

— проведення майстер-класів із юристами, які практикують у сфері права інтелектуальної власності. Право інтелектуальної власності є окремою сферою юридичних послуг і навіть на-прямом спеціалізації деяких юридичних фірм. Послуги у цій сфері мають широкий спектр: проходження формальних про-цедур, пов'язаних із набуттям прав; досудове врегулювання спорів; судове вирішення спорів; оцінка ризиків, пов'язаних із правами інтелектуальної власності; супроводження різного ро-ду правочинів у цій сфері; адміністративні процедури захисту; підтримання чинності прав тощо. Використання цього методу є доцільним для ознайомлення студентів із практикою застосу-вання тих знань, які вони отримують у процесі вивчення дис-ципліни. Спілкування з юристом-практиком стимулює студен-тів до більш зацікавленого, цілеспрямованого та свідомого вивчення дисципліни.

*Хатнюк Н. С., канд. юрид. наук, доц.
кафедри правового регулювання економіки*

ДІЛОВА ТА РОЛЬОВА ГРА ЯК МЕТОД АКТИВНОГО НАВЧАННЯ: ПРИКЛАДНИЙ АСПЕКТ

Метою наукової доповіді є аналіз ділової та рольової гри як інноваційного методу активного навчання.

В освітньому просторі вища освіта України, орієнтуючись на європейські стандарти та принципи Болонського процесу, потре-бує запровадження інноваційних технологій. Актуальною постає проблема розроблення ефективних педагогічних технологій і впровадження їх у навчальний процес.

Одним із методів інновацій педагогічної діяльності є застосу-вання ділової та рольової гри при проведенні практичних і семі-нарських занять. Важливим є при підготовці студентів до роботи на професійній ниві підняти рівень їх активної творчої діяльнос-ті, тобто уже під час навчання у вищій школі у студентів повинні формуватися необхідні професійні знання, уміння та навички. Практичний досвід педагогічної діяльності підтверджує, що цю проблему можна вирішити, власне, не за рахунок збільшення ау-диторних годин, а насамперед шляхом удосконалення організа-ційних форм навчальної роботи, використання й удосконалення в

навчальному процесі активних методів навчання як головної складової інноваційних технологій.

Найпоширенішими у вищій школі є пояснювально-інформаційні методи навчання, які полягають в організації засвоєння студентами готової інформації за допомогою різних засобів. В основу організації цих методів навчання покладений принцип передачі викладачем готових висновків теорії, науки та чинних положень законодавства. При застосуванні таких методів не виключається можливість пошукової діяльності студентів, однак передача готових висновків домінує. Студенти в основному заучують інформацію, тренуючи при цьому лише пам'ять, але завчити — це не означає знати. Уміння не можливо набути без активної практичної діяльності (розгляду конкретних ситуацій, вирішення поставлених задач, рольових і ділових ігор тощо). Постає питання, якомога швидше пристосувати студентів до особливостей обраної професії, виявити ті позитивні якості, які сприяють формуванню професійної творчої особистості. Активізація пізнавальної творчої діяльності студентів стимулює використання в навчальному процесі ділових ігор.

Порядку застосування інноваційних освітніх технологій присвячені дослідження В. Беспалька, І. Беха, І. Зязюна, О. Падалки, О. Пехоти та ін. Питання розробки, впровадження і використання ділових ігор у професійній підготовці фахівця розкрито у працях А. Вербицького, В. Коваленко, І. Носаченко, П. Олійника. Водночас питання значення ділової та рольової гри як інноваційного методу активного навчання чекають на свого дослідника.

Якщо вести мову про формування у вищій школі не просто кваліфікованого спеціаліста, а творчої особистості, необхідно надати кожному студентові можливість для самореалізації, саморозвитку і самовиховання. Цю можливість студенти можуть отримати за умови використання в навчальному процесі нетрадиційних методів навчання, а саме активних методів.

Активне навчання формує у майбутніх спеціалістів здатність самостійно набувати знання, формувати творчу активність та діловий стиль спілкування у практично-професійній діяльності, виробляти здатність вирішувати поставлені задачі, виховувати вміння працювати в колективі, поглибити та розширити діапазон існуючих знань. До таких активних форм навчання відноситься гра. Будь-яка гра — це новий досвід, котрий, у свою чергу, стає джерелом нових знань, нових бажань, нових дій і нових ідей.

Гра — це унікальний механізм акумуляції і передачі людиною набутого досвіду, у якій актуалізується, знаходить своє поведінкове виявлення активна позиція її учасників.

Гра як метод побудови навчального процесу з метою освоєння соціальної реальності містить наступні компоненти: ігрові ролі і їх прийняття, побудова за визначеними правилами ігрової дії; моделювання ігрового процесу і супутнього йому емоційного напруження (технологія гри). Головним компонентом гри виступає роль та її сприйняття. Прийняття ролі здійснюється на когнітивному, емоційному і поведінковому рівнях. Вони реалізуються через присвоєння зовнішніх рис і норм, критеріїв поведінки, а також задач, притаманних ролі, її виконанню.

На сьогодні існують численні визначення, класифікації ділових і рольових ігор, що відображають їх особливості. Ми приймаємо у своєму дослідженні одне із визначень, за яким ділова гра є засобом розвитку творчого професійного мислення, у процесі якої людина набуває здібностей аналізувати специфічні ситуації та вирішувати нові для себе професійні завдання. *Ділові ігри* імітують цілком конкретні умови діяльності та взаємовідносини спеціалістів. *Характерні ознаки ділових ігор наступні:* наявність проблеми, мети, завдань: скорочення масштабу часу; розподіл і розігрування ролей: наявність ситуацій, що послідовно розв'язуються, кількох ситуацій.

Запровадження ділових ігор у навчальному процесі вирішує такі завдання: розвиває практичне мислення студентів, вміння аналізувати ситуацію, приймати конструктивні рішення; змістом ділових ігор є імітація умов певних ситуацій, її динаміки, а також діяльність і взаємостосунки зайнятих у цьому особистостей; виконуючи вимоги гри, її учасники приймають професійні норми спілкування.

Ділові ігри охоплюють розв'язання практичних завдань і мають таку класифікацію: науково-дослідні ділові ігри використовують у наукових дослідженнях, в економіці та управлінні виробництвом, як ефективний метод експериментування; атестаційні ділові ігри використовують для атестації кадрів, для виявлення їх компетенції; навчально-педагогічні ігри — це групові ігри, вправи з розробки оптимальних рішень, використання навчальних методів і прийомів в умовах, які створюються реальними обставинами на заняттях. Мета навчально-педагогічних ігор — сформувати у майбутніх юристів вміння поєднувати теоретичні знання з практичною діяльністю.

Ігрові дії визначаються цільовим аспектом гри. Вони можуть задаватись по-різному: сценарієм, ведучим гри, судовими справами, нормативними документами або ж формуються самими гравцями відповідно до їх власного бачення ситуації і поставленими перед ними цілями.

Організація та проведення ділової гри — дуже тривалий і трудомісткий процес. Він полягає у створенні ігрової імітаційної моделі, визначенні мети, предмета гри та етапів її проведення, створенні сценарію, графічної моделі взаємодії учасників, визначенні правил гри та системи оцінювання учасників. Організатори гри можуть витратити багато часу на втілення її у навчальний процес, але варто байдуже поставитись до основних її виконавців, не врахувати їх індивідуальні особливості, погляди на свою майбутню професійну діяльність, взаємостосунки студентів у групі і гра перестає бути грою.

Успіх занять залежить від правильного вибору потрібної форми гри з відповідної тематики, що вивчається, правильного вибору завдань, від чіткого добору завдань, розподілу обов'язків між слухачами з урахуванням їхніх індивідуальних особливостей. Вміння подати інформацію до аудиторії викладачем шляхом застосування гри у ролях, коли студент зможе пережити ситуацію, обіграти, виконати завдання та прийняти відповідні рішення, згідно поставленої задачі, а також зорієнтуватися в силу розвитку і протікання всієї гри є запорука таланту та досвіду викладацької майстерності.

Отже, ділова та рольова гра інтенсифікує й активізує навчання, а також спонукає викладача оволодівати інноваційними технологіями.

*Хорєв І. О., канд. пед. наук, доц.
кафедри педагогіки та психології*

САМООСВІТА ЯК ВИЩА ФОРМА САМООРГАНІЗАЦІЇ ОСОБИСТОСТІ МАЙБУТНЬОГО ЕКОНОМІСТА

Щоб постійно підтримувати свою професійну майстерність на рівні сучасних вимог, кожен фахівець має свідомо відноситися до свого життя та професійної діяльності, уміти її планувати, будувати чітку стратегію свого професійного зростання. Отже, у навчально-виховному процесі вищого економічного закладу освіти необхідно реалізувати особистісно-розвиваючі підходи, орієнтувати їх на прояви відповідних самопроцесів, серед яких особливе місце має належати процесу самоорганізації особистості майбутніх економістів. Цей процес не може проходити успішно, якщо