

ШИФР «Ділові ігри»

Конкурс студентських наукових робіт  
зі спеціальності «Професійна освіта»

Конкурсна науково-дослідна робота студента на тему:  
«ВИКОРИСТАННЯ ДІЛОВИХ ІГОР ПРИ ПІДГОТОВЦІ ПЕДАГОГІВ  
ПРОФЕСІЙНОГО НАВЧАННЯ»

2024

## ЗМІСТ

ВСТУП .....	3
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ ЛІТЕРАТУРИ.....	5
1.1. Концепцію ділових ігор та їх роль у навчальному процесі .....	5
1.2. Різновиди та етапи створення ділових ігор .....	8
РОЗДІЛ 2. РОЗРОБКА ДІЛОВИХ ІГОР.....	10
2.1.Розробка ділової гри «Відгадай слово» .....	10
2.2. Розробка ділової гри «Дедлайн».....	15
2.3. Розробка ділової гри «Найкращий вчитель» .....	19
ВИСНОВОК.....	25
ДОДАТОК.....	26
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:.....	27

## ВСТУП

**Актуальність.** Однією з найважливіших задач педагогів професійного навчання є формування професійних компетенцій та навичок учнів, для яких набуті знання стануть основою успішного застосування в реальній професійній діяльності. Однак, на жаль, не завжди звичайні методи навчання можуть досягти цієї мети.

Одним із найбільш ефективних методів професійного навчання є використання ділових ігор. Вони є практичним інструментом, який допомагає педагогам перетворити теоретичні знання в реальну ситуацію, що відображає специфіку певної професії. Ділові ігри сприяють формуванню ключових навичок, таких як комунікація, лідерство, співпраця, розвиток стратегічного мислення та прийняття рішень в умовах нестабільності та невизначеності. У цьому контексті, використання ділових ігор є ефективним засобом розвитку вмінь та навичок учнів.

Застосування ділових ігор дозволяє більш ефективно залучати учнів до процесу навчання, збільшує мотивацію до навчання та допомагає зберегти увагу студентів на протязі всього навчального процесу. Крім того, це дозволяє педагогам оцінювати рівень засвоєння студентами матеріалу, а також розуміння та уявлення професійної діяльності. Також, ділові ігри дають можливість учням набувати досвіду, що є важливим для їх подальшої кар'єри та розвитку.

Таким чином, ділові ігри доцільно використовувати з метою формування в майбутніх педагогів професійного навчання компетентностей, необхідних для подальшого) здійснення педагогічної діяльності в закладах професійної (професійно-технічної) освіти, зокрема здатності організовувати ефективний освітній процес та проєктувати власні ділові ігри.

**Об'єктом роботи** є ділові ігри як метод підготовки педагогів професійного навчання.

**Предметом дослідження** є застосування авторських ділових ігор у процесі професійної підготовки здобувачів освіти.

**Мета:** розробити ділові ігри для підготовки педагогів професійного навчання.

**Завдання наукової роботи:**

1) Проаналізувати інформаційні джерела з проблем розробки ділових ігор та застосування їх в освітньому процесі.

2) Вивчити зразки ділових ігор, представлені в науково-методичній літературі.

3) Розробити набір ділових ігор для підготовки майбутніх педагогів професійного навчання.

**Практична значущість** даної наукової роботи полягає в тому, що вона дає можливість дослідити ефективність використання ділових ігор у підготовці педагогів професійного навчання. Це може стати важливим для освітніх закладів та тренінгових центрів, які прагнуть підвищити якість підготовки педагогів та ефективність навчального процесу в цілому.

**Апробація** здійснювалася шляхом публікації тез «ділові ігри як метод підготовки педагогів професійного навчання» на III Міжнародній науково-практичній конференції «Інформаційні технології в освіті та науці» (Запоріжжя-Мелітополь, 25-26.05.2023).

**Структура.** Робота складається зі вступу, двох розділів, висновку, списку використаних джерел (19 найменувань) та 1 додаток. Загальний обсяг роботи складає 28 сторінок, основний зміст викладено на 25 сторінках.

## РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ ЛІТЕРАТУРИ

### 1.1. Концепцію ділових ігор та їх роль у навчальному процесі

Підвищення вимог до якості освіти є важливим фактором розвитку системи неперервної освіти. Це спонукає до оновлення змісту освіти з урахуванням принципів фундаментальності, інтегративності, послідовності та практичної спрямованості[9].

Основною метою сучасної професійної освіти, а також професійної підготовки високоосвічених кадрів, є забезпечення зайнятості випускників і захист їх від безробіття шляхом надання якісної та кваліфікованої підготовки. Також важливим завданням є підвищення рівня конкурентоспроможності випускників, що є необхідною передумовою для успішного вступу на ринок праці та досягнення успіху у вибраній галузі [1].

На сучасному етапі підготовки фахівців спостерігається зростаючий інтерес до активних методів і форм навчання, включаючи [10]:

- інтенсифікація процесу навчання;
- зосередження уваги на розвитку самостійності студента як суб'єкта
- навчально-пізнавальної діяльності;
- органічне поєднання учіння з пізнавальною та науковою творчістю.

Активні методи навчання відрізняються від традиційних тим, що студенти не отримують готовий набір знань, а самостійно здобувають їх у процесі активної пізнавальної діяльності, використовуючи свої наявні знання. Ці методи сприяють досягненню освітніх цілей, особливо коли вони викликають зацікавленість у студентів до вивченого предмету. Для досягнення цієї мети необхідна різноманітність у формах і методах навчання [4].

Серед таких методів велику роль відіграють ділові ігри. Ділова гра - це створена спеціально проблемна ситуація, що моделює реальну діяльність. Вона використовується як засіб та метод підготовки до трудової діяльності і соціальних контактів, а також як форма активного навчання. Гра допомагає досягти конкретних цілей і структурує систему ділових відносин між учасниками. Вона включає проектування реальності, активну участь учасників, створення сприятливого психологічного клімату, міжособистісне та міжгрупове спілкування, а також вирішення проблем, сформульованих на початку гри [2].

Використання ділових ігор у навчальному процесі сприяє активізації навчальної діяльності і сприяє адаптації мислення студента, що проявляється в наступних аспектах:

- накопиченні, систематизації та організації професійних знань (емпіричне мислення);
- формуванні навичок мислення за правилами прийняття оптимальних рішень (логічне мислення);
- звиканні до методів аналізу неповної інформації про досліджуваний об'єкт (евристичне мислення);
- пристосуванні індивідуальних рис до прийняття рішень в умовах протиріч (діалектичне мислення) [3].

Науковці підтверджують те, що ділова гра дозволяє змоделювати більш адекватні в порівнянні з традиційними умови формування особистості фахівця. "У грі відтворюються основні закономірності руху професійної діяльності та професійного мислення на основі динамічно створюваних та вирішених сумісними діями учасників навчальних ситуацій"[18].

Основна мета ділових ігор полягає в досягненні певного результату в навчанні учасників і в їхньому творчому розвитку, викликаючи "мікрозрушення" у процесі їхнього особистісного зростання. Вони також мають контролюючо-оцінювальні функції [3].

Ділові ігри набувають все більшої популярності в навчально-виховному процесі вузів, оскільки вони ставлять акцент на сам процес гри, сприяючи творчому розвитку учасників, а не лише на результаті, який, до речі, часто відомий ведучому заздалегідь [3].

Однією з переваг ділової гри є можливість отримання нових знань завдяки різноманітним інтерпретаціям змісту гри, які вносяться кожним учасником. Гра включає рольову взаємодію, яка розвивається на основі правил і норм, що були запропоновані і прийняті під час гри [6].

На практичних заняттях, що передують діловій грі, необхідно застосовувати різноманітні вправи з метою підготовки студентів до власне ділової гри [17].

Успішне використання ділових ігор у навчальному процесі значно залежить від особистих якостей викладача, таких як професійна компетентність, педагогічна майстерність, психофізична та соціально-психологічна культура. Керівник гри повинен мати глибоке розуміння професійних аспектів модельованої проблеми і водночас бути вмілим у проведенні гри, адекватно реагувати на непередбачені ігрові ситуації та ефективно врегульовувати можливі конфлікти. Тому спеціальна підготовка викладача, яка може включати програми підвищення викладацької майстерності, є необхідною умовою для успішного використання ділових ігор у навчальному процесі [8]. Попередні опитування студентів, їх здібності та погляди на майбутню професійну діяльність грають важливу роль у проведенні ігор. Ці опитування дозволяють визначити індивідуальні потреби, інтереси та рівень знань студентів, що є важливою інформацією при підготовці та адаптації ігор до конкретної групи. Враховуючи ці фактори, можна забезпечити більш ефективне навчання та сприяти активній участі студентів у процесі гри [19].

На початку гри важливо забезпечити атмосферу взаємної довіри, оскільки це сприяє контролю та корекції поведінки учасників. Без такої атмосфери розуміння й підтримки в групі зменшується, що ускладнює точне

сприйняття мотивів, цінностей та емоційного стану кожного учасника. У таких умовах учасники можуть створювати ілюзію взаємодії й вживати обережну стратегію ухвалення рішень [12].

В цілому, концепція ділових ігор базується на тому, що навчання через дії та взаємодію дозволяє учасникам ефективно засвоювати нові знання та вміння, що відповідають потребам сучасного бізнесу та менеджменту.

## **1.2. Різновиди та етапи створення ділових ігор**

Ділові-ігри, що імітують окремі ситуації, дозволяють розв'язувати конкретно сформульовані завдання та проблеми, розробляти методи розв'язання проблем. Вони мають жорстку структуру та правила, а їх головною функцією є вироблення навичок та вмінь діяти у стандартних ситуаціях. Ділові-ігри можна використовувати для засвоєння нового матеріалу та закріплення вже вивченого, дозволяючи учням зрозуміти та опанувати навчальний матеріал з різних позицій [14].

Ділові ігри можуть бути класифіковані за кількома критеріями [13]:

- Залежно від часу проведення, вони можуть бути без обмежень часу, з обмеженням часу або відбуватись в реальному часі.
- За оцінкою діяльності, ігри можуть бути оцінювані або неоцінювані.
- За остаточним результатом, вони можуть бути з жорсткими правилами або відкритими.
- За завершальною метою, вони можуть бути навчальними, пошуковими або констатуючими.
- За методологією проведення, ігри можуть бути рольовими, груповими, імітаційними, організаційно-діяльними, інноваційними, ансамблевими а також діловий театр, психо- і соціограма [16].
- За сферою використання, вони можуть бути промисловими, навчальними або кваліфікаційними.



Рольові ігри спрямовані на відпрацювання тактики поведінки, дій, функцій і обов'язків конкретної особи. Ці ігри передбачають розробку моделі-п'єси ситуації та розподіл ролей між учасниками для їх активного виконання під час гри [15].

Імітаційні ігри використовуються для імітації діяльності організацій, підприємств або їх підрозділів. В цих іграх можуть бути імітовані події, конкретні дії людей (ділові зустрічі, обговорення планів, проведення бесід) та обставини, в яких відбувається діяльність (кабінети керівників, зал засідань). Сценарій імітаційної гри включає сюжет подій, а також опис структури і призначення конкретних об'єктів, нормативних актів, що визначають специфіку діяльності, і опис обстановки, в якій відбувається подія [11].

Операційні ігри призначені для вивчення та вдосконалення виконання конкретних операцій або процедур. Наприклад, це може бути методика проведення опитування респондентів або дегустація товарів у магазині. В операційних іграх моделюється відповідний процес, а самі ігри проводяться в умовах, які імітують реальні умови [15].

Діловий театр базується на написанні сценарію, який включає детальний опис конкретної ситуації, функцій і обов'язків дійових осіб, а також їхніх задач [16].

Психограма і соціограма є подібними до "ділового театру" методами, але їхня спрямованість полягає у формуванні перцептивних умінь майбутніх педагогів. Ці методи допомагають учням розвинути здатність сприймати і розуміти стан інших людей, а також навчають установленню ефективного контакту з ними [16].

Підготовка ділової гри розпочинається з розробки сценарію, який є умовним відображенням ситуації та об'єкта.

У сценарії ділової гри містяться [5]:

- Опис досліджуваної проблеми.
- Обґрунтування поставленого завдання.
- План ділової гри.

- Загальний опис процедури гри.
- Зміст характеристик дійових осіб.
- Конкретна ситуація, в якій учасники гри імітують свою діяльність відповідно до виконуваної ролі.

- Загальні правила гри.
- Докладні інструкції для гравців і керівника гри.

Ділова гра зазвичай складається з таких етапів [7]:

- Ознайомлення: учасники гри знайомляться з метою, завданнями та умовами гри.

- Інструктаж: проводиться пояснення правил гри і її проведення.

- Утворення робочих груп: учасники гри формуються у групи для подальшої спільної діяльності.

- Аналіз, оцінка та висновки: результати гри аналізуються, оцінюються і робляться висновки.

На підготовчому етапі обґрунтовується вибір гри, визначаються цілі та завдання, створюється проблемна ситуація, розробляється сценарій гри і підготовлюється необхідний інформаційний та методичний матеріал.

На етапі інструктажу учасники ознайомлюються з правилами гри та розуміють свої ролі та функції.

Третій етап залежить від конкретної гри і полягає в обговоренні поставлених проблем, ухваленні рішень і аналізі результатів.

Ці етапи сприяють успішному проведенню ділової гри та досягненню її освітніх інтенцій.

## **РОЗДІЛ 2.**

### **РОЗРОБКА ДІЛОВИХ ІГОР**

#### **2.1. Розробка ділової гри «Відгадай слово»**

Урок-гра "Відгадай слово" спрямований на розвиток творчого мислення, комунікаційних навичок та співпраці в групі. Ця захоплююча гра надихне учнів до активного використання англійської мови та розширить їх словниковий запас. Головною метою гри є забезпечення ефективного вивчення та запам'ятовування нових слів шляхом застосування гри "бики та корови".

### **Урок-ділова гра «Відгадай слово»**

Тип уроку : Урок контролю і корекції знань.

Форма уроку: Урок ділової гри «Відгадай слово»

Мета уроку:

Навчальна мета: покращення знань студентів з лексики англійської мови, підвищення їх рівня вміння та навичок у відгадуванні слів та взаємодії в команді.

Розвивальна мета: розвиток мовленнєвої компетенції, креативного мислення, логічного мислення, спритності та швидкості реакції.

Виховна мета: підвищення інтересу та мотивації студентів до вивчення англійської мови, сприяння формуванню командного духу та розвитку взаємодії між студентами.

Матеріально-технічне забезпечення: комп'ютери з підключенням до Інтернету, проектор, екран, інструкція для учасників: опис правил гри, завдань, обмежень і принципів оцінювання.

#### **I. Вступна частина**

- Привітання та пояснення мети уроку.
- Перевірка готовності класу.
- Пояснення правил гри.

#### **II. Основна частина**

##### **Крок 1: Підготовка гравців**

- Методом жеребкування обираються 4 капітани команди, які по черзі обиратимуть собі гравців.

- Команди діляться на пари та грають паралельно. Команди переможці переможці переходять до другого туру та змагаються між собою.

### III. Заключна частина

- Підбиття підсумків гри.
- Рефлексія: учні діляться своїми враженнями від гри та розповідають, які знання та навички вони отримали.

### Опис ходу гри

#### I. Вступна частина

Вчитель: Доброго дня, шановні студенти! Сьогодні я радий вас привітати на нашому уроці-грі "Відгадай слово". Це буде захоплююча та цікава гра, яка допоможе нам покращити наші навички в англійській мові та розвинути спритність, логічне мислення та комунікативні вміння. Мета цього уроку-гри полягає в тому, щоб ми змогли поглибити свої знання лексики англійської мови, а також розвинути навички відгадування слів та співпраці в команді. Ви будете поділені на команди, і ваше завдання буде відгадати англійські слова за допомогою підказок у форматі "бики та корови". Ця гра дозволить нам практикувати англійську мову у веселій та змістовній формі, розвивати наші комунікативні навички та навички співпраці в команді. Крім того, вона підкреслить важливість логічного мислення та швидкості реакції. Будьте активними, співпрацюйте зі своїми командами та намагайтеся відгадати слова якнайшвидше і точніше. Нехай переможе найкраща команда! Але перед цим треба перевірити присутність.

*Староста доповідає про тих хто є та кого нема на уроці.*

**Вчитель:** Для того, щоб гра відбувалася чесно і захоплююче, я поясню правила:

- Ви берете на себе роль незвичного перекладача.
- Спочатку треба обрати чотирьох капітанів команд, які будуть по черзі обирати гравців собі до команди.
- Команди діляться на пари.

- Кожна пара проводить гру, та потім команди переможці зіткнуться у фінальному турі, а інші команди будуть боротися за 3 місце.
- Перша команда загадує супернику англійське слово з 5 букв, яке вони повинні відгадати. Друга команда називає будь яке слово. Якщо одна з букв вгадана і стоїть на том ж місці, як і у вашому слові, то ви називаєте її та кажете «в ціль». Якщо така буква є але стоїть на іншому місці, ви так само називаєте її але кажете «близько».
- У кінці гри, я оголошу переможців.
- Всі рішення є остаточними та не підлягають оскарженню!
- Бажаю вам успіхів та приємної гри!

Вчитель: Якщо ви маєте якісь питання, щодо проведення уроку, або будь-які інші питання, будь ласка, задавайте.

*Учні задають питання.*

## II. Основна частина

Вчитель: Тепер настав час поділитися на команди. Для цього нам потрібно чотири капітани. Хто з вас хоче взяти на себе цю роль та вести команду до перемоги?

*Студенти пропонують свою кандидатуру. Якщо бажаючих більше ніж потрібно, то за допомогою рандомайзера обирають потрібну трійку. Якщо менше, то таким же чином серед студентів обирають невистачаючих капітанів.*

Вчитель: Тепер кожний капітан по черзі бере собі до команди по одному студенту. Першим починає набір той хто перший перекладе слово. Готові?

*Вчитель називає слова, а капітани перекладають його та після збирають команди.*

Вчитель: Шановні учасники, після вивчення правил та розподілу на команди, ми готові розпочати нашу ділову гру. Я бажаю вам усім великих успіхів і позитивних емоцій під час цього захоплюючого процесу.

*Команди сідають за робочі місця та починають відгадувати слова. Після 20 хвилин команди переходять до другого туру. По закінченню часу, керівник на основі балів нагороджує команди.*

### III. Заклучна частина

Вчитель: Наш урок-гра наближається до завершення, і настав час підбити підсумки. Ви всі продемонстрували високий рівень активності, співпраці та знань англійської мови. Ваша командна робота була вражаючою! Під час гри, ви розвивали свої лексичні навички, навчались аналізувати та генерувати правильні асоціації, вдосконалювали свої мовленнєві та комунікативні вміння. Ви активно співпрацювали в командах, допомагали одне одному, надавали підказки та приймали рішення разом. Це свідчить про вашу здатність працювати в колективі та підтримувати спільну мету. Було видно, що ви знаходите задоволення у вивченні англійської мови та готові долати виклики, що постають перед вами. Ваші досягнення під час цього уроку-гри є результатом вашої наполегливої праці та впевненості. Пам'ятайте, що вивчення мови - це постійний процес, і кожен крок, який ви робите, приводить вас до більшої впевненості та майстерності. Продовжуйте вчитися, практикувати та експериментувати з мовою, виносити з кожного уроку корисні навички та знання. Я хочу привітати всі команди з відмінними результатами. Ви всі виявились переможцями, оскільки кожен крок досягнення в нових знаннях і вміннях є перемогою.

*Вчитель роздає нагороди.*

Вчитель: Дякую за активну участь у грі! Тепер, для того, щоб зрозуміти, які знання та навички ви отримали під час цієї захоплюючої ділової гри, ми проведемо рефлексію. Пропоную кожному з вас відповісти на наступні питання:

- Які знання та навички я отримав(ла) під час цієї гри?
- Що мені сподобались найбільше? Чому?
- Що виявилось найскладнішими для мене? Чому?

- Як я міг(ла) би покращити свою гру в майбутньому?
- Які висновки із цієї гри я можу зробити?

Вчитель: Будь ласка, відповідайте чесно та відкрито. Це допоможе нам покращити наші методи навчання та забезпечити кращі результати в майбутньому.

*Клас рефлексує над питаннями вчителя та обговорює відповіді та свої думки.*

Вчитель: Дякую вам, шановні студенти, за вашу активну участь та ентузіазм під час нашого уроку-гри "Відгадай слово". Сподіваюся, що ви отримали задоволення від цієї гри, а також змогли закріпити та розширити свій словниковий запас англійської мови. Цей урок допоміг нам побачити, наскільки важливо володіти лексикою та вміти ефективно комунікувати. Продовжуйте вдосконалювати свої мовні навички, активно використовуйте англійську мову в повсякденному житті і зберігайте інтерес до вивчення нових слів та виразів. Я вірю, що ваші зусилля принесуть вам успіх і надихнуть на подальше вивчення мови. Дякую вам за вашу працю, увагу та позитивну атмосферу під час уроку-гри. Нехай ваша мотивація залишається сильною, а знання ростуть щодня. Бажаю вам успіху в навчанні та майбутніх викликах. До зустрічі на наступних уроках! До побачення!

## **2.2. Розробка ділової гри «Дедлайн»**

Урок-гра "Дедлайн" є захоплюючим та стимулюючим інструментом для розвитку навичок управління часом, прийняття рішень та співпраці в команді. Він спрямований на підвищення свідомості про важливість планування, організації робочого часу та досягнення поставлених цілей.

### **Урок-ділова гра «Дедлайн»**

Тип уроку : Урок контролю і корекції знань.

Форма уроку: Урок ділової гри «Дедлайн»

Мета уроку:

Навчальна мета: навчити учасників ефективно організовувати свій робочий процес, планувати свій час та виконувати завдання у встановлені терміни.

Розвивальна мета: розвивати навички співпраці, комунікації та лідерства у групі, здатність до прийняття рішень в умовах обмеженого часу та ресурсів.

Виховна мета: виховувати в учасників відповідальність, дисципліну, терплячість та вміння працювати в команді. Також гра може допомогти формувати у учасників почуття самоконтролю та стресостійкості.

Матеріально-технічне забезпечення: комп'ютери з підключенням до Інтернету, проектор, екран, інструкція для учасників: опис правил гри, завдань, обмежень і принципів оцінювання.

#### I. Вступна частина

- Привітання та пояснення мети уроку.
- Перевірка готовності класу.
- Пояснення правил гри.

#### II. Основна частина

##### Крок 1: Підготовка гравців

- Методом жеребкування обираються 3 капітани команди, які по черзі обиратимуть собі гравців.
- Команди проходять три етапи гри: кросворд, шифрування та виконання дедлайн завдання.

##### Крок 2: Відбір переможців

- Вчитель підраховує набраних балів кожної команди.
- Вчитель оголошує переможця та нагороджує його/її.

#### III. Заключна частина

- Підбиття підсумків гри.
- Рефлексія: учні діляться своїми враженнями від гри та розповідають, які знання та навички вони отримали.



## Опис ходу гри

**Вчитель:** Привіт, шановні учасники! Сьогодні ми проводимо урок-гру "Дедлайн". Мета цієї гри полягає в тому, щоб допомогти нам удосконалити навички планування та управління часом, які є особливо важливими у професійній діяльності. У нашій грі ви будете працювати в групах, де кожна з них буде виконувати різні завдання, пов'язані з дотриманням дедлайнів. Це дозволить вам навчитися ефективно планувати свій час, розподіляти його на завдання та забезпечувати виконання проектів вчасно та високоякісно. У кінці гри ми обговоримо, як можна застосувати навички, які ви набули під час гри, у вашій професійній діяльності. Але перед цим треба перевірити присутність.

*Староста доповідає про тих хто є та кого нема на уроці.*

**Вчитель:** Для того, щоб гра відбувалася чесно і захоплююче, я поясню правила:

- Спочатку треба обрати трьох капітанів команд, які будуть по черзі обирати гравців собі до команди.
- Кожна з команд виступає виконавцем та знаходиться в ситуації коли потрібно за коротких проміжків часу виконати поставлену задачу.
- Я виступаю в ролі замовника.
- Гра складається з трьох етапів.
- На першому етапі вам потрібно згадати пароль від комп'ютера, який ви забули, так як вже давно не брались за виконання завдань. Для цього вам допоможе кросворд, який складається з п'яти питань та в якому знаходиться потрібна комбінація.
- На другому етапі, коли пароль вже буде відгадан, треба буде знайти сам текст задачі. Для того щоб дізнатися де він знаходиться, вашій команді потрібно розкодувати бінарний код, та після в пошуку ввести отриману комбінацію.
- На третьому етапі ви вже спокійно зможете приступити до виконання вашого завдання.

- За перше місце дається 10 балів, за друге 9 та за третє 8.
- У кінці гри, я оголошу переможців.
- Всі рішення є остаточними та не підлягають оскарженню!
- Бажаю вам успіхів та приємної гри!

Вчитель: Якщо ви маєте якісь питання, щодо проведення уроку, або будь-які інші питання, будь ласка, задавайте.

*Учні задають питання.*

Вчитель: Тепер настав час поділитися на команди. Для цього нам потрібно три капітани. Хто з вас хоче взяти на себе цю роль?

*Студенти пропонують свою кандидатуру. Якщо бажуючих більше ніж потрібно, то за допомогою рандомайзера обирають потрібну трійку. Якщо менше, то таким же чином серед студентів обирають невистачаючих капітанів.*

Вчитель: Тепер кожний капітан по черзі бере собі до команди по одному студенту. Першим починає набір той хто перший відповість на моє питання. Готові?

Питання:

- Що є зайвим серед цих слів: поліморфізм, метаморфізм, інкапсуляція, успадкування?
- Для чого потрібні змінні?
- Чим відрізняється константа від змінної?

*Капітани відповідають на питання та після збирають команди.*

Вчитель: Тепер коли команди зібрані, можете сідати та виконувати завдання. Бажаю усім успіхів!

*Команди сідають за робочі місця та починають розгадувати кросворд та працюють над іншими завданнями. Команди які все зробили показують результат вчитель, який рахує бали. Після того як всі команди закінчать роботи або по закінченню часу, керівник на основі балів нагороджує команди.*

Заключна частина

Вчитель: Сьогодні ми навчилися важливим принципам управління часом, таким як планування, пріоритезація та виконання завдань вчасно. Ми також взаємодіяли як команда та ділилися своїми знаннями та досвідом. Ця гра дозволила нам отримати цінні знання та навички у навчальній формі, тому я дуже радий, що ми провели її разом. Надіюся, що ви зможете використати ці знання в своїй повсякденній роботі та досягти більш високих результатів. Якщо у вас є будь-які запитання або коментарі, не соромтеся звертатися до мене.

Вчитель: Для того, щоб зрозуміти, які знання та навички ви отримали під час цієї гри, ми проведемо рефлексію. Пропоную кожному з вас відповісти на наступні питання:

- Які знання та навички я отримав(ла) під час цієї гри?
- Що мені сподобались найбільше? Чому?
- Що виявилось найскладнішими для мене? Чому?
- Як я міг(ла) би покращити свою гру в майбутньому?

Будь ласка, відповідайте чесно та відкрито. Це допоможе нам покращити наші методи навчання та забезпечити кращі результати в майбутньому.

*Клас рефлексує над питаннями вчителя та обговорює відповіді.*

Вчитель: Дякую, що взяли участь у нашому уроці-грі "Дедлайн". Сподіваюся, що вам сподобалася гра та що вона дала вам корисні знання та навички. Не забудьте використовувати ці знання та навички в своїй професійній діяльності, щоб забезпечити виконання завдань вчасно та якісно. Бажаю вам успіхів у вашій подальшій освітній та професійній діяльності! До зустрічі на наступних уроках. До побачення!

### **2.3. Розробка ділової гри «Найкращий вчитель»**

Запропонований план уроку-гри буде спрямований на розвиток творчого мислення, комунікаційних навичок, лідерських якостей та спробує

викликати в учнів бажання стати найкращими вчителями. У цьому розділі розкриті основні етапи та компоненти уроку-гри, описуючи їхню мету та значення.

### **Урок-ділова гра «Найкращий вчитель»**

Тип уроку : Урок контролю і корекції знань.

Форма уроку: Урок ділової гри «Найкращий вчитель»

Мета уроку:

Навчальна: спрямована на навчання педагогів ефективним методам викладання та управління класом. Гравці будуть мати можливість працювати над своїми навичками викладання, співпрацювати з колегами та обмінюватися досвідом.

Розвивальна: сприяє розвитку комунікативних та лідерських навичок педагогів. Гравці будуть навчатися працювати в команді, розробляти стратегії та приймати рішення.

Виховна: стимулює педагогів до більш ефективної роботи, підвищення якості своєї роботи та зміцнення професійних стандартів. Крім того, гра сприяє формуванню позитивних міжособистісних взаємин між педагогами та підвищенню морального духу в колективі.

Матеріально-технічне забезпечення: комп'ютери з підключенням до Інтернету, проектор, екран, інструкція для учасників: опис правил гри, завдань, обмежень і принципів оцінювання.

#### **I. Вступна частина**

- Привітання та пояснення мети уроку.
- Перевірка готовності класу.
- Пояснення правил гри.

#### **II. Основна частина**

##### **Крок 1: Підготовка гравців**

- Студенти беруть на себе роль вчителя та обирають тему свого уроку за власним бажанням, якщо в них немає ідей, вчитель обирає її сам.

- На протязі 15 хвилин учні готують матеріал для короткого уроку.
- Підготовлені студенти проводять урок, а інші слухають та заповнюють анкетний лист до кожного учня.

#### Крок 2: Відбір кращого вчителя

- Вчитель збирає анкетні листи та підраховує кількість голосів за кожного вчителя.
- Вчитель оголошує переможця та нагороджує його/її.

#### III. Заключна частина

- Підбиття підсумків гри.
- Рефлексія: учні діляться своїми враженнями від гри та розповідають, які знання та навички вони отримали.

#### Опис ходу уроку

##### I. Вступна частина

**Вчитель:** Доброго дня. Вітаю вас на уроці-грі "Найкращий вчитель"! Сьогодні ми зберемось разом, щоб визначити, хто з вас може бути найкращим вчителем. Метою цієї гри є показати свої навички у професійній діяльності, а також навчитись оцінювати та аналізувати роботу колег. Цей урок допоможе нам не лише показати свої знання, але й взяти участь в цікавій та захоплюючій грі, де ми зможемо долучитись до спільної діяльності та побачити, наскільки ми вправні у своїй професійній сфері. Але перед цим треба перевірити присутність.

*Староста доповідає про тих хто є та кого нема на уроці.*

**Вчитель:** Для того, щоб гра відбувалася чесно і захоплююче, я поясню правила:

- Кожен з вас буде грати роль вчителя та директора(журі), який обирає собі нового працівника.
- У грі є два етапи: підготовчий і конкурсний.
- На підготовчому етапі вам потрібно скласти план уроку на задану тему і підготувати креативну презентацію. На це все у вас є 15 хвилин.

- На конкурсному етапі ви презентуєте свій урок і відповідаєте на запитання журі.
- Під час виступу вашого однокласника, ви будете оцінювати його підготовку, креативність, логіку та здатність до комунікації.
- У кінці гри, я оголошу переможців по ваших оцінках.
- Всі рішення є остаточними та не підлягають оскарженню!
- Бажаю вам успіхів та приємної гри!

## II. Основна частина

Вчитель: Тепер настав час обрати тему по якій ви будете підготовлювати матеріал до уроку. Тема потрібна бути зрозумілою як і для вас так і для студентів. Якщо в вас немає ідей, я можу запропонувати вибрати одну зі списку або самому обрати її для вас.

Список тем:

- Здоровий спосіб життя та правильне харчування.
- Інтернет-безпека: як захистити себе від кібератак та шахраїв в мережі.
- Історія світу: найвідоміші події та постаті, які вплинули на розвиток людства.
- Як стати екологічно свідомим громадянином: основні екологічні проблеми та їх вирішення.
- Сучасні технології: як вони працюють та як впливають на наше життя.
- Інформатика: робота з текстовими процесорами та електронною поштою.
- Англійська мова: основні правила граматики та лексики
- Біологія: органи тіла та їх функції
- Технології роботи з текстом в Microsoft Word;
- Енергозбереження в побуті.

- Математика в житті: застосування математичних знань в повсякденному житті та на роботі.

- Основи етикету: правила поведінки за столом.

*Студенти обирають тему та починають готувати матеріал для уроку. По закінченню підготовки, бажуючі починають виступати, а інші заповнюють анкету.*

Вчитель: Я прошу вас уважно заповнювати анкетні листи [Додаток А]. Якщо у вас виникнуть будь-які запитання щодо процесу підрахунку голосів або будь-які інші питання, будь ласка, звертайтеся до мене.

*Після виступів вчитель збирає анкети*

### III. Заключна частина

Вчитель: Дякую всім учасникам гри за чудову роботу та активну участь! Кожен з вас проявив свої здібності, проявив креативність та допоміг створити найбільш повний та реалістичний образ ідеального вчителя. Багато хто з вас доклали величезних зусиль, щоб переконати своїх однокласників, що саме він заслуговує на звання "Найкращого вчителя". Це був чудовий досвід та можливість для кожного з вас продемонструвати свої навички презентації, аргументації та спілкування. Я переконаний, що ви зможете використовувати ці навички в майбутньому та з успіхом досягати своїх цілей. А зараз я перевірю ваші анкети та підрахую кількість голосів за кожного вчителя. Це допоможе нам визначити переможця та нагородити його заслуженою нагородою.

*Вчитель підраховує бали та після роздає нагороди*

Вчитель: Для того, щоб зрозуміти, які знання та навички ви отримали під час цієї гри, ми проведемо рефлексію. Пропоную кожному з вас відповісти на наступні питання:

- Які знання та навички я отримав(ла) під час цієї гри?
- Що мені сподобалось найбільше? Чому?
- Що виявилось найскладнішими для мене? Чому?
- Як я міг(ла) би покращити свою гру в майбутньому?

Будь ласка, відповідайте чесно та відкрито. Це допоможе нам покращити наші методи навчання та забезпечити кращі результати в майбутньому.

*Клас рефлексує над питаннями вчителя та обговорює відповіді.*

Вчитель: Дякую за активну участь в нашій діловій грі "Найкращий вчитель". Надіюся, ви змогли не тільки отримати задоволення від гри, але й зрозуміти, які навички та вміння потрібні для успішної роботи вчителем. Нагадую, що метою цієї гри було виявити найкращого вчителя, який зможе ефективно планувати та проводити уроки, залучати учнів до активної участі в навчальному процесі та максимально розкривати їх потенціал. Ще раз дякую за вашу участь та зусилля, які ви вклали у гру. До зустрічі на наступному уроці!



## ВИСНОВОК

В рамках роботи було проведено дослідження щодо використання ділових ігор у підготовці педагогів професійного навчання. Метою роботи було розробити ділові ігри, спрямовані на підготовку майбутніх педагогів до професійної діяльності. Для цього було проаналізовано інформаційні джерела з проблем розробки ділових ігор та їх застосування в освітньому процесі, вивчино зразки ділових ігор.

У теоретичній частині роботи було проведено аналіз концепції ділових ігор та їх ролі у навчальному процесі. Досліджено різновиди ділових ігор та етапи їх створення. Цей аналіз надав підґрунтя для розробки власних ділових ігор.

У практичній частині роботи було розроблено три ділові ігри: «Найкращий вчитель», «Відгадай слово» та «Дедлай». Кожна з цих ігор має свою унікальну концепцію, спрямовану на формування та вдосконалення навичок, необхідних педагогам професійного навчання.

Отримані результати свідчать про те, що використання ділових ігор у підготовці педагогів професійного навчання є ефективним інструментом. Розроблені ділові ігри дозволяють активізувати навчальний процес, залучити учасників до практичної діяльності та стимулювати їх активну участь.

Враховуючи результати проведеного дослідження, можна зробити висновок, що використання ділових ігор є перспективним напрямом у підготовці педагогів професійного навчання. Ділові ігри дозволяють створити ситуації, близькі до реальних професійних умов, та сприяють розвитку необхідних компетенцій та навичок.

Результати цієї роботи можуть бути використані як база для подальшого розроблення ділових ігор, спрямованих на підготовку педагогів професійного навчання.

## ДОДАТОК

Анкета оцінки виступаючого:

Впишіть ім'я учня \_\_\_\_\_

1. Оцініть підготовленість вашого одногрупника:

Погано

Добре

Відмінно

2. Оцініть креативність вашого одногрупника:

Погано

Добре

Відмінно

3. Оцініть логічність уроку вашого одногрупника:

Погано

Добре

Відмінно

4. Оцініть комунікативність вашого одногрупника:

Погано

Добре

Відмінно

**СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:**

1. Захарченко Н. В. Ділові ігри в підготовці майбутніх економістів. *Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання у підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми: зб. наук. пр.* 2004. Вип. 4. С. 37-45.
2. Маладика Л. В. Ділові ігри в процесі вивчення професійно орієнтованих дисциплін майбутніми фахівцями пожежної безпеки. 2014.
3. Стягунова О. О. Ділові ігри як засіб розвитку творчості студентів у системі особистісно-орієнтованої освіти. *Гуманізація навчально-виховного процесу: наук.-метод. зб.–Слов'янськ, 2005. С. 67-71.*
4. Шишкіна Н. О. Ситуативні вправи і ділові ігри–як засоби формування творчої активності та самостійності студентів. *Психолого-педагогічні проблеми сільської школи: зб. наук. праць.* 2002. Вип. 4. С. 53-62.
5. Дереза О. О. Ділова гра та її можливості в професійній підготовці майбутніх інженерів. 2017.
6. Захарченко Н. В. Педагогічні умови використання ділових ігор у підготовці майбутніх економістів. 2006.
7. Гриценко Я. Використання ділових ігор у вивченні ділової іноземної мови у ВНЗ. *Педагогіка і психологія професійної освіти.* 2013. Вип. 3. С. 111-116.
8. Смолін І. В. Ділові ігри в навчальному процесі вищого навчального закладу. 2016.
9. Ніколаєва А. Ділові ігри в організації самостійної роботи старшокласників. *Математика та інформатика навколо нас.* Вип. 1. 2018. С. 135-142.
10. Годованюк Т. Л. Ділові ігри в процесі вивчення методики навчання математики. *Проблеми та перспективи фахової підготовки вчителя математики.* 2012. С. 103-105

11. Яворська Ж. Ділові ігри та їхня роль у підготовці сучасних фахівців. *Вісник Львівського університету. Серія педагогічна*. 2005. Вип. 19. С. 241–246
12. Філіпішина Л. М. Діордіященко, О. В. Ділові ігри під час вивчення іноземної мови у професійній підготовці економістів. 2010.
13. Сточанська О. Матішак М. В. Використання ділових ігор у процесі формування управлінської компетентності майбутніх вихователів ДНЗ. 2018.
14. Методика організації та проведення індивідуальних занять, консультацій, колоквиумів, ігор. <https://studfile.net/preview/5285067/page:3/>
15. Пироженко Л. Інноваційні педагогічні технології в підготовці майбутнього вчителя. *Педагогічна освіта: теорія і практика. зб. наук. праць*. 2016. Вип. 20. С. 187-193.
16. Вітвицька С. С. Інноваційні педагогічні технології в підготовці вчителів. *Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка*. 2009. Вип. 43. С. 45-48.
17. Мельник Г. В. Ділові комунікативні ігри у навчанні англійській мові професійного спрямування. *Менеджмент ХХІ століття: проблеми і перспективи*. 2015. С. 92-94.
18. Будас Ю. О. Педагогічні умови формування готовності студентів до майбутньої інноваційної педагогічної діяльності засобами ділової гри. 2017.
19. Грищенко О. А. Ділова гра як інноваційний метод педагогічної діяльності майбутнього викладача. *Вісник Черкаського університету. Серія Педагогічні науки*. 2009. Вип. 157. С. 57-60.