

Південноукраїнський державний педагогічний
університет імені К.Д.Ушинського (м. Одеса)

Качеровська Тетяна Василівна

УДК 378.126+37814+372.213

**НАВЧАЛЬНО-ІГРОВЕ ПРОЕКТУВАННЯ У ПРОФЕСІЙНІЙ ПІДГОТОВЦІ
МАЙБУТНІХ МЕНЕДЖЕРІВ ОРГАНІЗАЦІЙ**

13.00.04 – теорія і методика професійної освіти

АВТОРЕФЕРАТ

дисертації на здобуття наукового ступеня
кандидата педагогічних наук

Одеса – 2005

Дисертацією є рукопис.

Робота виконана в Південноукраїнському державному педагогічному університеті імені К.Д. Ушинського (м. Одеса), Міністерство освіти і науки України.

Науковий керівник – доктор педагогічних наук, професор

Хмелюк Раїса Іллівна,

Південноукраїнський державний педагогічний
університет імені К.Д. Ушинського (м. Одеса),
професор кафедри педагогіки

Офіційні опоненти – доктор педагогічних наук, професор

Кічук Надія Василівна,

Ізмаїльський державний
гуманітарний університет,
завідувач кафедри педагогіки
кандидат педагогічних наук

Макоєд Наталія Олексіївна,

Одеська національна академія харчових технологій, старший ви-
кладач кафедри прикладної математики та обчислювальної техні-
ки

Провідна установа – Харківський національний педагогічний

університет імені Г. С. Сковороди,

кафедра загальної педагогіки, Міністерство освіти і науки Украї-
ни, м. Харків

Захист дисертації відбудеться “8” листопада 2005 року о 10 год. на засіданні спеціалі-
зованої вченої ради Д 41.053.01 при Південноукраїнському державному педагогічному
університеті імені К.Д. Ушинського (м. Одеса) за адресою: 65029, м. Одеса, вул. Нищи-
нського, 1.

З дисертацією можна ознайомитись у бібліотеці Південноукраїнського державного
педагогічного університету імені К.Д. Ушинського (м. Одеса) за адресою: 65091, м. Одеса,
вул. Старопортофранківська, 26.

Автореферат розісланий „5” жовтня 2005 року

Вчений секретар
спеціалізованої вченої ради

О. С. Трифонова

ЗАГАЛЬНА ХАРАКТЕРИСТИКА РОБОТИ

Актуальність дослідження. У зв'язку з розвитком Болонського процесу Україна вступає до надзвичайно важливого етапу реформування вищої освіти, стратегічним завданням якого є трансформація кількісних показників освітніх послуг в якісні. На етапі модернізації сфери професійної освіти особливого значення набуває підготовка спеціалістів нового профілю – менеджерів, які мають органічно вписуватись у сучасну соціально-економічну обстановку, розв'язувати управлінські завдання, орієнтуватися на цілеспрямований розвиток економіки, володіти новими формами співробітництва в межах інноваційних соціально-економічних проектів. Значною мірою розв'язання цього завдання залежить від ефективності навчального процесу, спрямованого на професійну підготовку фахівців цієї галузі у вищих закладах освіти.

Аналіз наукової літератури свідчить, що дослідженню проблеми підготовки менеджерів організацій приділяється сьогодні належна увага вітчизняних авторів (М.Д.Виноградський, В.В.Волкова, І.Н.Герчикова, Й.С.Завадський, А.І.Кредісов, І.Д.Ладанов, А.М.Мардас, Н.Ф.Пушкарьов, О.О.Романовський, Л.М.Сергєєва, В.К.Тарасов, А.В.Шегда та ін.). Численні дослідження свідчать про те, що від змісту підготовки менеджерів у вищій школі залежать можливості розвитку цієї сфери діяльності та людства в цілому. Створення ж необхідних умов для формування сучасних спеціалістів неможливе без зміни характеру та технологій навчання. Сьогодні все більш актуальним є використання в навчальному процесі системи методів менеджменту, зокрема проектної діяльності.

Питання проектних технологій висвітлюються переважно зарубіжними авторами: Д.Айрінг, В.Гаспарський, Д.Джонс, Я.Дітріх, Д.Дьюї, Д.Жак, У.Кіпатрик, М.Легутке, Д.Ньюнан, Х.Томас, Д.Фрід та ін., серед яких особливе місце посідають дослідження особливостей проектної діяльності майбутніх менеджерів (М.Аттвуд, Ф.Багьюлі, М.Педлер, Р.Реванс, Е.Хейнс та ін.).

Проте протягом останніх років і у вітчизняній педагогіці з'явилося чимало праць, присвячених технологізації проектування: певні аспекти загальної організації проектної діяльності (П.І.Балабанов, Е.П.Григор'єв, П.І.Орлов, Ф.Н.Ханзін та ін.); вивчення психологічних особливостей проектної діяльності (С.М.Василейський, В.А.Моляко); педагогічні засади проектної діяльності (В.С.Безрукова, В.В.Гузєєв, Т.Ф.Левіна, Д.Г.Левітес, Г.О.Ковальчук, О.М.Пехота, Є.С.Полат та ін.); питання змісту, відбору, методики виконання проектів (П.Г.Кручиніна, Н.В.Матяш, М.Б.Павлова, Н.В.Семенова, В.Д.Симоненко, В.В.Титова та ін.).

Тематика досліджень учених є досить широкою, проте не вичерпує всіх аспектів проблеми навчально-ігрового проектування, залишаються не розв'язаними питання щодо сут-

ності, структури, психолого-педагогічних умов його застосування у професійній підготовці студентів-менеджерів, активних форм контролю за діяльністю студентів в ігровому проектуванні, основних видів підготовчої діяльності. У зазначених дослідженнях недостатньо висвітлюється й вплив вікових особливостей, освітньої підготовки, переваги емпіричного навчального середовища в системі професійної підготовки майбутніх менеджерів.

Аналіз наукового фонду з проблеми професійної підготовки майбутніх менеджерів засвідчує, що перед вищою управлінською освітою постають завдання з усунення назрілих суперечностей: між підвищеним соціально-економічним попитом на висококваліфікованих управлінців і реальним станом підготовки менеджерів організацій; між вимогами до професійної освіченості спеціаліста, закладеними в державних стандартах і потребами практики сучасного періоду економіки України; між сталою організаційною системою підготовки кадрів та системою їх використання з метою забезпечення максимальної віддачі від професійної підготовки з точки зору підвищення продуктивності, прибутковості, реалізації нових стратегій; між домінуючою сьогодні практикою масової підготовки менеджерів за єдиним навчальним планом і вимогами індивідуального підходу в навчанні і вихованні спеціалістів.

Зазначені суперечності, соціальна значущість проблеми та її недостатня теоретична й методична розробка, об'єктивна потреба у кваліфікованих спеціалістах, які володіють сучасними методами менеджменту, дали підставу для обрання теми дослідження: “Навчально-ігрове проектування у професійній підготовці майбутніх менеджерів організацій”.

Зв'язок з науковими програмами, планами, темами. Дослідження виконано в межах наукової теми кафедри педагогіки Південноукраїнського державного педагогічного університету імені К.Д.Ушинського (м. Одеса) “Професійно-педагогічні засади підготовки фахівців” (№0105U000190). Автором досліджувалися педагогічні умови застосування навчально-ігрового проектування в підготовці майбутніх менеджерів організацій. Тема дисертаційного дослідження затверджена Вченою радою Південноукраїнського державного педагогічного університету імені К.Д. Ушинського (м. Одеса) 31.10.2003р. (протокол №2) та закоординована в координаційній раді при АПН України 27.01.2004р. (протокол №1).

Мета дослідження полягала в теоретичному обґрунтуванні, розробці технології навчально-ігрового проектування та її експериментальній апробації у професійній підготовці майбутніх менеджерів організацій.

Завдання дослідження:

1. Визначити та науково обґрунтувати сутність поняття “навчально-ігрове проектування”.
2. Уточнити сутність поняття “професійна підготовка майбутніх менеджерів організацій” вищих закладів освіти.
3. Визначити критерії, показники, ознаки прояву та рівневі характеристики професійної підготовленості майбутніх менеджерів на початковому етапі навчання у вищій школі.
4. Теоретично обґрунтувати педагогічні умови ефективного застосування навчально-ігрового проектування у професійній підготовці майбутніх менеджерів.
5. Розробити й експериментально апробувати технологію реалізації означених педагогічних умов на основному етапі професійної підготовки фахівців у процесі навчання у вищій школі.

Об’єкт дослідження – процес професійної підготовки менеджерів організацій вищих закладів освіти.

Предмет дослідження – педагогічні умови застосування навчально-ігрового проектування у професійній підготовці майбутніх менеджерів організацій як фактору їх випереджувального особистісно-професійного зростання.

Гіпотеза дослідження: ефективність професійної підготовки майбутніх менеджерів організацій засобами навчально-ігрового проектування значно підвищиться, якщо забезпечити сукупність таких педагогічних умов:

- дотримання технологічного алгоритму ігрового проектування;
- професійна спрямованість навчально-ігрового проектування;
- педагогізація взаємодії “викладач-науковець-майбутній менеджер” через розгалужену систему контрольно-оцінної діяльності у процесі ігрового проектування.

Методологічні засади дослідження склали фундаментальні положення філософії, педагогіки, психології, що з’ясовують діалектичний підхід до пізнання явищ педагогічної діяльності та провідну роль діяльності в розвитку особистості, єдність теорії і практики, творчу роль особистості в засвоєнні знань. Дослідження базується на положеннях теорії пізнання про системноорганізовану дослідницьку діяльність та поетапне формування розумових дій, принципах системного підходу в аналізі педагогічних явищ, компонентно-структурного аналізу педагогічних технологій, особистісно-діяльнісного й індивідуально-творчого підходу до підготовки майбутніх фахівців як суб’єктів навчально-виховного процесу.

Теоретичними засадами дослідження стали наукові праці щодо формування особистості та її розвитку у процесі діяльності (К.О. Альбуханова-Славська, Л.С.Виготський, П.Я.Гальперін, Д.Б. Ельконін, О.М. Леонтьєв, В.С.Мерлін, В.О.Моляко, К.К.Платонов,

С.Л. Рубінштейн та ін.), специфіки професійної праці (І.Я.Зязюн, Е.Е.Карпова, Н.В. Кічук, З.Н.Курлянд, Н.Г.Ничкало, С.О.Сисоєва, Р.І.Хмелюк, О.С.Цокур та ін.); роботи, в яких відображено теоретико-педагогічні аспекти управлінської підготовки (І.Г. Абрамова, Н.П.Волкова, В.А.Козаков, В.Ф.Комаров, А.П.Панфілова, П.Г. Щедровицький та ін.), проблеми розвитку особистості майбутнього професіонала (М.І.Д'яченко, Л.О.Кандибович, А.Г. Ковальов, Г.С.Костюк, А.Ф. Линенко та ін.), загальні питання інноваційних технологій навчання (І.М. Богданова, І.Я.Лернер, Т.С.Назарова, А.М. Нісімчук, О.С.Падалка, О.М. Пехота, П.І.Сікорський, І.О.Смолюк, В.О. Сластьонін, О.Т.Шпак та ін.), теоретичні аспекти використання в навчальному процесі проектного підходу (В.С.Безрукова, В.В.Гузєєв, Є.С.Полат, С.О.Сисоєва, D.Jaques, M.Legutke, F.Stoller та ін.), а також концептуальні положення навчання через дію (C.Beard, D. Cohen, N.Heap, M.Pedler, R.Revans, J.Macala та ін.).

Методи дослідження: для розв'язання окреслених завдань, досягнення мети, перевірки гіпотези дослідження використано загальнонаукові методи теоретичного рівня: вивчення, аналіз і узагальнення філософської, психолого-педагогічної, економічної, навчально-методичної та інструктивно-методичної літератури, передового досвіду з проблеми дослідження; емпіричного рівня: педагогічне спостереження, бесіда, анкетування, метод експертних оцінок, тестування, сфокусоване і вільне інтерв'ювання, ранжування, моделювання, педагогічний експеримент (констатувальний, формувальний); методи математичної статистики: статистична обробка результатів роботи та їх інтерпретація, кореляційний аналіз.

Базою дослідження виступили факультет бізнесу і менеджменту Інституту економіки, математики і механіки Одеського національного університету імені І.І.Мечникова, Первомайський навчально-науковий центр Одеського національного університету імені І.І.Мечникова, факультет економіки та управління виробництвом Одеського державного економічного університету. Загальний масив досліджуваних становив 325 студентів і 45 викладачів. У формуальному експерименті взяли участь 140 студентів спеціальності “Менеджмент організацій”.

Наукова новизна і теоретична значущість дослідження: вперше визначено та науково обґрунтовано педагогічну сутність поняття “навчально-ігрове проектування” як технології навчання; конкретизовано технологічний алгоритм ігрового проектування, систему контрольно-оцінної діяльності його учасників; охарактеризовано професійну спрямованість ігрового проектування; розкрито особливості спільної діяльності викладача і студентів у проектній діяльності; уточнено сутність поняття “професійна підготовка майбутніх менеджерів організацій”; визначено педагогічні умови, що забезпечують ефе-

ктивність застосування навчально-ігрового проектування, критерії, показники та рівні професійної підготовленості студентів-менеджерів на початковому етапі навчання; розроблено й апробовано технологію реалізації педагогічних умов на основному етапі професійної підготовки фахівців у процесі навчання у вищій школі. Дістало подальший розвиток обґрунтування концептуальних положень навчання через дію з використанням навчально-ігрового проектування.

Практична значущість роботи: розроблено навчальні ігрові проекти для студентів-менеджерів, методику діагностики рівнів професійної підготовленості студентів на початковому етапі навчання у вищій школі; підготовлено методичні рекомендації із застосування навчально-ігрового проектування. Матеріали дослідження можуть використовуватись у навчально-виховному процесі вищих закладів освіти (бакалаврат, магістріум), на етапах допрофесійної та післядипломної управлінської освіти, у роботі викладачів менеджменту.

Результати дослідження впроваджено у практику навчання студентів економічного факультету Кіровоградського національного технічного університету (довідка про впровадження № 36-21/32 від 12.01.2005 р.), Мигійського коледжу Миколаївського державного аграрного університету (довідка про впровадження № 5 від 10.01.2005 р.), Первомайського навчально-наукового центру Одеського національного університету імені І.І.Мечникова (довідка про впровадження № 55-227 від 15.06.2005р.).

Достовірність результатів дослідження забезпечувалася методологічною та теоретичною обґрунтованістю вихідних концептуальних положень; застосуванням комплексу взаємопов'язаних науково-педагогічних методів відповідно до мети, об'єкта, предмета і завдань дослідження; поєднанням якісного і кількісного аналізу з математичними методами обробки одержаних результатів, дослідницько-експериментальною перевіркою висунутої гіпотези, позитивними результатами впровадження експериментальної програми дослідження.

Апробація результатів дослідження. Основні положення дисертації доповідалися на міжнародних науково-практичних (м. Одеса 2002, 2003; м. Львів, 2003; м. Дніпропетровськ, 2004), VI міжнародній науково-методичній (м. Рівне, 2003), регіональній науково-методичній (м. Жовті Води, 2004) та міжвузівській навчально-методичній (м. Первомайськ, 2005) конференціях, 57-ій науковій конференції професорсько-викладацького складу і наукових працівників Одеського національного університету імені І.І. Мечникова (м. Одеса, 2002); обговорювалися на семінарах і засіданнях кафедри педагогіки Південноукраїнського державного педагогічного університету імені К.Д.Ушинського (м. Одеса), кафедри загальних дисциплін Первомайського навчально-наукового центру Одеського національного університету імені І.І.Мечникова впродовж 2001 – 2005 р.

Основні результати дослідження висвітлено у 12 публікаціях, з них 5 – у фахових виданнях, 1 методичні рекомендації, 1 – у співавторстві.

Особистий внесок автора в роботі у співавторстві полягає у визначенні педагогічних умов використання навчально-ігрового проектування у процесі вивчення іноземної мови як таких, що пов'язані з діяльністю викладача і тих, що стосуються діяльності студентів, у розробці методичних рекомендацій щодо застосування ігрового проектування в навчальному процесі.

Структура та обсяг дисертації. Дисертаційна робота складається зі вступу, двох розділів, висновків, списку використаних джерел, додатків. Основний текст дисертації складає 187 сторінок. У тексті вміщено 21 таблицю, 11 схем, 3 рисунка, 8 діаграм, які займають 6 сторінок самостійного тексту. Додатки викладено на 69 сторінках. У списку використаних джерел 228 найменувань.

ОСНОВНИЙ ЗМІСТ ДИСЕРТАЦІЇ

У **вступі** обґрунтовано актуальність теми, визначено об'єкт, предмет, мету, гіпотезу, завдання дослідження, розглянуто його методологічні і теоретичні засади, розкрито методи, наукову новизну, теоретичну та практичну значущість дисертаційної роботи, подано дані щодо апробації, впровадження одержаних результатів і структури роботи.

У першому розділі **“Теоретичні та організаційно-педагогічні засади застосування навчально-ігрового проектування у професійній підготовці майбутніх менеджерів організацій”** проаналізовано стан досліджуваної проблеми у вітчизняній і зарубіжній літературі; визначено сутність поняття “навчально-ігрове проектування”, обґрунтовано структуру навчально-ігрового проектування як технології навчання; уточнено сутність понять “професійна підготовка”, “професійна підготовленість” студентів; розкрито концептуальні положення навчання через дію з використанням ігрового проектування; розроблено модель застосування навчально-ігрового проектування у професійній підготовці майбутніх менеджерів організацій; виокремлено комплекс педагогічних умов, за яких ця модель може бути реалізована у практиці вищих закладів освіти.

Зміни у сфері бізнесу, в умовах ведення господарчої діяльності серйозно впливають і на підходи до навчання менеджменту. Нові умови господарювання визначають принципово нові пріоритети розвитку системи освіти і вимоги до рівня професійної підготовки. Отже, процес професійної підготовки у вищому закладі освіти виступає штучним аналогом свого природного прототипу – професійної діяльності.

Вивчення наукової літератури, практичного досвіду щодо підготовки висококваліфікованих фахівців-менеджерів дало можливість визначити професійну підготовку майбут-

ніх управлінців як педагогічний процес формування в них спеціальних знань, умінь і навичок, відповідних норм поведінки і професійних якостей, необхідних для продуктивної роботи в управлінській галузі. Виокремлюючи феномен професійної підготовленості як показник ефективності професійної підготовки студентів до управлінської діяльності, ми розуміли професійну підготовленість як оптимальний результат процесу підготовки майбутніх менеджерів, як тривалу готовність до виконання означеної діяльності. На відміну від ситуативної готовності професійна підготовленість формується заздалегідь, у результаті спеціально організованих впливів; вона діє та виявляється постійно і складає найважливішу передумову успішної професійної діяльності.

Численні дослідження свідчать, що все більш актуальним є питання не стільки про те, що знає менеджер, скільки про те, як він уміє використовувати ці знання в певній обстановці для вирішення проблем, які виникають перед ним. Аналіз психолого-педагогічної і професійно-економічної літератури (В.І.Бондар, О.Ф.Вербило, А.О.Вербицький, Н.П.Волкова, Й.С.Завадський, А.І.Кредісов, Н.В.Кузьміна, А.П.Панфілова, Л.М.Сергеева, С.О.Сисоєва, Г.В.Щокін та ін.) засвідчив, що вдосконалення управлінської підготовки неможливе без зміни характеру і технологій навчання. Застосування навчально-ігрового проектування в підготовці майбутніх менеджерів організацій відповідає сучасній тенденції використання в навчальному процесі вищої школи методів менеджменту, які вимагають знань з основ проектування.

У сучасній педагогічній літературі використовується термін “ігрове проектування”, який є новим і поки що малодослідженим. Це насамперед пояснюється відсутністю точного понятійного апарату, технологічних розробок застосування ігрового проектування в навчальному процесі. Зазначимо, що історія проектного підходу до навчання нараховує всього декілька десятків років, що є недостатнім для появи сталих наукових поглядів, отже ігрове проектування як технологія навчання знаходиться на етапі понятійного становлення. Проте не викликає сумнівів той факт, що педагогічні засади цієї технології сягають сутності методу проектів, який було розроблено ще на початку століття його засновниками Дж.Дьюї і У.Х.Кілпатриком.

Широке використання проектних методів спочатку в економіці, техніці на початку ХХ століття було викликано тим, що проектна і проектно-конструкторська діяльність уважалася професійним видом діяльності, метою якої є розробка реальних проектів, які можна використовувати на практиці. Успішне застосування проектною діяльністю в цих галузях стало поштовхом для виникнення ряду педагогічних досліджень у цій галузі.

Слід зазначити, що в сучасних дослідженнях проблеми технологічності в освіті зустрічаються різні терміни, як-от: “освітні технології”, “педагогічні технології”, “технології навчання”, “технології виховання”, “технології управління”.

Аналіз досліджень проблеми технологічності в освіті дав нам підставу віднести навчально-ігрове проектування до технологій навчання; його основне завдання, на відміну від освітніх технологій, що планують загальні цілі та результати, етапи, способи й організаційні форми освітньо-виховного процесу, полягає в тому, щоб максимально спростити організацію навчального процесу, зберегти його ефективність. Ми вважаємо, що якщо метод – це сукупність операцій та дій під час виконання певного виду діяльності, то технологія навчання – це чітка розробка цих операцій і дій, певна логіка їх виконання. Нерозроблений технологічно метод рідко знаходить широке застосування на практиці. Можливість широкого використання ігрового проектування як технології навчання пояснюється чіткою структурованістю його етапів, сукупністю таких форм, методів і засобів навчання, які призводять до досягнення гарантованого результату з мінімальними витратами часу та сил учасників проектної діяльності. Серед основних ознак технологічності ігрового проектування можна виокремити такі: постановка цілей; алгоритмізація спільної діяльності викладача та студентів; використання таких форм, методів, прийомів і засобів навчання, які призводять до досягнення гарантованого результату, чіткість та визначеність у фіксації результату, наявність критеріїв його досягнення.

Відтак, навчально-ігрове проектування ми розглядаємо як технологію навчання, результатом якої є навчальний ігровий творчий проект, що має суб’єктивну або об’єктивну новизну, виконаний під керівництвом викладача і поданий до захисту в експертну раду.

Сутність цієї технології полягає в тому, що: 1) студенти, обравши собі ролі, творчо працюють у складі невеликих груп над виконанням професійно значущого для них проектного завдання; 2) кінцевий результат роботи, форму якого обирають самі студенти (конкурс проектів, прес-конференція, дискусія, демонстрація, творчий звіт, усна презентація тощо), має бути поданий на розгляд експертної ради, інших викладачів і підлягати рейтинговій оцінці; 3) викладач виступає в ролі консультанта, спостерігача за творчою діяльністю студентів, організатора підготовчого етапу ігрового проектування та створення умов для успішної роботи.

У нашому розумінні навчально-ігрове проектування передбачає організацію, управління і контроль навчального процесу. Нині існує значна кількість різних технологій навчання, проте більшість з них стосується лише загального аспекту проблеми і майже не відображає її інструментально-дидактичної сутності, не розкриває способи діяльності викладача і студентів. За таких умов більшість педагогів дотримується традиційної системи орга-

нізації процесу навчання. Враховуючи цей факт, нами визначено структуру навчально-ігрового проектування, розкрито сутність ігрового проектування як навчання через дію, проаналізовано педагогічні умови спільної діяльності викладача і студентів у процесі ігрового проектування.

Виходячи з теоретичних положень, висунутих С.О. Сисоевою, щодо структури педагогічних технологій, у структурі навчально-ігрового проектування нами конкретизовано три компоненти: концептуальний, змістово-процесуальний, професійний. Концептуальний компонент відображає “ідеологію” застосування навчально-ігрового проектування. Змістово-процесуальний компонент визначає мету, зміст навчального матеріалу в ігровому проектуванні, методи і форми навчання та виховання студентів відповідно до основних етапів проектування (підготовчий, дослідницький, завершальний), діяльність викладача з управління проектною діяльністю. Професійний компонент виражає залежність успішності функціонування ігрового проектування від рівня педагогічної майстерності викладача. Цей компонент відображає специфіку структури навчально-ігрового проектування як технології навчання відносно інших технологій (у техніці, промисловості тощо), де вказується тільки концептуальний (пов’язаний з виробництвом ідей) та перцептивний (традиційне проектування) компоненти. За таких умов загострюється проблема професійної підготовки викладача до застосування навчально-ігрового проектування.

В ігровому проектуванні виявляються всі три площини кваліфікації викладача: предметна (викладач - спеціаліст); методично-дидактична (викладач - організатор навчального середовища); міжособистісна (викладач - партнер у навчанні). Отже, викладач принципово змінює свою позицію в навчальному процесі: від транслятора знань до проектувальника інтелектуального й особистісного розвитку студентів.

Аналіз змісту діяльності основних етапів роботи у процесі ігрового проектування свідчить, що його можна віднести до технологій навчання через дію, цикл яких включає такі етапи: визначення проблеми; трансформація проблеми, шляхів її вирішення; усвідомлення досвіду вирішення проблеми; виконання дії як результат.

Центральною ланкою у процесі виконання ігрового проекту є спільна діяльність викладача і студентів, у структурі якої можна виокремити такі елементи: предмет; зміст спільної діяльності; функції учасників спільної діяльності; індивідуальний внесок кожного учасника у спільну діяльність. Здійснення спільних дій у роботі над проектом передбачає, що кожен робить свій внесок у проект, свій власний досвід, відбувається обмін думками, знаннями, способами спільної діяльності.

Проведений теоретичний аналіз дозволив нам розробити експериментальну модель застосування навчально-ігрового проектування. Використовуючи системний підхід, нами

виокремлено такі структурні компоненти моделі: мета, предмет, етапи, педагогічні умови, критерії професійної підготовленості, очікуваний результат.

Процес навчально-ігрового проектування складається з чотирьох етапів: підготовки учасників до сприйняття змісту проекту, введення у проект, розробки проекту та рефлексії проекту. Перший етап висвітлює підготовчі види діяльності до сприйняття змісту ігрового проектування. Спеціально розроблений лекційно-семінарський блок занять для забезпечення теоретичними знаннями, необхідними для участі у проекті, інструктаж учасників, методичне забезпечення проекту виступають запорукою успішної проектної діяльності студентів. Другий етап – уведення у проект – характеризується постановкою проблеми, формулюванням теми проекту, проектуванням цілей і завдань, які мають бути вирішені. На цьому етапі висувається гіпотеза розв'язання проблеми, розробляється структура майбутнього проекту, комплектуються групи та здійснюється розподіл ролей і функцій. На третьому етапі (розробка проекту) використовується комплекс дій, що забезпечують розробку проекту від ідеї до її втілення, включаючи збір та аналіз інформації, трансформацію системи, перевірку гіпотези та захист проекту; реалізується предметний зміст ігрової проектної діяльності студентів. На завершальному етапі (рефлексія проекту) передбачається співвіднесення мети і результатів ігрової проектної діяльності; виставлення експертної оцінки проекту; аналіз та самоаналіз проектування; коректування проекту, обговорення його перспективного розвитку. На кожному етапі відбувається $S \Leftrightarrow S$ взаємодія викладача і студентів у процесі спільної ігрової діяльності. Як керівник проекту, викладач здійснює управління та моніторинг діяльності студентів, створює умови, що забезпечують студентів статус суб'єкта проектування, підтримує його вибір, не нав'язуючи своїх ідей.

Важливим етапом зазначеної моделі виступив зворотний зв'язок, який передбачав співвіднесення мети і результату експериментальної роботи.

Ми припустили, що створена експериментальна модель застосування навчально-ігрового проектування буде ефективною, якщо забезпечити педагогічні умови, визначені в гіпотезі. Під педагогічними умовами застосування навчально-ігрового проектування ми розуміємо сукупність педагогічних явищ, що ймовірно впливають та обумовлюють процес навчально-ігрового проектування і забезпечують викладачеві можливість організації активної пізнавальної діяльності студентів.

Теоретичний аналіз поняття “навчально-ігрове проектування”, розкриття змісту та етапів, теоретичне обґрунтування педагогічних умов застосування навчально-ігрового проектування стало підґрунтям для проведення формувального експерименту із реалізації означених педагогічних умов у професійній підготовці майбутніх менеджерів організацій.

У другому розділі **“Реалізація педагогічних умов ефективного застосування навчально-ігрового проектування у професійній підготовці майбутніх менеджерів організацій”** визначено критерії, показники і рівні професійної підготовленості студентів; апробовано експериментальну модель застосування навчально-ігрового проектування; описано дидактичну технологію реалізації запропонованих педагогічних умов; висвітлено результати дослідно-експериментальної роботи.

Метою констатувального етапу дослідження було визначення рівнів професійної підготовленості студентів-менеджерів на початковому етапі навчання.

Критеріями оцінки досліджуваної підготовленості майбутніх фахівців виступили: спеціальні знання, уміння та навички студентів, норми поведінки і професійні якості. Показниками знань, умінь і навичок ми вважали точне відтворення студентами способу використання знань у певних випадках, правильне розв’язання завдань репродуктивного, варіативного і творчого характеру. До показників норм професійної поведінки було віднесено спрямованість поведінки студентів на справу, професійну мотивацію та стилі спілкування. Показниками професійних якостей виступили інтелектуальні (комбінаторно-прогностичне мислення), емоційно-вольові (цілеспрямованість, рішучість, урівноваженість) й управлінські якості студентів (мотивація до успіху, конкурентноздатність, комунікативність, здатність працювати в команді, якості оцінювання, лідерство, креативність, організаційні здібності).

На підставі здійсненого критеріального підходу було розроблено якісні характеристики рівнів професійної підготовленості студентів-менеджерів організацій (достатній, середній, низький) на початковому етапі навчання.

Згідно з експериментальною програмою впродовж 2000/2001 навчального року було здійснено констатувальний експеримент. Протягом першого діагностичного зрізу було проведено анкетування та тестування загального масиву досліджуваних за окремими критеріями професійної підготовленості студентів. Отримані результати були уточнені через спостереження, бесіди, інтерв’ю. Ми розуміли, що знання, вміння, навички, професійні якості студентів молодших курсів були ще незрілими, проте ми здійснювали акцент на їхньому вихідному рівні як майбутніх спеціалістів.

За результатами відповідей респондентів щодо володіння знаннями, вміннями, навичками, професійними якостями, що спостерігалися, було виявлено три типи студентів: перший тип – студенти з достатнім рівнем професійної підготовленості (близько 12%), другий тип – з середнім рівнем (близько 45 %), третій тип – з низьким рівнем (близько 41%).

До того ж, первинні результати дослідницької роботи з визначення мотиваційних комплексів студентів виявили, що в 72,85% студентів переважають оптимальні мотиваційні комплекси. Це дозволило стверджувати, що застосування технології навчально-ігрового проектування шляхом упровадження відповідних педагогічних умов може сприяти оптимізації показників професійної підготовленості майбутніх менеджерів.

Після одержання первинних результатів було сформовано контрольні й експериментальні групи та проведено другий діагностичний зріз для визначення рівнів професійної підготовленості майбутніх менеджерів.

Результати констатувального етапу засвідчили, що на достатньому рівні професійної підготовленості знаходилося 10,25% студентів ЕГ та 15,48% – КГ, на середньому рівні – 40,29% майбутніх менеджерів ЕГ і 45,37% – КГ, на низькому рівні – 49,44% студентів ЕГ і 39,15% – КГ.

У процесі формувального експерименту було апробовано модель застосування навчально-ігрового проектування у професійній підготовці майбутніх менеджерів організацій. Сутність формувального етапу експерименту полягала в тому, що в контрольних групах професійна підготовка здійснювалася за традиційними методиками, що практикуються в ході підготовки студентів зі спеціальності “Менеджмент організацій”, а в експериментальних групах реалізовувалися педагогічні умови з використання в навчальному процесі ігрового проектування, а саме: дотримання технологічного алгоритму ігрового проектування; професійна спрямованість навчально-ігрового проектування; педагогізація взаємодії “викладач-науковець-майбутній менеджер” через розгалужену систему контрольно-оцінної діяльності у процесі ігрового проектування.

Експериментальна робота тривала чотири роки та проводилася поетапно на базі вивчення студентами таких дисциплін, як “Основи менеджменту”, “Паблік рілейшнз”, “Управління персоналом”, “Ділова іноземна мова”, “Психологія управління” відповідно до обсягу знань і вмінь, визначених освітньо-кваліфікаційною характеристикою та освітньо-професійною програмою підготовки бакалавра і спеціаліста за спеціальністю “Менеджмент організацій”.

На формувальному етапі експерименту нами було розроблено технологічний алгоритм ігрового проектування, що передбачав конструювання цілої системи навчання. Проектуючи таку педагогічну систему, ми виходили з принципу структурної та змістової цілісності усього навчально-виховного процесу. Особливістю ж технологічно побудованого навчального процесу, що відрізняє його від традиційного, виступили кореляція, оперативний зворотний зв'язок.

Професійна спрямованість навчально-ігрового проектування визначалася професійно орієнтованим змістом і урізноманітненням навчального матеріалу проектів з урахуванням вікових особливостей студентів та наявних у них потреб; усвідомленням значущості конкретних практичних результатів діяльності; забезпеченням міжпредметних зв'язків.

Професійна спрямованість розроблених ігрових проектів сприяла розвитку адаптивних можливостей майбутніх фахівців до реальних умов управлінської діяльності, формуванню основ ділової культури, яка включає в себе етику професійних ділових стосунків, психологію спілкування, організаційну культуру.

У ході експерименту саме мета ігрового проектування впливала на формування його професійної інформаційної основи і виступала критерієм відбору та селекції інформації. Використання цієї інформації з навчальною метою, близькою до реального спілкування і спрямованою на конкретний практичний результат, сприяло її переходу в базові знання, необхідні студентам у майбутній управлінській діяльності.

Професійно орієнтований зміст ігрових проектів з урахуванням потреб студентів й одержання ними конкретних практичних результатів діяльності пояснюється мотивами, що виражають зміст і процес діяльності та спонукають до оцінки себе, своїх знань, умінь і якостей відносно управлінської сфери діяльності.

Особливого значення при цьому набували міжпредметні зв'язки, адже застосовані нами міжпредметні та надпредметні проекти дозволяли інтегрувати знання майбутніх менеджерів з основних блоків з пріоритетним значенням професійно орієнтованих дисциплін.

Система контрольної діяльності передбачала як поточний, так і кінцевий контроль. Поточний контроль здійснювався у процесі виконання ігрового проектування за допомогою тестових, цільових, індивідуальних завдань, щотижневих опитувань, вільних творів, обміну фактичним матеріалом, різного роду завдань для спостереження. Кінцевий контроль відбувався на етапі захисту результатів проектної діяльності в ході його рейтингового оцінювання за спеціально розробленими критеріями. Залучення студентів до відбору критеріїв оцінки проекту на підготовчому етапі сприяло розвитку їхніх якостей оцінювання та усвідомленню результатів своєї роботи. Отже, спільна активна діяльність викладача і студентів у процесі контрольної діяльності виступила однією з педагогічних умов ефективного застосування ігрового проектування в навчальному процесі.

Результатами проектної діяльності студентів стали такі творчі ігрові проекти, як: “У ділову подорож”, “Шляхи розвитку Первомайського навчально-наукового центру ОНУ імені І.І.Мечникова”, “Мінімаркетингове дослідження реклами компанії “АРГО”, “Як задовольнити попит усіх покупців супермаркету?”, “Управління мотивацією праці на приватному підприємстві “Ельф”, “Відкриття власного бізнесу” тощо.

На прикінцевому етапі експерименту було проведено контрольний зріз, результати якого засвідчили, що на достатньому рівні професійної підготовленості знаходилося відтепер 41,4% студентів ЕГ та 27,4% – КГ, на середньому рівні – 45,7% майбутніх менеджерів ЕГ і 55,2% – КГ, на низькому рівні – 12,86% студентів ЕГ і 17,3% – КГ.

Для підтвердження об'єктивності одержаних даних нами було проведено кореляційний аналіз і встановлено кореляційні зв'язки між спрямованістю поведінки студентів на справу та внутрішньою мотивацією студентів, їхнім стилем спілкування в напрямку співробітництва, рівнем розвитку управлінських якостей, зокрема за такими показниками, як “комунікативність”, “організаторські здібності”, “мотивація до успіху”, “конкурентноздатність”, “лідерство”, “креативність”, “якості оцінювання”.

З цією метою здійснено спеціальне статистичне опрацювання одержаних даних, здобутих як в експериментальних, так і в контрольних групах та знайдено “відношення t ” за формулою:

$$t = \frac{M_a - M_b}{\sqrt{SE_{Ma}^2 + SE_{Mb}^2}},$$

де t – “відношення t ”;

M_a – середнє арифметичне експериментальних груп стосовно залежної змінної;

M_b – середнє арифметичне контрольних груп стосовно тієї самої залежної змінної;

SE_{Ma} – стандартна похибка середнього арифметичного групи a ;

SE_{Mb} – стандартна похибка середнього арифметичного групи b .

Користуючись здобутим показником t , було визначено рівень статистичної значущості (p). Результати обчислень подано в таблиці.

Таблиця

Рівень вірогідної ймовірності результатів експерименту за основними показниками професійної підготовленості студентів

Показник	Відношення t	Статистична значущість (p)
Правильне розв'язання завдань репродуктивного, варіативного і творчого характеру	2,08	0,01
Внутрішня мотивація	2,58	0,01
Спрямованість на справу	2,68	0,001

Співробітництво	1,98	0,05
Управлінські якості	3,42	0,001

Як засвідчує таблиця, найпереконливішим є показник 0,001 за управлінськими якостями ($t = 3,42$) та спрямованістю поведінки студентів на справу ($t = 2,68$), що свідчить про присутність у здобутих результатах належної статистичної значущості.

Отже, аналіз експериментальних даних підтверджує правомірність висунутої нами гіпотези дослідження.

У **висновках** подано результати дослідження, основні з них такі.

У дисертації визначено й науково обґрунтовано педагогічні умови, що забезпечили ефективність застосування навчально-ігрового проектування на основному етапі професійної підготовки фахівців у процесі навчання у вищій школі; розроблено й апробовано експериментальну модель застосування навчально-ігрового проектування.

1. Професійна підготовка майбутніх управлінців – педагогічний процес формування в них спеціальних знань, умінь і навичок, відповідних норм поведінки та професійних якостей, необхідних для продуктивної роботи в управлінській галузі.

2. Професійна підготовленість майбутніх менеджерів організацій – оптимальний результат та показник ефективності процесу професійної підготовки студентів до управлінської діяльності, їхня тривала готовність до виконання означеної діяльності. На відміну від ситуативної готовності професійна підготовленість формується у результаті спеціально організованих впливів, діє та виявляється постійно і складає найважливішу передумову успішної професійної діяльності.

3. Навчально-ігрове проектування – це технологія навчання, результатом якої є навчальний ігровий творчий проект, що має суб'єктивну або об'єктивну новизну, виконаний під керівництвом викладача і поданий на розгляд експертної ради. Серед основних ознак технологічності ігрового проектування можна виокремити такі: постановка цілей; алгоритмізація спільної діяльності викладача і студентів; використання таких форм, методів, прийомів і засобів навчання, які призводять до досягнення гарантованого результату, чіткість та визначеність у фіксації результату, наявність критеріїв його досягнення.

4. У структурі навчально-ігрового проектування виокремлено: концептуальний компонент (відображає “ідеологію” застосування навчально-ігрового проектування); змістово-процесуальний компонент (визначає мету, зміст навчального матеріалу, методи і форми навчання, виховання та розвитку студентів, діяльність викладача з управління проектом); професійний компонент (виражає залежність успішності функціонування ігрового проектування від рівня педагогічної майстерності викладача).

5. Критеріями оцінки досліджуваної підготовленості майбутніх менеджерів організацій виступили: 1) спеціальні знання, вміння та навички студентів з показниками: точне відтворення студентами способу використання знань у певних випадках, правильне розв'язання завдань репродуктивного, варіативного і творчого характеру на використання набутих знань; 2) норми поведінки з показниками: спрямованість поведінки студентів на справу, їхня професійна мотивація та стилі спілкування; 4) професійні якості майбутніх фахівців з показниками: сформованість інтелектуальних, емоційно-вольових та управлінських якостей. Згідно зі шкалою виділено три рівні професійної підготовленості майбутніх управлінців на початковому етапі навчання: 1 – низький, 2 – середній, 3 – достатній.

6. Результати констатувального етапу експерименту за показниками професійної підготовленості майбутніх менеджерів організацій засвідчили, що на достатньому рівні професійної підготовленості знаходилося 10,25% студентів ЕГ та 15,48% – КГ, на середньому рівні – 40,29% студентів ЕГ і 45,37% – КГ, на низькому рівні – 49,44% студентів ЕГ і 39,15% – КГ.

7. Розроблено експериментальну модель застосування навчально-ігрового проектування в навчальному процесі. Означена модель виступила як своєрідне джерело набуття системної інформації про процес застосування навчально-ігрового проектування та педагогічні умови, які забезпечують його позитивну динаміку. Змістовим аспектом технології реалізації цієї моделі виступила теоретично обґрунтована система знань про сутність проектної діяльності; навчально-ігрового проектування як технології навчання; рефлексивний, пошуковий та організаційний компоненти гри, які формують у суб'єкта дослідницьке та пошукове ставлення до дійсності; процесуальна сторона здійснювалася шляхом чіткої структурованості етапів, процедур, прийомів навчання, які призводять до гарантованого результату з мінімальними витратами сил та часу учасників ігрового проектування.

8. Оптимізація показників професійної підготовленості студентів-менеджерів під час застосування навчально-ігрового проектування можлива за таких педагогічних умов: а) дотримання технологічного алгоритму ігрового проектування; б) професійна спрямованість ігрового проектування; в) педагогізація взаємодії “викладач-науковець-майбутній менеджер” через розгалужену систему контрольної діяльності у процесі ігрового проектування.

9. За результатами прикінцевого етапу експерименту було встановлено таку динаміку рівнів професійної підготовленості: достатнього рівня досягли 41,4% студентів експериментальних і 27,4% – контрольних груп, середній рівень виявлено у 45,7% майбутніх менеджерів експериментальних та 55,2% – контрольних груп, низький – у 12,86% студентів експериментальних та 17,3% – контрольних груп.

Перспективу подальшого дослідження вбачаємо у вивченні питань підготовки викладачів до впровадження навчально-ігрового проектування в навчальний процес; здійснення у проекті синтезу теорії і практики; реалізації міжпредметних зв'язків через комплексне викладання з використанням ігрових проектів; створення системи проектів; співвідношення особистості, творчості та алгоритмізації навчання у процесі ігрового проектування.

Основні положення дисертації відображено в таких публікаціях автора:

1. Качеровська Т.В. Ігровий проект як навчання через дію // Науковий вісник Південноукраїнського державного педагогічного університету ім. К.Д.Ушинського: Зб. наук. пр. – Одеса, 2003. – Вип. 7-8. – С. 66-70.

2. Качеровська Т.В. Контроль і оцінювання результатів проєктивної діяльності студентів // Науковий вісник Південноукраїнського державного педагогічного університету ім. К.Д.Ушинського: Зб. наук. пр. – Одеса, 2003. – Вип. 9-10. – С. 87-93.

3. Качеровська Т.В. Методи та форми ігрового проектування як технології навчання // Наука і освіта. – 2004. – № 4-5. – С.137-142.

4. Качеровська Т.В. Зміна діяльності викладача в навчально-ігровому проектуванні // Наукові записки Національного педагогічного університету ім. М.П.Драгоманова: Зб. наук. пр. – К., 2004. – Вип. 57. – С. 48-53.

5. Качеровська Т.В. Навчальне ігрове проектування в контексті емпіричного навчання // Пріоритетні напрямки розвитку професійної освіти / Мат. міжн. наук.-практ. конф. // Науковий вісник Південноукраїнського державного педагогічного університету ім. К.Д.Ушинського: Зб. наук. пр. – Одеса, 2002. – Вип. 10. – Ч.1. – С. 101-104.

6. Качеровська Т.В. Структура ігрового проектування як технології навчання // Сучасні технології навчання: проблеми та перспективи / Мат. міжн. наук.-метод. конф.// Вісник українського державного університету водного господарства та природокористування: Зб. наук. пр. – Рівне, 2003. – Вип.5(24). – Ч.2. – С.66-74.

7. Качеровська Т.В. Педагогічні умови організації спільної діяльності викладача та студентів в процесі ігрового проектування // Вісник Львівського університету: Зб. наук. пр. – Львів, 2005. – Вип.19. – Ч.2. – С.138-145.

8. Качеровська Т.В. Теорія та практика застосування ігрового проектування у вищій школі // Формування стратегії конкурентоспроможності освіти в регіоні / Мат. регіон. наук.-метод. конф. – Дніпропетровськ: Наука і освіта, 2004. – С. 27-29.

9. Качеровська Т.В. Використання професійно орієнтованих ігрових проектів в підготовці майбутніх менеджерів // Науковий потенціал світу / Мат. міжн. наук.-практ. конф. – Дніпропетровськ: Наука і освіта, 2004. – Т.43. – С.44-46.

10. Качеровська Т.В. Роль навчально-ігрового проектування у формуванні професійної

мотивації майбутніх фахівців // Використання інтерактивних технологій у навчальному процесі / Мат. навч.-метод. міжвуз. конф.- Одеса: ПДПУ ім. К.Д.Ушинського, 2005. – С.71-73.

11. Якубовська О.М., Качеровська Т.В. Психолого-педагогічні умови використання навчального ігрового проектування у вивченні іноземної мови // Теоретичні питання культури, освіти та виховання: Зб. наук. пр. – Київ, 2002. – Вип.22. – С.84-88.

12. Качеровська Т.В. Навчально-ігрове проектування у професійній підготовці майбутніх менеджерів організацій: Методичні рекомендації. – Миколаїв: Видавництво національного університету кораблебудування, 2005. – 94с.

АНОТАЦІЯ

Качеровська Т.В. Навчально-ігрове проектування у професійній підготовці майбутніх менеджерів організацій. – Рукопис.

Дисертація на здобуття наукового ступеня кандидата педагогічних наук за спеціальністю 13.00.04 – теорія і методика професійної освіти. – Південноукраїнський державний педагогічний університет імені К.Д.Ушинського (м. Одеса), Одеса, 2005.

Дисертаційне дослідження присвячено проблемі застосування навчально-ігрового проектування у професійній підготовці майбутніх менеджерів організацій. Виявлено показники та критерії оцінки професійної підготовленості майбутніх фахівців на початковому етапі навчання; визначено і науково обґрунтовано сутність поняття “навчально-ігрове проектування”; конкретизовано структуру й алгоритм ігрового проектування. Обґрунтовано й експериментально апробовано модель застосування навчально-ігрового проектування у процесі професійної підготовки майбутніх менеджерів організацій. Встановлено, за яких педагогічних умов ця модель може бути реалізована у практиці вищих закладів освіти.

Ключові слова: професійна підготовка, професійна підготовленість, технологія навчання, навчально-ігрове проектування, педагогічні умови, алгоритм, професійна спрямованість, міжпредметні зв'язки.

АННОТАЦИЯ

Качеровская Т.В. Учебно-игровое проектирование в профессиональной подготовке будущих менеджеров организаций. – Рукопись.

Диссертация на соискание ученой степени кандидата педагогических наук по специальности 13.00.04 – теория и методика профессионального образования. – Южно-Украинский

государственный педагогический университет имени К.Д.Ушинского (г.Одесса), Одесса, 2005.

Диссертационное исследование посвящено проблеме использования учебно-игрового проектирования в профессиональной подготовке будущих менеджеров организаций.

В первом разделе «Теоретические и организационно-педагогические основы использования учебно-игрового проектирования в профессиональной подготовке будущих менеджеров организаций» проанализировано состояние исследуемой проблемы в отечественной и зарубежной литературе; определена сущность учебно-игрового проектирования; конкретизирована структура и алгоритм учебно-игрового проектирования как технологии обучения; уточнены понятия «профессиональная подготовка»; «профессиональная подготовленность» студентов; обоснованы концептуальные положения обучения через действие с использованием игрового проектирования.

В ходе исследования установлено, что учебно-игровое проектирование – это технология обучения, результатом которой является учебный творческий игровой проект, имеющий субъективную или объективную новизну, выполненный под руководством преподавателя и представленный на рассмотрение экспертного совета. Для учебно-игрового проектирования характерны такие признаки технологичности, как: постановка целей, алгоритмизация совместной деятельности преподавателя и студентов, использование таких форм, методов, приемов и способов обучения, которые приводят к достижению гарантированного результата, четкость и определенность в фиксации результата, наличие критериев его достижения. Рассмотрены основные компоненты в структуре учебно-игрового проектирования (концептуальный, содержательно-процессуальный, профессиональный), которые настолько взаимосвязаны, что выделять их можно только с целью педагогического анализа.

Во втором разделе «Реализация педагогических условий эффективного использования учебно-игрового проектирования в профессиональной подготовке будущих менеджеров организаций» освещены теоретические и практические аспекты уровневой характеристики профессиональной подготовленности будущих менеджеров организаций на начальном этапе обучения; апробирована модель использования учебно-игрового проектирования; описана технология реализации педагогических условий, при которых данная модель может быть использована в практике высшей школы; отображены результаты экспериментальной работы.

Критериями оценки исследуемого феномена выступили: критерий специальных знаний, умений и навыков студентов как измерение степени точного воспроизведения студентами способов использования знаний в определенных случаях, правильного решения заданий

репродуктивного, вариативного и творческого характера на использование приобретенных знаний; критерий норм поведения как измерение степени направленности поведения студентов на выполнение задания, их профессиональной мотивации и стилей общения; критерий профессиональных качеств будущих специалистов как измерение степени сформированности интеллектуальных, эмоционально-волевых и управленческих качеств будущих специалистов. В соответствии со шкалой выделены три уровня профессиональной подготовленности будущих менеджеров на начальном этапе обучения: 1 – низкий, 2 – средний, 3 – достаточный.

В ходе исследования было установлено, что реализация предложенной модели использования учебно-игрового проектирования возможна при совокупности таких условий, как: соблюдение технологического алгоритма игрового проектирования; профессиональная направленность игрового проектирования, важными аспектами которой выступили профессионально ориентированное содержание учебного материала с учетом имеющихся возрастных особенностей студентов и их потребностей, осознание значимости конкретных практических результатов деятельности, обеспечение межпредметных связей; педагогизация взаимодействия «преподаватель-научный работник-будущий менеджер» через разветвленную систему контрольно-оценочной деятельности, которая отвечает общедидактическим требованиям и имеет свои специфические функции в процессе игрового проектирования.

Экспериментальная работа проводилась поэтапно на базе изучения студентами таких дисциплин, как «Основы менеджмента», «Паблик рилейшнз», «Управление персоналом», «Деловой иностранный язык». Результатами проектной деятельности студентов стали учебные творческие игровые проекты.

Анализ результатов экспериментальной работы свидетельствует о том, что по всем критериям количественные и качественные показатели в экспериментальных группах выше, чем в контрольных, что подтверждает эффективность разработанной модели.

Ключевые слова: профессиональная подготовка, профессиональная подготовленность, технология обучения, учебно-игровое проектирование, педагогические условия, алгоритм, профессиональная направленность, межпредметные связи.

ANNOTATION

Kacherovska T.V. Educational play projects in professional training of future managers of organizations. - Manuscript.

A thesis for obtaining a scientific degree of the candidate of pedagogical sciences on speciality 13.00.04 – theory and methods of professional education. – South Ukrainian State Pedagogical University named after K.D.Ushinsky (Odessa city), Odessa, 2005.

A thesis investigation is dedicated to the problem of using educational play projects in professional training of future managers of organizations. The essence of conception “educational play projects” has been specified; the structure and algorithm of the play projects are characterized; indices, criteria and level characteristics of professional preparedness of future specialists have been defined. The author introduces and experimentally approves the model of employment of educational play projects. Pedagogical conditions which provide effective realization of the model in practice of higher educational establishments have been determined and scientifically grounded.

Key words: professional training, professional preparedness, educational technology, educational play projects, pedagogical conditions, algorithm, professional orientation, intersubject connection.