розглянемо ключові поняття процесу активізації пізнавальної діяльності за цих умов.

Одне з багатьох психологічних тлумачень категорії “діяльність” полягає в тому, що під “діяльністю розуміють специфічний вид активності людини, що спрямована на пізнання й творче перетворення навколишнього світу, включаючи себе самого й умови свого існування. Діяльність людини виступає спочатку як практична, матеріальна діяльність потім з неї виокремлюється діяльність теоретична. Усяка діяльність складається з низки актів дій або вчинків, заснованих на тих або інших спонуканнях або мотивах і спрямованих на певну мету (потребу). Діяльність суб’єкта завжди пов’язана з деякою потребою, будучи вираженням потреби суб’єкта в будь-чому, потреба викликає його пошукову активність...” [2, с. 146]. В. Давидов дає узагальнене філософсько-педагогічне трактування категорії “діяльність” як творчого перетворення людиною навколишньої дійсності. Вихідною формою такого перетворення є праця. Всі види матеріальної і духовної діяльності людини є похідними від праці й мають головну рису – творче перетворення дійсності, а в підсумку – самої людини [3].

Отже, у явному або непрямому виді у визначенні сутності діяльності є такий аспект її прояву, як активність. Розглянемо це поняття стосовно процесу пізнання.

Як вважає А. Люблінська, активність людини “завжди виражена у діях особистості, вона щось змінює, перебудовує, руйнує або з’єднує. Бути активним – означає перебувати в діяльнісному стані” [6]. При цьому О. Леонт’єв наголошує, що “активність людини, у тому числі й пізнавальна активність, спонукається предметом діяльності, ... який є її дійсним мотивом” [5, с. 17]. Р. Низамов зазначає, що пізнавальна активність студентів виражається у “вольових діях, стані посиленої пізнавальної діяльності, всебічному глибокому інтересі до знань, напруженості уваги” [7, с. 34]. Водночас, на думку А. Котова пізнавальна активність визначає вміння самонавчатися, самостійно планувати, організовувати процес пізнання, здійснювати контроль і оцінку отриманих результатів [4, с. 26]. Як показав проведений аналіз літературних джерел, більшість дослідників розглядають поняття “активність” через “діяльність”, а “діяльність” через “активність”, підкреслюючи тим самим, що поза діяльністю активності не існує [8, с. 14].

Отже, активність студента – це й “пусковий механізм”, і результат процесу навчання. Як “пусковий механізм” активність виступає як прояв усіх сторін особистості того, кого навчають, через формування жаги до нового, прагнення до лідерства, радості пізнання (потребнісно-мотиваційна сторона особистості). Результатом цих процесів є установки на вирішення пізнавальних суперечностей, навчальних і побутових проблем (операційно-пізнавальна сторона). Водночас за цих

умов формується і готовність до вирішення складних завдань (морально-вольова сторона). Таким чином, пізнавальна активність характеризує ступінь або міру енергійності діяльності суб'єкта як джерела пізнання, інтенсивність його пізнавальної діяльності в процесі навчання. Ці висновки збігаються з поглядами П. Блонського, який зазначив, що у результаті діяльності відбувається формування особистості, розвиток творчих здібностей і світогляду, морально-етичних поглядів і переконань [1]. Значною мірою активність формується через широке використання у навчальному процесі ділових ігор. Пізнавальна активність майбутніх інженерів-педагогів за цих умов можлива у разі активізації таких складників дидактичного процесу професійної підготовки конкурентноздатного фахівця:

- пізнавальної активності студента;
- діяльності викладача, спрямованої на по активізацію діяльності студента.

Разом ці складники становлять єдине ціле. Унаслідок такого взаємозв'язку симетрія структури категорії “пізнавальна активність” та категорії “професійна підготовка” є неминучою. Як вважає Т. Шамова, використання в діалектичній єдності цих понять “дозволяє сформувати єдину точку зору на поняття сутності пізнавальної активності, яку необхідно розглядати і як мету діяльності, і як засіб її досягнення, і як результат” [8, с. 97].

Виходячи з проведеного аналізу, пізнавальну активність майбутніх інженерів-педагогів ми розглядатимемо з позицій ставлення студента до змісту й процесу професійної діяльності, прагнення до ефективного оволодіння знаннями, до мобілізації морально-вольових зусиль. До методів, що активізують пізнавальну й практичну діяльність студентів у процесі формування конкурентоспроможності, належать ділові ігри, які сприяють підвищенню їхньої активності у пізнавальній, практичній й творчій діяльності, формуванню вмінь аналізувати ситуацію з погляду формування тактичних і стратегічних цілей і умов їхнього досягнення, створюють умови для самопізнання особистості як фахівця. На нашу думку, зазначений метод педагогічного впливу з позиції змістовності дає можливість майбутньому фахівцеві “примірити” на себе певний вид професійної діяльності, допомагає реалізувати самодіагностичний аспект щодо сформованості професійних якостей та отримати інформацію для міркувань про становлення його як професіонала.

Проведений аналіз літератури дозволив умовно вирізнити кілька типів ділових ігор.

*Перший тип* – ігри-“загравання”, які фактично не торкаються питань професійної діяльності (тренінг спілкування, ігри на розвиток уваги, пам'яті, кмітливості тощо).

*Другий тип* – ігри, що моделюють окремі аспекти професійної діяльності. Ігри даного типу розподіляються на такі групи:

- ігри, що знайомлять з особливостями посадових функцій, з вимогами до фахівця;
- пробні ігри, що спрямовані на самопізнання (студенти випробують себе в ігрових професійних ситуаціях, а в міру сил і розвивають професійно важливі якості).

*Третій тип* – ігри, що моделюють сам процес професійної діяльності, дозволяють побудувати особистісний професійний план (ОПП), розвинути професійні перспективи.

*Четвертий тип* – ціннісно-орієнтаційні ігри, що відбивають ту моральну позицію студентів, на тлі якої відбувається професійна діяльність. Побудувати цю модель найбільш складно, оскільки вона містить поняття “щастя” і “сєнс життя”.

Загальним орієнтиром для педагога є положення про те, що щастя полягає у найбільш повній самореалізації особистості, в удосконалюванні й розкритті сутнісних сил людини, а досягається це головним чином, у праці що має суспільну значимість і приносить задоволення самій людині.

На думку дослідників, основа ділової гри - створення *імітаційної* та *ігрової* моделей, які повинні органічно накладатися одна на одну, що і визначає структуру ділової гри. Імітаційна модель відображає обраний момент реальної дійсності, яка є об'єктом імітації (наприклад, проведення фрагменту виховного заходу в ПТНЗ). *Ігрова модель* є способом опису роботи учасників по реалізації імітаційної моделі.

Специфіка ігрової та імітаційної моделей узагальнена на рисунку.

|                           |                      |                              |                                |                        |                          |
|---------------------------|----------------------|------------------------------|--------------------------------|------------------------|--------------------------|
| Методичне<br>забезпечення | ІГРОВА МОДЕЛЬ        |                              |                                |                        | Технічне<br>забезпечення |
|                           | ігрові<br>цілі       | ролі і<br>функції<br>гравців | сценарі<br>й гри               | правил<br>а гри        |                          |
|                           | педаго<br>гічні цілі | предме<br>т гри              | модель<br>взаємодії<br>гравців | систем<br>а оцінювання |                          |
| ІМІТАЦІЙНА МОДЕЛЬ         |                      |                              |                                |                        |                          |

Не існує загальноприйнятого уявлення про структуру гри, хоча багато структурних елементів є загальними для різних підходів. Ефективність ділової гри визначається вибором цілей. Постановка цілей - перший крок до розробки ігрової моделі. Вони ставляться перед всіма учасниками. Визначаються цілком реальні, близькі й зрозумілі всім завдання. Вони тісно пов'язані з об'єктом імітації, сприяють входженню в роль, конкретизують умови гри.

Предметом гри є діяльність учасників. Вона пов'язана зі змістом підготовки інженера-педагога, його кваліфікаційною характеристикою. Це перелік найважливіших для майбутніх інженерів-педагогів відтворюваних у діловій грі процесів або явищ, які потребують компетентних професійних дій.

Під сценарієм ділової гри розуміється опис (у словесній чи графічній формі) характеру й послідовності дій гравців (інженерів-педагогів) і викладача, який проводить гру. Це загальна послідовність гри, її етапи і кроки.

Структура опису ролей ділової гри може містити такі компоненти:

- перелік ролей і відповідних їм функцій. Наприклад, при проведенні ділової гри "Проведення виховного заходу «Наше здоров'я - в наших руках» в ПТНЗ" ролі розподіляються таким чином: куратор групи, учні групи;

- суть ролей, які виконуються гравцями, їхні права й обов'язки. Наприклад, при проведенні зазначеної ділової гри її учасникам пропонується приблизний перелік прав та обов'язків. Так, куратор групи говорить вступне слово перед заняттям, учні слухають та виконують завдання куратора;

- інструкції щодо виконання кожної посадової ролі. Наприклад, після перегляду заняття під час аналізування вихователі повинні висловити свою думку про проведене заняття, про підготовку заняття, про творчий підхід вихователя тощо;

- інструкції гравцям можуть бути дані у вигляді словесного опису їхніх дій, прав й обов'язків. Наприклад, при проведенні ділової гри “Проведення виховного заходу «Наше здоров'я - в наших руках» в ПТНЗ” учасникам пропонувалася така вступна інструкція: “Сьогодні ми проведемо ділову гру. Усі присутні стануть її активними учасниками. Зараз кожен отримає бланк з назвою ролі та її характеристиками та ін..”.

Важливе значення при визначенні ролей і функцій гравців має відбір учасників ділової гри. Її мета - врахування інтересів, бажань й особистісних якостей при розподілі ролей. Суттєвий фактор при відборі учасників - рівень їхньої професійної підготовки і обсяг знань про процес, що імітується. Правила гри є також важливим структурним елементом ігрової моделі. Вони описують норми поведінки. Іноді гравцям надається можливість змінювати, коректувати правила. Це дозволяє студентам відчувати себе не просто акторами, а й активними учасниками ділової гри.

У діловій грі велику роль відіграє система оцінювання учасників. Вона спрямована на контроль відповідності якості прийнятих рішень еталонам професійної діяльності. Система оцінювання може передбачати такі оцінки:

- змістовну;
- індивідуальних і спільних цілей;
- діяльності та особистісних якостей учасників гри.

Головним критерієм оцінювання стає рівень компетентних професійних дій учасників. Аналізування гри викладачем, рефлексія учасників при підведенні підсумків - важливий структурний складник ділової гри, що виконує виховну, розвивальну, навчальну, профорієнтаційну і коригувальну функції.

Проведена нами дослідницька робота дозволила зробити висновки, що заміна реальних професійних відносин відповідною моделлю дозволяє:

- ознайомити майбутніх інженерів-педагогів практично з будь-яким видом професійної діяльності;
- маючи справу з моделлю, розуміючи її умовність, студенти мають можливість сміливіше приймати рішення, варіювати ними, оскільки за цих умов метод “спроб і помилок” не призведе до реального порушення діяльності підприємства, установи тощо;
- ділова гра дає можливість розглянути й оцінити можливі альтернативи щодо вибору професії.

На семінарських заняттях із практичним використанням ігрової технології відбувається поглиблення і закріплення знань майбутніх інженерів-педагогів, удосконалення вмінь щодо застосовування їх на практиці. Зазначимо, що в цілому ділова гра дає можливість не боятись помилок і активізувати власний творчий потенціал, оскільки учасники гри стають конкретними носіями виробничих відносин, які складаються в колективі.

Знання методологічних основ розроблення навчальної гри стає підґрунтям для подальшої роботи щодо реалізації її у практику професійної підготовки майбутніх фахівців.

Розглянемо більш детально технологію розроблення навчальних ділових ігор.

Для підвищення ефективності ділової гри технологія її розроблення повинна відповідати певній сукупності вимог:

- ✓ гра повинна відповідати обраним цілям навчання;
- ✓ гра повинна зачіпати практичну професійну ситуацію;

- ✓ необхідна певна попередня психолого-педагогічна підготовка учасників гри, яка б відповідала її цілям і змісту;
  - ✓ треба передбачати можливість використання в грі творчих елементів діяльності її учасників;
  - ✓ в процесі гри викладач повинен бути не тільки її керівником, але й консультантом і коректором окремих дій її учасників.
- Будь-яка навчальна гра складається з кількох етапів (таблиця).

#### Основні етапи ділової гри

| Етап гри                                    | Сутність етапу               | Зміст діяльності на етапі гри   |
|---|------------------------------|---|
| Етап підготовки до гри                      | Розроблення                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>○ розроблення сценарію;</li> <li>○ план ділової гри;</li> <li>○ загальний опис гри;</li> <li>○ зміст інструктажу;</li> <li>○ підготовка матеріального забезпечення</li> </ul>        |
|   | Введення в гру               | <ul style="list-style-type: none"> <li>○ постановка проблеми, цілей;</li> <li>○ умови, інструктаж;</li> <li>○ регламент, правила;</li> <li>○ розподіл ролей;</li> <li>○ формування груп;</li> <li>○ консультації</li> </ul> |
| Етап проведення гри                         | Групова робота над завданням | <ul style="list-style-type: none"> <li>○ робота з джерелом;</li> <li>○ тренінг;</li> <li>○ мозковий штурм;</li> <li>○ робота з ігротехником</li> </ul>  |
|   | Міжгрупова дискусія          | <ul style="list-style-type: none"> <li>○ виступ груп;</li> <li>○ захист результатів;</li> <li>○ правила дискусії;</li> <li>○ робота експертів</li> </ul>  |
| Етап аналізу й узагальнення результатів гри | Підбиття підсумків гри       | <ul style="list-style-type: none"> <li>○ висновок з гри;</li> <li>○ аналіз, рефлексія;</li> <li>○ оцінка й самооцінка роботи;</li> <li>○ висновки й узагальнення;</li> <li>○ рекомендації</li> </ul>                        |

Проаналізуймо детально кожний з етапів ділової гри.

*Етап підготовки до гри* починається з розроблення сценарію – умовного відбиття ситуації й об'єкта. У зміст сценарію входять: навчальна мета заняття, опис досліджуваної проблеми, обґрунтування поставленого завдання, план гри, загальний опис процедури гри, зміст ситуації і характеристик діючих осіб. У подальшому проводиться введення в гру, орієнтація учасників та експертів. При цьому визначається режим роботи, формується головна мета заняття, здійснюється постановка проблеми і вибір ігрової ситуації. Студентам видаються необхідні матеріали, надаються інструкції, правила, установки на гру. У деяких випадках збирається додаткова інформація. За необхідності студенти звертаються до ведучого й експертів за консультацією. Допускаються попередні контакти між учасниками гри.

Негласні правила забороняють відмовлятися від отриманої за жеребом ролі, виходити з гри, пасивно ставитися до неї, негативно впливати на активність, порушувати регламент і етику поведінки.

*Етап проведення гри* включає безпосередньо процес гри. З початком гри ніхто не має права втручатися і змінювати її перебіг. Тільки ведучий може коригувати дії учасників, якщо їхня мета не відповідає головній меті гри. Розрізняють три способи розвитку ігрового процесу: детермінований, непередбачуваний, змішаний. Залежно від модифікації гри можуть бути введені різні типи рольових позицій учасників:

- стосовно змісту роботи в групі – генератор ідей, розробник, імітатор, ерудит, діагност, аналізатор;
- за організаційними позиціями – організатор, координатор, інтегратор, контролер, тренер, маніпулятор;
- стосовно новизни – ініціатор, обережний критик, консерватор;
- за методологічними позиціями – методолог, критик, методист, проблематизатор, рефлексуючий, програміст;
- за соціально-психологічними позиціями – лідер, чутливий, незалежний, нечутливий.

*Етап аналізування гри* передбачає обговорення й оцінку її результатів, виступ експертів, обмін думками, захист майбутніми інженерами-педагогами своїх рішень і висновків. На закінчення ведучий констатує досягнуті результати, визначає помилки, підбиває підсумки заняття. При цьому звертається увага на зіставлення імітаційної моделі гри з відповідною сферою професійної діяльності, встановлюються зв'язки гри зі змістом навчальної дисципліни.

У навчальних іграх використовується не тільки ігровий метод як такий - широко застосовуються групові та індивідуальні форми роботи, проводиться спільне обговорення ситуацій, здійснюється тестування й опитування учасників, створюються нові нестандартні рольові ситуації. Іншими словами, гра органічно поєднує і дозволяє використовувати різні методи навчання і діагностування, у тому числі анкетування, соціометрію, мозковий штурм та ін. Крім того, встановлено, що при лекційній формі навчання засвоюється 20% інформаційного матеріалу, у той час як у діловій грі - 90%, тому що в останньому випадку інформація засвоюється в процесі органічної інтеграції ігрових і навчальних дій.

**Висновки.** Загальним орієнтиром для педагога повинно бути положення про те, що щастя полягає в у найбільш повній самореалізації особистості, в удосконалюванні й розкритті сутнісних сил людини. Досягається це головним чином у праці, що має суспільну значущість і дає радість і втіху самій людині.

Ділова гра може зробити інформацію про професійну діяльність більше значущою, завдяки включенню студентів у знайомство з професією завдяки виконанню ролі. Зміниться статус студента: з пасивного слухача й глядача він стане активним учасником виробничого та педагогічного процесів.

Достоїнством ділової гри є те, що вона дозволяє створити імітаційну модель виробничих відносин, залучити студентів у ці відносини за допомогою конкретного змісту, що реалізується при виконанні певних ролей, узятих на себе студентами.

Заміна реальних професійних відносин моделлю дозволить:

- познайомити студентів практично з будь-яким видом професійної діяльності, тому що за певних умов модель створити можна, а залучити студента до професійної діяльності реального виробництва або навчального закладу не є можливим;
- маючи справу з моделлю, розуміючи її умовність, студенти можуть сміливо

приймати рішення, варіювати їх, у цьому випадку метод “спроб” і “помилки” не призведе до реальної зупинки конвеєра, що може мати місце, наприклад, на виробничій або педагогічній практиці (порушення навчального процесу у ПТНЗ); у той же час модель, хоча й спрощена, але адекватна реальному виробничому (педагогічному) процесу;

- ділова гра дає можливість розглянути й оцінити досить багато можливих альтернатив вибору професії.

Ділова гра, незважаючи на практичну значущість, може бути використана лише як допоміжний елемент, як своєрідне ефективне доповнення до теоретичного матеріалу, як засіб активізації навчально-пізнавальної діяльності студентів. Проте, вона не може бути основним методом навчання. Студенти повинні бути глибоко переконані, що освоєння професійних знань – це не гра, а напружена систематична праця, хоча гра і дозволяє якоюсь мірою урізноманітнити їхню діяльність, активізувати інтерес до досліджуваного матеріалу і розвиває навички роботи в команді.

Не існує загальноприйнятого уявлення про структуру гри, хоча багато-структурні елементи є загальними для різних підходів.

Разом з тим, застосування ігрових методів у педагогічній практиці має певну специфіку. Варто зазначити, що ділову гру необхідно відрізнити від інших активних методів навчання та соціально-психологічного тренінгу. Треба визнати, що в цьому питанні існує велика плутанина: терміни вживаються недбало, іноді такі різні методи, як групова дискусія, рольові ігри та ділові ігри позначаються загальним поняттям “ділова гра”. Труднощі полягають у відсутності тих теоретичних критеріїв, на основі яких можна було б проводити порівняння. Вирішення цих питань розглядається нами як напрямки подальших наукових досліджень.

**Список літератури:** 1. *Блонский П.П.* Избранные педагогические и психологические сочинения: В 2т. – М., 1979. 2. Большой психологический словарь / Под ред. Б. Г. Мещерякова, В. П. Зинченко. - 2008г. 3. *Давыдов В.В.* Формирование учебной деятельности. — М.: Просвещение, 1982. 4. *Котова А.Б.* Социальные детерминанты социализации молодежи в вузе: Автореф. дис... канд. пед. наук. — Ростов н/Д, 1999. - 21 с. 5. *Леонтьев А.Н.* Деятельность. Сознание. Личность. - М.: Политическая литература. - 1975.-304 с. 6. *Люблинская А.А.* Природа активности и ее значение в развитии школьника. - Л.: ЛГПИ, 1967. 7. *Низамов Р.А.* Дидактические основы активизации учебной деятельности. - Казань: Изд-во КГУ, 1975. 8. *Ушинский К.Д.* Соб. соч. - М.: АПН РСФСР, 1949. - Т.5. - 524 с. 9. *Шамова Т.И.* Активизация учения школьников. - М.: Педагогика, 1982. - 208с.

**Bibliography (transliterated):** 1. Blonskij P.P. Izbrannye pedagogicheskie i psihologicheskie sochinenija: V 2t. – М., 1979. 2. Bol'shoj psihologicheskij slovar' / Pod red. B. G. Mewerjakova, V. P. Zinchenko. - 2008g. 3. Davydov V.V. Formirovanie uchebnoj dejatel'nosti. — М.: Prosvevlenie, 1982. 4. Kotova A.B. Social'nye determinanty socializacii molodezhi v vuze: Avtoref. dis... kand. ped. nauk. — Rostov n/D, 1999. - 21 s. 5. Leont'ev A.N. Dejatel'nost'. Soznanie. Lichnost'. - М.: Politicheskaja literatura. - 1975.-304 s. 6. Ljublinskaja A.A. Priroda aktivnosti i ee znachenie v razvitii shkol'-nika. - L.: LGPI, 1967. 7. Nizamov R.A. Didakticheskie osnovy aktivizacii uchebnoj dejatel'nosti. - Kazan': Izd-vo KGU, 1975. 8. Ushinskij K.D. Sob. soch. - М.: APN RSFSR, 1949. - Т.5. - 524 s. 9. Shamova T.I. Aktivizacija uchenija shkol'nikov. - М.: Pe-dagogika, 1982. – 208 s.



Л.В. Штефан, Е.А. Романовская

**АКТИВИЗАЦИЯ УЧЕБНО-ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ  
БУДУЩИХ ИНЖЕНЕРОВ-ПЕДАГОГОВ ПОСРЕДСТВОМ ДЕЛОВЫХ ИГР**

В статье рассмотрены деловые игры как одно из средств активизации обучения. Описаны этапы деловых игр и особенности их применения в высших инженерно-педагогических учебных заведениях.

*Ключевые слова:* конкурентоспособный инженер-педагог, деятельность, активность, учебно-познавательная деятельность, деловая игра.

L. Shtefan, E. Romanovska

**ACTIVATION OF TEACHING AND LEARNING ACTIVITIES FUTURE  
ENGINEERS-TEACHERS THROUGH BUSINESS GAMES**

The article discusses the business games as a means of enhancing learning. Stages of business games and their application in higher engineering and pedagogical educational establishment.

*Keywords:* competitive engineer-teacher, activities, activity, learning and cognitive activity, a business game.

*Стаття надійшла до редакційної колегії 3.09.2012*