

Олександр Поліщук

Микола Томчук

Роксолана Варчук

ВИКОРИСТАННЯ ДІЛОВИХ ІГОР ДЛЯ ПІДВИЩЕННЯ ЕФЕКТИВНОСТІ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ «ЦИВІЛЬНИЙ ЗАХИСТ ТА ОХОРОНА ПРАЦІ В ГАЛУЗІ»

Сучасний процес навчання максимально орієнтований на самостійне глибоке вивчення дисципліни студентами, тому введення особистісно-орієнтованого навчання у вигляді ділової гри є досить ефективним заходом для забезпечення розвитку практичних навичок, здатності до самонавчання та творчих здібностей студентів.

Застосування ділової гри у таких дисциплінах, як цивільний захист, безпека життєдіяльності чи охорона праці сприятиме практичному використанню та засвоєнню теоретичних знань, які можуть бути використані в подальшій діяльності студента як спеціаліста. Отримані практичні навички та розвиток здібностей до прийняття аргументованих креативних рішень дозволить успішно розвивати та, в подальшому, реалізовувати особистість, більш глибоко пізнавати предмет дослідження, зокрема, через розвиток особистих якостей з урахуванням індивідуальних особливостей студента як особистості.

РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ

У Національній доктрині розвитку освіти України зазначається, що стратегічним завданням сучасної системи освіти є виховання творчої соціально-активної особистості. Розвиток творчого потенціалу, здатності до прийняття рішень та інтелектуальних здібностей потребує перегляду мети та організації освітнього процесу: він має бути більш динамічним, гнучким та пов'язаним з ініціативною поведінкою суб'єктів навчання.

Саме тому система вищої освіти в умовах сучасного суспільства та ринкової економіки має бути зорієнтована на розвиток самоосвіти та формування пізнавальної ініціативи студентів. Особистісний підхід, диференціація унікальних особливостей кожного студента дають змогу організувати навчання студентів в руслі сучасних тенденцій мобільної готовності до навчання та саморозвитку, де пізнавальна діяльність набуває творчого, пошукового характеру, проявляється інтелектуальний та творчий потенціал студентів, реалізуються їх дослідницькі здібності.

Одним із педагогічних прийомів, що використовуються у веденні навчального процесу, є використання тематичних ділових ігор (Кобилянський, 2012; Кобилянський, Дембіцька, & Кобилянська, 2014). У дидактиці (як одному з розділів сучасної педагогіки) відсутній єдиний підхід до класифікації ділових ігор.

За О. В. Торічним, ділові ігри в залежності від функціонального спрямування поділяються на 6 груп (Атаманова, & Толстой, 2008):

- дослідницькі;
- дидактичні;
- рефлексивно-оцінні;
- діагностичні;
- мотиваційно-спонукальні;
- психотехнічні.

На ситуаційні та рольові поділяє ділові ігри військово-педагогічного профілю І. О. Липський (Атаманова & Толстой, 2008). О. В. Потемінський пропонує класифікувати навчальні ділові ігри на змагальні, компромісні, конфліктні (Змиєвская, 2003).

Навчальною називають гру, у процесі якої використовуються проблемні завдання, що забезпечують досягнення дидактичної мети. Відмінною рисою навчальної гри є те, що вона реалізує діяльний підхід до навчання. В психологічній концепції ігрової діяльності О. М. Леонтьєва та Д. Б. Ельконіна гра є діяльність, мотив якої полягає у самому процесі її виконання (Змиєвская, 2003).

Тож ділова гра – це, у певному сенсі, імітація суспільної, виробничої діяльності людини, моделювання систем відносин, характерних для певного виду практики (Змієвська, 2003).

Під час проведення ділової гри відбувається діалог на певному рівні взаємних відносин учасників, зіткнення думок і позицій, часто виникає взаємна критика гіпотез і пропозицій, їх обґрунтування й зміцнення, що, в свою чергу, веде до появи нових знань і навичок та сприяє набуттю досвіду вирішення професійних чи інших завдань і психологічних ситуацій.

Важливе місце в процесі використання ділових ігор займає вибір теми гри. Тема гри має ілюструвати конкретну ситуацію чи проблему або містити завдання, пов'язані не тільки безпосередньо з навчальною дисципліною, а й з іншими дисциплінами, що також торкаються основних розглядуваних питань. Це дозволить залучати в процес проведення гри не лише ті знання і навички, що здобуваються під час вивчення основної дисципліни, а й знання, набуті при вивченні інших дисциплін. Крім того, найбільш ефективно вирішення поставлених задач має досягатись використанням заходів і прийомів, що відповідають сучасному баченню проблеми та відомі на відповідному етапі навчання з певною кількістю накопичених знань і навичок.

Тип ділової гри доцільно обирати залежно від кінцевої мети, для досягнення якої призначена гра. Зокрема, для формування знань і умінь можна використати навчальну ділову гру, що передбачає активну участь викладача як координатора та використання додаткових технічних засобів й ілюстративних матеріалів. З метою навчання трудовим операціям можна використовувати ділові ігри, що імітують виробничий чи інший трудовий процес, який передбачає отримання конкретного кінцевого результату проведення гри. Для формування навичок з прийняття рішень ефективним буде використання рольових ділових ігор, оскільки практично кожен з учасників матиме можливість випробувати себе в тій чи іншій ролі учасника процесу, що моделюється.

Відповідально потрібно підходити і до процесу підготовки чи конструювання ділової гри. Кожна гра має мати точно визначену мету її проведення. Для процесу підготовки важливим буде створення стислої характеристики гри та правил її проведення. Останні передбачають рівноправність усіх учасників гри до її початку з можливістю вибору своєї ролі, обов'язків чи функцій. Варто об'єктивно оцінювати обсяг знань і умінь учасників ділової гри, тобто гра не має містити завдання, які неможливо вирішити її учасникам на даному етапі навчання.

Всі закономірності, зв'язки та відносини у грі, що моделює певну ситуацію чи діяльність, мають відповідати проблемі, що покладена в основу гри і має бути вирішена під час її проведення.

Під час визначення ролей учасників гри потрібно враховувати їх особистісні якості, обсяг знань та здібностей. Але необхідно пам'ятати, що ролі, виконувані учасниками гри, мають змінюватись при переході від однієї гри до іншої або ж при повторному проведенні вже відомих ігор. Так перед викладачем постає завдання контролю дотримання ігрового режиму та об'єктивного оцінювання діяльності кожного учасника й вирішення спірних питань.

Сама організація гри вимагає проведення деталізації сценарію. В основі гри лежить модель ситуації чи події, тому ця модель має бути створена та максимально прорахована наперед. Відповідно, послідовність етапів чи частин гри має передбачати поетапне вирішення проблеми, що покладена в основу гри і моделює ситуацію чи подію.

Необхідним є формулювання правил та здійснення точного розподілу ролей між гравцями як персонажами чи суб'єктами модельованої ситуації. Всі учасники на початку або на певному етапі у процесі гри мають отримати відповідні інструкції, де викладені завдання, які вони мають реалізувати поетапно у визначеній або довільній послідовності.

Важливе місце у підвищенні ефективності проведення гри та забезпечення досягнення поставленого результату займає система заохочень, стимулювання, штрафів та правил визначення результатів, яка має бути сформована таким чином, щоб усі учасники гри, незалежно від виконуваних ролей чи функцій, знаходились в рівних умовах. Проведення багатоетапних ігор має супроводжуватись поточним оцінюванням ухвалених рішень та аналізом діяльності груп гравців.

У процесі підбиття підсумків ділової гри варто відзначати й мотивувати самостійне та всебічне оцінювання вирішення відповідних проблем та поставлених задач. Це сприятиме навчанню учасників на прикладах, наближених до реальних, а також надасть можливість визначати можливі варіанти усунення помилок.

Для формування умінь приймати рішення студентами закладів вищої освіти інженерно-педагогічного та інших спрямувань доцільно використовувати найпоширенішу форму ділової гри

«мозкова атака». Така форма гри, як відомо, є однією з найбільш ефективних і результативних. Основні ідеї такої форми організації гри закладені Ф. Осборном (Змиєвская, 2003). Вибір саме такої форми ділової гри зумовлений тим, що «мозкова атака» вимагає від учасників швидкого прийняття рішень, створює умови для реалізації творчого потенціалу всіх учасників гри, дає можливість прислухатись до думки кожного та, врешті-решт, вирішувати проблеми колегіально.

Серед розмаїття видів «мозкових атак» для проведення ділових ігор з курсу «Цивільний захист та охорона праці в галузі» можна обрати метод номінальної групи (МНГ) або «акваріум» (Трайнев, 2002).

Метод номінальної групи – це один із видів мозкового штурму, який дозволяє виявити і порівняти різні точки зору, доведення, пропозиції. Організація ділової гри за методом номінальної групи передбачає:

- чітке формулювання проблеми (чітка ввідна інформація);
- формування груп по 5–7 осіб, залежно від того, яка функція чи призначення відводиться тій чи іншій групі;
- призначення розпорядника гри (дану функцію може виконувати викладач), до обов'язків якого будуть належати:

- а) реєстрація учасників;
- б) облік голосів (в разі проведення голосування);
- в) забезпечення умов проведення гри та ін.

Кількість робочих столів дорівнює кількості груп учасників. На кожному столі мають бути:

- табличка з номером групи;
- аркуш паперу з надрукованою проблемою;
- чистий папір, олівці, ручки, відповідні наочні матеріали (в нашому випадку типовий план ліквідації наслідків надзвичайної ситуації).

Основні правила та етапи проведення гри можна подати у нижченаведеній послідовності.

1. За робочим столом усі учасники гри сідають по колу, обличчям один до одного.

2. Гра розпочинається зі знайомства з проблемою, а саме:

- аналізу ввідної інформації (оцінювання повноти необхідних даних і визначення необхідності уточнення чи оновлення інформації);

- уточнення кінцевої мети та основних завдань, поставлених перед виконавцями;

- уточнення її, в разі потреби, реорганізація системи управління діями та зміна відповідальних осіб;

- оцінювання можливих наслідків неправильних чи хибних рішень, прийнятих під час вирішення проблеми.

На даному етапі учасники гри мають висловити власні думки та бачення проблеми. Виступ до 1 хвилини. Не допускається: перебивати, критикувати, коментувати. Кожен говорить тільки про себе. Викладач на даному етапі гри може висловлюватись лише після закінчення виступів. При цьому не варто висловлюватись критично, потрібно відзначити тільки позитивні та ефективні ідеї й думки.

3. На етапі генерування ідей потрібно проаналізувати типові схеми розв'язання задач і розглянути альтернативні варіанти та версії. Таким чином набирається певний спектр варіантів рішення.

4. Під час розробки заходів і дій всі учасники пишуть свої остаточні варіанти розв'язань і віддають розпоряднику гри.

5. На етапі обговорення поданих варіантів відбувається процес впорядкування і вибір остаточного варіанта висунутих ідей.

6. Під час етапу аналізу, ранжування та адаптації ідей розпорядник віддає заповнені картки чи розроблені матеріали в інші групи, що виступають опонентами, де вони аналізуються, оцінюються, узгоджуються з конкретними умовами та між собою. Представники груп за участю викладача висувають і обґрунтовують остаточний, на їх погляд, найбільш ефективний варіант вирішення проблеми.

7. Гра закінчується підведенням підсумків гри, а саме: оцінюванням результатів гри, її продуктивності та повноти досягнення поставленої мети.

Іншим є сценарій проведення гри у форматі «акваріуму», що виглядає так.

1. Вивчення проблеми для обговорення (уточнення поставленої задачі).

2. Формування (призначення з урахуванням зацікавленості, добровільності, рівня навчальних досягнень студентів) групи з 5–7 осіб – «риб» (в даному випадку керівники), групи з 5–7 осіб – «мальки» (в даному випадку виконавці) і групи з 2–3 осіб – «рибалки» (в даному випадку відповідальні особи).

3. Формування «акваріуму» (поставити у центрі колом столи та стільці) і запуск туди «риб» (групи з 5–7 учасників).

4. Надання можливості «рибам» вільно плавати (кожному висловлювати власні думки та пропонувати рішення проблеми, по колу).

5. «Рибалки» ловлять на гачок «риб» – ставлять їм питання. Іноді «рибалки» підгодовують «рибу»: вносять пропозиції.

6. Якщо відповіді немає або вона не влаштовує, то «риба» виходить з гри, а рибалка призначає нову «рибу» з «малька». Аналогічно можлива заміна «рибалок» на гравців з груп «малька» чи «риб».

7. Напрацьовані пропозиції, точки зору будуть основою для прийняття остаточного рішення.

Аналіз та вивчення науково-педагогічних робіт та практики використання ділових ігор у навчальному процесі дають змогу вважати, що запровадження ділових ігор у навчальний процес з метою формування у студентів вмінь і навичок розробляти та приймати кінцеві рішення є доцільним. Ділові ігри дозволяють створити умови для активної взаємодії учасників навчального процесу, дозволяючи їм змінювати характер своєї діяльності від індивідуальної діяльності до розширеної співпраці. Присутність ділових ігор у процесі навчання створює умови для організації та використання активної взаємодії між учасниками навчально-виховного процесу, ведення бесід, діалогів та щільної співпраці.

Відомо (Никитина, Железнякова, & Петухов, 2002), що використання ділових ігор для досягнення мети формування вмінь і навичок приймати рішення сприяє набуттю студентами здатності самостійно розв'язувати складні задачі та проблеми, не перебуваючи на позиції спостерігача й споживача під час навчання у вищій школі.

Ділова гра дає змогу студентам отримати навички критичного мислення, розв'язання складних проблем, ґрунтуючись на аналізі обставин і доступної інформації, взяття до уваги протилежних думок, дискусування, спілкування з іншими людьми, що є необхідним при прийнятті рішень у складних ситуаціях та повсякденній діяльності.

Правильна організація позиціонує викладача як організатора, консультанта, який ніколи не виступає основою процесу під час організації та здійснення ділової гри, а лише сприяє встановленню зв'язків між учасниками, їх взаємодії та співпраці. Завдяки цьому досягнення результатів гри можливе лише за умови докладання спільних зусиль, за які несуть відповідальність всі учасники.

Формування у студентів умінь приймати рішення шляхом застосування ділових ігор дозволяє студентам:

- навчитись формувати та формулювати власну думку, правильно та змістовно її висловлювати, доводити та відстоювати свою точку зору, наводити вагомі аргументи та вести ефективну дискусію, брати до уваги та поважати думки опонентів; будувати тісні та дієві відносини в колективі; знаходити компроміси, вести плідний діалог;

- здійснювати аналіз існуючих тверджень та думок, використовувати творчий підхід до пошуку способів вирішення проблеми;

- ініціювати та впроваджувати ідею співробітництва у навчанні, покращувати мікроклімат у колективі, створювати сприятливу робочу атмосферу;

- робити свій внесок у навчальний процес у вищих навчальних закладах, роблячи його більш цікавим, привабливим та демократичним.

Отже, використання ділових ігор при формуванні умінь приймати рішення у студентів закладів вищої освіти забезпечує прояв їх ініціативи, висловлювання особистого бачення та ставлення до вирішення різних проблем, набувати компетентності щодо розробки і прийняття рішень у виробничій та організаційній діяльності.

Визначення ефективності застосування ділових ігор при формуванні у студентів умінь приймати рішення здійснювалось, зокрема, за адаптованою методикою Н. Коломинського (Никитина,

Железнякова, & Петухов, 2002). З цією метою було здійснено діагностику вмінь студентів щодо прийняття рішень у групах із традиційним проведенням практичних занять та в групах, де використовувались ділові ігри. Результати дослідження показали, що студенти, які навчалися у групах із традиційним проведенням практичних занять мали нижчий рівень розвитку навичок прийняття рішень, ніж ті студенти, які навчалися в групах, де були використані ділові ігри

Під час вивчення дисципліни «Цивільний захист та охорона праці в галузі» пропонується проводити ділову гру на тему «Організація і проведення заходів цивільного захисту на промислових об'єктах у надзвичайних ситуаціях». Гру проводять з метою набуття студентами навичок виконання функціональних обов'язків командирів формувань цивільного захисту з організації та проведення рятувальних й інших невідкладних робіт (РНР) в осередку ураження; для кращої демонстрації тактичної обстановки можна використовувати фрагменти кінофільмів, макети місцевості та плани об'єктів господарювання, на території яких відбулась надзвичайна ситуація (Сакевич, & Томчук, 2004).

Для підготовки студентам необхідно повторити теоретичний матеріал і знати:

- зміст і способи проведення РНР;
- організацію і можливості свого формування;
- послідовність і зміст роботи командира формування з організації РНР.

Викладач, при відпрацюванні навчальних питань, розподіляє студентів по групах відповідно до обставин і поставлених задач, оголошує оперативний час, місцезнаходження формування та вимагає виконання ними задач згідно з ситуацією, яка склалась на даний час.

Викладач виступає у ролі начальника штабу цивільного захисту об'єкта при відпрацюванні під час заняття окремих питань. Студенти у відведений час мають підготувати план задач і дій відповідно до вихідних навчальних питань (з'ясування задач, оцінювання обстановки, прийняття рішення, доведення до підлеглих усного наказу та ін.). Після того заслуховуються 1–2 студенти з кожної зі сформованих груп. При необхідності викладач дає найближчий можливий варіант рішення.

Студенти за вказівкою викладача (командира формування) оцінюють обставини, попередньо вивчають початкові умови, довідкові матеріали та готують висновок на проведення РНР.

В робочі зошити студенти викладають прийнятий варіант рішення та готують наказ.

Кінцевим результатом обговорення та опрацювання висновків усіх студентів групи є наказ, який пропонує студент, що призначений викладачем на роль командира формування.

При підготовці до занять розвивається інтерактивність засвоєння матеріалу та лідерські якості студентів. Адже для підготовки до різних ігор студенти мають бути готові керувати формуванням (групою) при висуненні його до осередку ураження, при його зміні та при самому проведенні РНР.

Під час проведення гри можуть використовуватись різні технічні засоби навчання, вибір яких може здійснюватись учасниками гри.

Ділова гра може проводитись за декілька занять. Кожне заняття завершується його аналізом. В кінці останнього заняття викладач проводить загальний аналіз результатів ділової гри та, відповідно, дає оцінку діяльності студентів як у складі груп, так і в індивідуальному порядку.

Висновки

Використання ділових ігор у навчальному процесі у вітчизняних навчальних закладах дозволить стимулювати навчальну діяльність студентів як під час аудиторних занять, так і під час виконання самостійної роботи. Приймаючи участь у ділових іграх студенти зможуть отримувати додаткові знання не тільки завдяки викладачеві та самостійній роботі, а і з допомогою своїх колег та одногрупників. Така співпраця дозволить студентам розвивати практичні навички пов'язані не тільки з аналізом та вирішенням задач в межах окремої дисципліни, а і розвивати вміння вирішувати комплексні задачі, що включають в себе завдання із різних сумісних дисциплін та напрямків навчання. До того ж така діяльність сприятиме розвитку комунікативних та креативних властивостей студента, як особистості та майбутнього працівника, і, відповідно, сприятиме набуттю досвіду індивідуальної роботи та роботи у складі групи чи колективу. Ще одним напрямом індивідуального розвитку студента в таких умовах буде набуття вміння критично мислити, висловлювати свої думки та відстоювати свою точку зору і, відповідно, захищати зайняту позицію.

СПИСОК ПОСИЛАНЬ

- Атаманова, Р. И., & Толстой Л. Н. (2008). *Деловая игра: сущность, методика конструирования и проведения*. Москва: Высшая школа.
- Змиевская, Е. В. (2003). *Учебная деловая игра в организации самостоятельной работы студентов*. Москва: МПГУ.
- Кобилянський, О. В. (2012). *Теоретико-методичні основи навчання безпеки життєдіяльності студентів економічних спеціальностей у вищих навчальних закладах*. Вінниця: ВНТУ.
- Кобилянський, О. В., Дембська, С. В., & Кобилянська, І. М. (2014). *Теоретичні засади формування компетенцій з безпеки життєдіяльності у студентів економічних спеціальностей*. Вінниця: ВНТУ.
- Никитина, Н. Н., Железнякова, О. М., & Петухов, М. А. (2002). *Основы профессионально-педагогической деятельности*. Москва: Мастерство.
- Сакевич, В. Ф., & Томчук, М. А. (2004). *Організація і проведення рятувальних та інших невідкладних робіт в осередку ураження*. Вінниця: ВНТУ.
- Трайнев, В. А. (2002). *Деловые игры в учебном процессе. Методология разработки и практика проведения*. Москва: Издательский дом «Дашков и К».

REFERENCES

- Atamanova, R. Y., & Tolstoi L. N. (2008). *Delovaia igra: sushchnost, metodika konstruirovaniia i provedeniia*. Moskva: Vusshaia shkola.
- Kobylianskyi, O. V. (2012). *Teoretyko-metodychni osnovy navchannia bezpeky zhyttiediialnosti studentiv ekonomichnykh spetsialnostei u vyshchyykh navchalnykh zakladakh*. Vinnytsia: VNTU.
- Kobylianskyi, O. V., Dembitska, S. V., & Kobylianska, I. M. (2014). *Teoretychni zasady formivannia kompetentsii z bezpeky zhyttiediialnosti u studentiv ekonomichnykh spetsialnostei*. Vinnytsia: VNTU.
- Nykytyna, N. N., Zhelezniakova, O. M., & Petukhov, M. A. (2002). *Osnovu professyonalno-pedahohycheskoi deiatelnosti*. Moskva: Masterstvo.
- Sakevych, V. F., & Tomchuk, M. A. (2004). *Orhanizatsiia i provedennia riatuvalnykh ta inshykh nevidkladnykh robot v oseredku urazhennia*. Vinnytsia: VNTU.
- Trainev, V. A. (2002). *Delovue ihru v uchebnom protsesse. Metodolohiia razrabotky i praktyka provedeniia*. Moskva: Izdatelskyi dom «Dashkov y K».
- Zmyevskaia, E. V. (2003). *Uchebnaia delovaia igra v orhanyzatsii samostoiatelnoi rabotu studentov*. Moskva: MPHU.

Олександр Поліщук

Микола Томчук

Роксолана Варчук

Використання ділових ігор для підвищення ефективності вивчення дисципліни «Цивільний захист та охорона праці в галузі»

В статті показано актуальність використання ділових ігор в навчальному процесі взагалі і під час вивчення такої дисципліни, як «Цивільний захист та охорона праці в галузі». Розглянуто можливі сценарії проведення ділових ігор та запропоновано стислий сценарій проведення ділової гри на тему «Організація і проведення заходів цивільного захисту на промислових об'єктах у надзвичайних ситуаціях».

Використання ділових ігор у навчальному процесі вітчизняних закладів вищої освіти дозволить стимулювати навчальну діяльність студентів як під час аудиторних занять, так і під час виконання самостійної роботи. Беручи участь у ділових іграх студенти зможуть отримувати додаткові знання не тільки завдяки викладачеві та самостійній роботі, а й з допомогою своїх колег та одногрупників. Така співпраця дозволить студентам розвивати практичні навички, пов'язані не лише з аналізом та розв'язанням задач в межах окремої дисципліни, а й розвивати уміння вирішувати комплексні задачі, що містять в собі завдання з різних сумісних дисциплін і напрямків навчання. До того ж така діяльність сприятиме розвитку комунікативних і креативних властивостей студента як особистості та майбутнього працівника та, відповідно, сприятиме набуттю досвіду індивідуальної

роботи й роботи у складі групи чи колективу. Ще одним напрямом індивідуального розвитку студента в таких умовах буде набуття вміння критично мислити, висловлювати свої думки, відстоювати свою точку зору і, відповідно, захищати зайняту позицію.

Ключові слова: ділова гра, навчальний процес, методики викладання, професійні знання, самостійна робота, критичне мислення, прийняття рішень, діяльність у колективі.

Поліщук Олександр Васильович – кандидат технічних наук, доцент, доцент кафедри безпеки життєдіяльності та педагогіки безпеки, Вінницький національний технічний університет, Вінниця, *e-mail:* A_V_Polishchuk@ukr.net

Томчук Микола Антонович – кандидат технічних наук, доцент кафедри безпеки життєдіяльності та педагогіки безпеки, Вінницький національний технічний університет, Вінниця, *e-mail:* entipartner@gmail.com

Варчук Роксолана Вячеславівна – студентка групи БМ-17м, кафедри будівництва, міського господарства і архітектури, Вінницький національний технічний університет, Вінниця, *e-mail:* Navchannya.vrv@gmail.com

O. Polishchuk

M. Tomchuk

R. Varchuk

Use of business games for increasing the efficiency of the discipline study «Civil protection and labor protection in industry»

In the article actuality of the use of the business playing is shown an educational process in general and during the study of such discipline as "Civil defense and labor protection in industry". The possible scenarios of realization of business games are considered and the compressed scenario of realization of business game offers on a theme "Organization and realization of events of the civil securing for industrial objects in emergencies".

The use of the business playing an educational process in home educational establishments will allow stimulating educational activity of students both during audience employments and during implementation of independent work. Taking part in business games students will be able to get additional knowledge not only due to a teacher and independent work but also with the help of the colleagues and classmates. Such collaboration will allow to the students to develop practical skills related not only to the analysis and decision of tasks within the limits of separate discipline but also to develop ability to decide complex tasks that include for itself a task from different compatible disciplines and directions of studies. Besides such activity will assist to development of communicative and creative properties of student, as personality and future worker, and, accordingly, will assist gaining experience of individual work and work in composition a group or collective. Another direction of individual development of student in such terms will be acquisition of ability critically to think, to express the opinions and defend the point of view and, accordingly, protect the concerned position.

Keywords: business game, educational process, teaching methods, professional knowledge, independent work, critical thinking, decision making, activity in a team.

Polishchuk Oleksandr – Cand. Sc. (Eng.), Assistant Professor, Assistant Professor of the Chair of Security of Life and Safety Pedagogic, Vinnytsia National Technical University, Vinnytsia, *e-mail:* A_V_Polishchuk@ukr.net

Tomchuk Mykola – Cand. Sc. (Eng.), Associated Professor of the Chair Security of Life and Safety Pedagogic, Vinnitsa National Technical University, Vinnitsia, *e-mail:* entipartner@gmail.com

Varchuk Roksolana – Student of the SB-17m Group, the Chair of Construction, Urban and Architecture, Vinnytsia National Technical University, Vinnytsia, *e-mail:* Navchannya.vrv@gmail.com

Александр Полищук

Николай Томчук

Роксолана Варчук

Использование деловых игр для повышения эффективности изучения дисциплины «Гражданская оборона охрана труда в отрасли»

В статье показана актуальность использования деловых игр в учебном процессе в целом и при изучении такой дисциплины, как «Гражданская оборона и охрана труда в отрасли». Рассмотрены возможные сценарии проведения деловых игр и предложено краткий сценарий проведения деловой игры на тему «Организация и проведение мероприятий гражданской обороны на промышленных объектах в чрезвычайных ситуациях».

Использование деловых игр в учебном процессе в отечественных заведениях образования позволит стимулировать учебную деятельность студентов как во время аудиторных занятий, так и во время выполнения самостоятельной работы. Принимая участие в деловых играх студенты смогут получать дополнительные знания не только благодаря преподавателю и самостоятельной работе, но и с помощью своих коллег и одногруппников. Такое сотрудничество позволит студентам развивать практические навыки, связанные не только с анализом и решением задач в рамках отдельной дисциплины, а и развивать умение решать комплексные задачи, включающие в себя задания из разных совместных дисциплин и направлений обучения. К тому же такая деятельность будет способствовать развитию коммуникативных и креативных способностей студента как личности и будущего работника, и, соответственно, будет способствовать приобретению опыта индивидуальной работы и работы в составе группы или коллектива. Ещё одним направлением индивидуального развития студента в таких условиях будет приобретение умения критически мыслить, выражать свои мысли и отстаивать свою точку зрения и, соответственно, защищать занятую позицию.

Ключевые слова: деловая игра, учебный процесс, методики преподавания, профессиональные знания, самостоятельная работа, критическое мышление, принятие решений, деятельность в коллективе.