

Мінько Наталія

ORCID: 0000-0003-1680-0769

ResearcherID: 0051502

*Кандидат педагогічних наук, доцент
доцент кафедри технологічної освіти та інформатики,*

заступник директора з навчальної роботи

Національного університету

«Чернігівський колегіум» імені Т.Г.Шевченка

(м. Чернігів, Україна) E-mail: M.NP@ukr.net

НАВЧАЛЬНА ДІЛОВА ГРА НА ЗАНЯТТЯХ З «ТЕХНОЛОГІЧНОГО ПРАКТИКУМУ»

У статті розглянуті перспективи використання ділових ігор для ефективного проведення занять у студентів з нормативної дисципліни «Технологічний практикум» за спеціальністю «Середня освіта» (Трудове навчання та технології). Визначено, що впровадження в навчальний процес активних методів дозволяє забезпечити професійний розвиток та покращує процес самореалізації, здійснює підтримку і стимулювання пізнавальної діяльності, створює умови для творчості, до навчання творчістю.

***Мета роботи** проаналізувати інтерактивні методи навчання в закладах вищої освіти, як способу підвищення пізнавальної діяльності, способу організації інтенсивної навчально-пізнавальної діяльності, що забезпечує взаєморозуміння, взаємодію між учасниками освітнього процесу; визначити вплив на засвоєння матеріалу, формування суджень та зміну ролі викладача від центральної фігури до регулятора навчального процесу, який спонукає до самостійної пізнавальної діяльності. Проаналізувати методику організації сучасних активних форм навчальної діяльності студентів на заняттях з технологічного практикуму.*

***Методологія дослідження.** У процесі написання статті було проведено аналіз та синтез літературних джерел з проблеми використання навчальних ділових ігор як способу активізації пізнавальної діяльності студентів, проаналізовано методичні особливості її організації та проведення; здійснено спостереження за діяльністю студентів в процесі проведення заняття із використанням ділових ігор, зроблені наукові висновки та систематизовані методичні рекомендації щодо організації та проведення ділових ігор на заняттях з технологічного практикуму.*

***Наукова новизна** полягає в уточненні методичних та організаційних особливостей організації та проведення ділових ігор на заняттях з «Технологічного практикуму» (основ харчових технологій). На основі аналізу теоретичних джерел і практики навчання, доведено, що використання*

нетрадиційних форм організації навчання студент стає повноцінним учасником процесу сприйняття, а його досвід використовується для навчального пізнання.

Висновки. Автор висловлює думку про те, що вдосконалення організації роботи студентів в умовах ігрового навчання, пов'язане з підвищенням рівня пізнавальної самостійності через введення активних методів і прийомів навчання в якості обов'язкових елементів засвоєння поряд з традиційними знаннями, вміннями і навичками. Підкреслено важливість опанування викладачем сучасними активними технологіями навчання з метою забезпечення максимальної активності студентів в навчальному процесі, розвитку навчального потенціалу, фундаменталізації освіти та забезпечення професійної мобільності випускника закладу вищої освіти.

Ключові слова: нетрадиційні форми навчання, ділова гра, пізнавальний інтерес, харчові технології, ігрове моделювання, активне навчання.

Постановка проблеми та її зв'язок з важливими практичними завданнями. Сучасна освіта має стрімкий розвиток та вимагає від педагогів використовувати нові різноманітні моделі організації занять, використання активного навчання в процесі розвитку. Навчання студентів сьогодні покликано продукувати в них розвиток не тільки енциклопедичних знань з певної галузі, а ще і формувати інтелект, ерудицію, професійну мобільність, вміння використовувати набуті знання в житті. Суспільство вимагає від особистості бути не тільки професіоналом своєї справи, а ще й бути людиною з новим типом мислення, креативною, активною, сміливою, швидкою в прийнятті важливих та складних рішень.

Використання активних форм навчання, зокрема ділових ігор є потужним стимулом в навчанні, який формує сильну мотивацію до навчання, стимулює активізацію психологічних процесів для максимального опанування нового матеріалу. В процесі нетрадиційних методик навчання більш активно та швидко відбувається збудження пізнавального інтересу, закладеного ще у дитинстві бажання та прагнення до ігрової діяльності. Також визначальним стає той факт, що мотивів ігрової діяльності значно більше в порівнянні з навчальною діяльністю.

Аналіз основних досліджень і публікацій. Питання впливу активних методів на гармонійний розвиток особистості досліджували Л. Галаєвська,

Л. Кайдалова, І. Козинець, А. Коломієць, Н. Лазаренко, Л. Полак, О. Пометун, Л. Терлецька, В. Шахов та інші. Обґрунтуванням необхідності та результативності використання активних методів навчання у вищій школі займалися С. Бєлай, М. Дяченко-Богун, Л. Заремба, О. Керницький, І. Мельник, З. Митник, В. Пасічник, Н. Стеценко, П. Щербань.

Проблема дослідження різнопланових аспектів використання активних методів навчання стала ключовою для багатьох дослідників протягом тривалого часу, і досі не втрачає своєї актуальності через їх дієвість, проте особливості використання таких методів навчання на заняттях з студентами при вивченні харчових технологій є малодослідженим.

Мета статті – проаналізувати вплив використання активних методів навчання на пізнавальну активність студентів, зокрема використання ділових ігор на заняттях з «Технологічного практикуму» при вивченні тем з харчових технологій.

Методологія дослідження. В процесі роботи над статтею використовувались наступні методи дослідження: аналіз і синтез літературних джерел з проблеми дослідження, спостереження за роботою студентів на заняттях з використанням ділових ігор систематизація та узагальнення результатів роботи.

Виклад основного матеріалу дослідження. А. Коломієць, Н. Лазаренко [4], О. Пометун, Л. Пироженко [7] доведено, що в процесі вивчення теми з використанням нетрадиційних форм організації занять активізуються психічні процеси студентів, зокрема збільшується увага, інтерес, сприйняття, мислення та краще відбувається процес запам'ятовування. Це зумовлено дослідженнями вчених, які визначили, що права півкуля відповідає за обробку інформації, яка виражається не в словах, а в символах і образах, в свою чергу, ліва півкуля мозку відповідає за мовні здібності, здібності до читання та письма, запам'ятовує факти, імена, дати і т.д.

Тому при активній роботі правої півкулі проявляється високий рівень асоціації, абстрактного мислення, узагальнення понять, при активній роботі лівої

півкулі – асоціації стають більш конкретними, з низьким рівнем узагальнення понять. Тому виокремлюють раціональний спосіб діяльності лівої півкулі та творчий правої півкулі. Використання в навчальній діяльності ділових ігор, як компоненту нетрадиційної методики вивчення предметів, є одним із ключових ефективних шляхів активізації діяльності обох півкуль головного мозку.

Аналіз досліджень Л. Заремби, І. Мельник [3], В. Лозової [5], А. Насімчук [6], проведених в області розробки активних методів навчання, передового педагогічного досвіду, накопиченого в країні і за кордоном, а також власної практики створення навчальних ділових ігор, з урахуванням вищенаведених визначень, дозволив виділити основні структурні елементи навчальної ділової гри. У навчальній діловій грі передбачається розробка двох структурних елементів: імітаційного і ігрового.

У структуру імітаційної моделі входить модель організації роботи студентів, що спирається на модель самої професійної діяльності. Ігрова модель містить такі елементи, як: цілі гри, сценарії гри, комплект ролей і функцій гравців, правила гри, систему оцінювання гри, методичне забезпечення.

Принцип імітаційного моделювання, закладений в структуру, передбачає побудову в цілях навчання моделей, що відбивають у спрощеному вигляді обраний об'єкт реальної дійсності. Вибір такого об'єкта для навчальної ділової гри повинен бути обумовлений загальними цілями підготовки професійно-технічних навчальних закладів. Опис об'єкта імітації припускає його певну дидактичну обробку, виділення того змісту, який повинен бути засвоєно студентами.

Імітаційна модель являє собою результат аналізу розробником гри об'єкта імітації. Для її опису використовують два підходи: формальний і евристичний. Евристичний передбачає неформальний, як правило, словесний опис об'єкта з зазначенням його якісних параметрів. Іноді в деяких галузях знань можливо формальний опис об'єкта імітації за допомогою аналітико-математичних методів і машинного моделювання.

До елементів ігрової моделі відносяться: мета гри, сценарій гри, комплект ролей і функції гравців, правила гри, система оцінювання гри, методичне забезпечення. Ефективність використання такої складної форми навчання як ділова гра, визначається чіткістю вибору цілей її застосування, які представляють перший важливий крок у розробці ігрової моделі. Це положення узгоджується як із загальнодидактичними вимогами, так і з практикою педагогів-розробників конкретних ігор.

Цільова спрямованість навчальної ділової гри пов'язана з системою мотивацій. Оскільки ділова гра за своєю природою двупланова, то структура і технологія гри повинні забезпечувати реалізацію двоякого роду мотивів - реальних та умовних. У зв'язку з цим в навчальних ділових іграх повинні ставитися як педагогічні цілі так і ігрові. Педагогічні цілі в нашому дослідженні повинні включати в себе основні параметри прогностичної моделі підготовки педагога до майбутньої професійної діяльності та формулюватися коротко в термінах дій. У розробленій нами навчальній діловій грі ми вводимо так звані дослідницькі цілі, що дозволяє вводити параметри, невраховані розробником гри, самими гравцями.

Введення дослідницького етапу в навчальну ділову гру сприяє не тільки коригування параметрів, що дозволяє конкретизувати об'єкт імітації, а й враховувати думку різного контингенту гравців, а головне творчо підійти до вирішення проблеми організації самостійної роботи з освоєнням навичок ведення дискусії і обґрунтованості власних висловлювань.

Установка на дослідження сприяє досягненню в діловій грі цілей розвитку особистості, що представляє особливе значення і одночасно труднощі для розробників навчальних ділових ігор, так як часто цілі розвитку особистості не конкретизуються в описах і рекомендаціях з навчальних ділових ігор і, отже, недостатньо усвідомлюються викладачами та студентами. До таких цілей можна віднести розвиток рефлексії, набуття досвіду спілкування, вироблення позитивної установки на сприйняття нового та ін. Важливо забезпечити об'єктивні умови для реалізації таких цілей на всіх етапах гри, в тому числі і за

допомогою конструктивних елементів навчальної ділової гри, перш за все правил і систем оцінювання.

Імітаційна гра є дійсно грою в тому головному значенні, яке зв'язується з цим словом в повсякденній мові. Гравець, залучений в імітаційну гру, починає діяти відповідно до виконуваної ним ролі. Головною рушійною силою при цьому, як і в будь-якій іншій (наприклад, дитячої) грі, стає ігровий інтерес. Природа ігрового інтересу вивчена мало. Крім таких факторів як задоволення від контактів з партнером по грі; задоволення від демонстрації своїх можливостей як гравця партнерам; азарт очікування непередбачених ігрових ситуацій; необхідність приймати рішення в складних і часто невизначених умовах; задоволення від успіху - проміжного або остаточного, до складових ігрового інтересу в разі імітаційних ігор додаються ще деякі специфічні компоненти: задоволення від інтерпретації подій в термінах і поняттях системи прототипу, інтерес до незвичайної форми отримання знань, умінь, навичок, прагнення до демонстрації власних здібностей адаптації до ролі і виконання її розумно і правдоподібно.

Стрижнем ігрової моделі є сценарій, він складається з таких підструктур: предмет гри, зміст протиріччя чи конфлікту, спосіб генерування подій у діловій грі, загальна послідовність гри, характер двуплановості.

Одним з основних вимог, що пред'являються до сценарію є зв'язок між предметом гри в навчальній діяльності і предметом майбутньої професійної діяльності, очевидна для студентів. Сценарій конструється для використання як студентами, так і викладачами, тому включення в нього вказівки на предмет гри дозволяє чітко зафіксувати ті процедури, які будуть відпрацьовуватися в грі. Певною мірою можна сказати, що, будучи пов'язаним з об'єктом імітації, даний елемент сценарію сприяє створенню цільової установки на гру.

Спосіб генерування подій в навчальній діловій грі. Даний елемент визначає динаміку і характер розвитку процесу гри і залежить від властивостей об'єкта імітації і дидактичних цілей гри. Існує три принципово можливі способи генерування подій в діловій грі: детермінований, спонтанний і змішаний.

Спираючись на педагогічні розробки , віддаємо перевагу останній спрямованості генерування подій в діловій грі і весь хід гри розбиваємо на основні етапи та підетапи і представляємо їх у вигляді блок-схеми, яка супроводжується текстовими рекомендаціями методичного характеру.

Блок-схема гри - основний документ, на якому простежується її хід, що важливо як для гравця, так і для керівника навчальної ділової гри. Ми вважаємо, що про характер двуплановості ділової гри (останнього елемента сценарію) необхідно заявити на організаційно-підготовчому етапі проведення гри, зазначивши, що навчають, повинні діяти свідомо і в будь-який момент віддавати собі звіт, що вони роблять як гравці, а що - як фахівці . Це дозволить їм утриматися від порушення рівноваги між реальними і умовними планами ділової гри, небезпека якого завжди присутня в грі. При конструюванні навчальної ділової гри необхідно враховувати цей елемент при розробці інших елементів ігрової моделі, що дає можливість реалізувати суто професійні цілі в ігровій формі.

Аналіз методичних і теоретичних розробок авторів [1-7] переконує, що з метою зручності користування матеріалами, а також більш гнучкого управління ігровим процесом «правила» слід виділити в самостійний параметр, відокремивши його як від комплекту ролей , так і від блок-схеми гри. Крім того, правила можна вважати обмеженнями в прояві інтересів гравців згідно з уявленнями конструктора гри про моделюється об'єкті.

Правила, як і інші елементи навчальна ділової гри, реалізують психолого-педагогічні принципи навчальної ділової гри. Виходячи з принципу імітаційного моделювання, джерело правил слід шукати в самому об'єкті імітації. Сформульовані на цій основі правила відображають закономірності організації самостійної роботи студентів, що відтворюються в грі. При цьому необхідно пам'ятати, що як створювані для ділової гри моделі, так і сама гра є спрощенням дійсності, що проявляється в правилах. Однак, крім вищесказаного, існує й інше джерело правил - закономірності розгортання власне ігрових дій, ігровий

діяльності. Якщо правила гри не будуть цього враховувати, то станеться переродження гри в традиційне заняття тренажерного типу.

Оцінка імітаційної діяльності являє собою оцінку певних знайдених в ході гри рішень або рекомендацій з досліджуваної проблеми, що відображено в дослідницькому етапі ділової гри, їх порівняльну ефективність і значимість за розробленими критеріями. Оцінювати можна імітаційну і ігрову діяльність кожного учасника гри і групи в цілому. Роль експертів в цьому випадку виконують керівники групи, які, в разі необхідності, можуть об'єднатися в експертну групу, керовану головним експертом.

Приклад проведення заняття з харчових технологій з використанням ділових ігор.

Матеріально-технічне оснащення: Обладнання та інвентар - електроплита, ваги, робочі столи, обробні дошки, каструлі ємністю 3 літри, сковорода чавунна, лопатки, лотки для напівфабрикатів, універсальні ножі, розливна ложка, тарілка супова, тарілка підставочна, ложка столова, тарілка пиріжкова, серветки з тканини.

Сировина для приготування заправних супів: «Борщ український»; «Розсольник». Дидактичні засоби навчання: документи письмового інструктування (інструкційно-технологічні карти, технологічні схеми), збірник рецептур, картки завдання.

Підготовчий етап. Група ділиться на дві бригади. Призначаються в кожній бригаді - «бригадир», «технолог», «інспектор з безпеки праці», «контролер якості продукції». Для кожного з уповноважених, розробляються «пам'ятки», «посадові інструкції». «Бригадири» беруть участь в жеребкуванні: страва 1 - «Борщ український»; страва 2 - «Розсольник».

На занятті проводиться «виробнича нарада» викладача з «технологами» і «контролерами якості продукції». В ході «наради» видається завдання: «Технологам» - розробити технологічну карту страви на 5 порцій згідно жеребкуванні; «Контролерам» - ознайомиться з технологією приготування страви, вивчити обладнання, вимоги до якості сировини і готових

страв. «Бригадирам» дається завдання - підготувати коротке повідомлення про страву (яка кухня, особливості страви).

На заняття необхідно запросити «експерта» (він же «роботодавець») – майстер виробничого навчання.

Проведення гри. Організаційний момент. Привітання, перевірка присутніх, визначення чергових. Відбувається діяльність відповідно до пунктів підготовчого етапу.

Мотивація навчальної діяльності. Визначається важливість якісної професійної підготовки майбутнього майстра виробничого навчання як кулінара та педагога.

Вступний інструктаж. Пояснення сутності ділової гри. Бліц-опитування на кмітливість.

Конкурс I. «Продуктовий». За набором продуктів визначити назву і особливість заправного супу. Варіант 1. Капуста; картопля; квасоля; морква; буряк; цибуля ріпчаста; кулінарний жир; часник; цукор; оцет 3%; бульйон. (борщ). Варіант 2. Зелень; соус ткемалі; крупа рисова; томатне пюре; цибуля ріпчаста; стручковий перець; часник; хмелі - сунелі; бульйон. (суп-харчо).

Конкурс II. «Проблемно - пошуковий» Знайти причину і виправити. Завдання 1. Колір борщу оранжево-червоний. Завдання 2. Смак розсольнику не відповідає вимогам якості (немає гостроти).

Поточний інструктаж. Приготування страв, відповідно до технології. Організація робочого місця, підбір посуду, інвентарю. Ознайомлення з технологічною картою, сировиною. Органолептична оцінка якості сировини для приготування страви. Механічна кулінарна обробка сировини. Виконання допоміжних операцій. Доведення до смаку. Дегустація і органолептична оцінка якості готової страви.

Заключний інструктаж. Конкурс III. «Кращий дегустатор». Слово «роботодавцям», «Дегустаторам»: проводять аналіз якості виконаних робіт, відзначають успіхи і недоліки, вміння студентів працювати в бригаді, відзначають кращі роботи. Виставлення балів.

На основі аналізу літературних джерел [5;7] та ґрунтуючись на особистих практичних дослідженнях ми визначили наступні методичні рекомендації щодо організації та проведення ділових ігор:

1. Ділові ігри не можуть замінити традиційну систему навчання, активні методи навчання доцільно використовувати в обмеженому об'ємі.
2. Ефективність ігрової діяльності підвищується, якщо ділові ігри використовувати протягом навчального процесу, починаючи з простих ігор.
3. Доцільно використовувати міні-ігри на заняттях.
4. Важливим є використання інтегрованих знань для проведення ігор.
5. Більш ґрунтовна підготовка студентів відбувається, коли ділові ігри використовуються на заключних заняттях вивчення дисципліни.
6. При розробці ділової гри необхідно чітко прописувати правила.
7. В процесі гри доцільно розподіляти студентів на невеликі групи.
8. Не будь-який зміст професійної діяльності підходить для ігрового моделювання: відбирають те, що досить складно, що містить в собі проблему.
9. Розробка гри - трудомісткий процес, вимагає значних часових і інтелектуальних витрат на її створення та впровадження в навчальний процес.
10. Ключовим фактором ефективного використання ігор в навчанні є висока кваліфікація викладача-організатора гри.
11. Позитивним чинником якості гри є взаємодія викладача та студента, демократичність їх відносин.
12. При освоєнні технології розробки, організації і проведення ділових ігор на практичних заняттях забезпечується змагальний характер діяльності учасників гри.
13. Використання інформаційних, мультимедійних технологій, відповідного обладнання та матеріалів підвищують результативність гри.

Висновки і перспективи подальших досліджень. Отже, навчальна ділова гра в системі підготовки студентів - це активна діяльність з імітаційного моделювання системи організації професійної роботи та ігровому моделювання майбутньої професійної діяльності. Для того щоб створена гра могла

використовуватися в різних умовах навчання і різними викладачами, необхідно передбачити можливість і визначити напрямки зміни її основних елементів.

Система оцінювання ділової гри, як структурний елемент ігрової моделі, найбільш трудомісткий і складний для розробника, що посилюється недостатньою теоретичною опрацюванням цього питання в педагогічній літературі, відсутністю надійних способів оцінювання деяких педагогічних і психологічних явищ. Саме особливостям оцінювання результатів ігрової діяльності на заняттях необхідно приділяти особливу увагу науковцям в подальших педагогічних дослідженнях.

References

1. Белай С., Керницький О., Пасічник В. Застосування активних методів навчання слухачів магістратури вищого військового навчального закладу елементам оперативних переговорів. *Чесць і Закон*. 2021. № 76. С. 99-106.

Bielai S., Kernytskyi O., Pasichnyk V. (2021) Zastosuvannia aktyvnykh metodiv navchannia slukhachiv mahistratury vyshchoho viiskovoho navchalnoho zakladu elementam operatyvnykh perehovoriv. *Chest i Zakon*. № 76. S. 99-106.

2. Дяченко-Богун М.М. Сутність та актуальність інноваційних технологій закладів вищої освіти. *«Методика навчання природничих дисциплін у середній та вищій школі»*. Матеріали Міжнародної науково-практичної конференції, м. Полтава, 28-29 травня 2020 р. С. 42-43.

Diachenko-Bohun M.M. (2020) Sutnist ta aktualnist innovatsiinykh tekhnolohii zakladiv vyshchoi osvity. *«Metodyka navchannia pryrodnychyykh dystsyplin u serednii ta vyshchii shkoli»*. Materialy Mizhnarodnoi naukovo-praktychnoi konferentsii, m. Poltava. S. 42-43.

3. Заремба Л., Мельник І. Ділова гра в системі методів активного навчання магістрів дошкільної освіти. *Молодий вчений*. 2019. № 2(2). - С. 493-496.

Zaremba L., Melnyk I. (2019) Dilova hra v systemi metodiv aktyvnoho navchannia mahistriv doshkilnoi osvity. *Molodyi vchenyi*. № 2(2). - S. 493-496.

4. Коломієць А.М., Лазаренко Н.І. Категорії педагогічної творчості. Вінниця: ВДПУ, 2005. 60 с.

Kolomiiets A.M., Lazarenko N.I. (2005) *Katehorii pedahohichnoi tvorchosti*. Vinnytsia: VDPU. 60 s.

5. Лозова В.І. Цілісний підхід до формування пізнавальної активності школярів. Х.: «ОВС», 2000. 164 с.

Lozova V.I. *Tsilisnyi pidkhid do formuvannia piznavalnoi aktyvnosti shkoliariv*. Kh.: «OVS», 2000. 164 s.

6. Нісімчук А.С. Сучасні педагогічні технології: К.: Просвіта: Пошуково-видавниче агентство “Книга Пам’яті України”, 2000. 368с.

Nisimchuk A.S. *Suchasni pedahohichni tekhnolohii*: K.: Prosvita: Poshukovo-vydavnyche ahentstvo “Knyha Pamiati Ukrainy”, 2000. 368s.

7. Пометун О. І., Пироженко Л. В. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання: наук.-метод. посібник. К.: А.С.К., 2006. 192 с.

Pometun O. I., Pyrozhenko L. V. *Suchasnyi urok. Interaktyvni tekhnolohii navchannia: nauk.-metod. posibnyk*. K.: A.S.K., 2006. 192 s.

8. Шахов В.І. Психолого-педагогічні основи активних методів навчання. *Наукові записки Вінницького державного педагогічного університету*. Серія: Педагогіка і психологія. 2006. Вип. 18. С. 76-83

Shakhov V.I. *Psykhologo-pedahohichni osnovy aktyvnykh metodiv navchannia*. Naukovi zapysky Vinnytskoho derzhavnoho pedahohichnoho universytetu. Seriiia: Pedahohika i psykholohiia. 2006. Vyp. 18. S. 76-83.

Nataliia Minko

ORCID: 0000-0003-1680-0769

ResearcherID: 0051502

PhD in Pedagogical Sciences, Associate Professor,

Associate Professor of the Department of Technological Education and Informatics,

Deputy Director in Educational Work

T.H. Shevchenko National University «Chernihiv Colehium»

(Chernihiv, Ukraine) E-Mail: M.NP@ukr.net

EDUCATIONAL BUSINESS GAME AT THE CLASSES OF "TECHNOLOGICAL WORKSHOP"

The article examines the prospects of using business games to effectively conduct classes for students at the compulsory discipline "Technological workshop" in the specialty "Secondary education" (Labor Training and Technologies). It was determined that the introduction of active methods into the educational process allows to provide professional development and improves the process of self-realization, provides support and stimulation of cognitive activity, creates conditions for creativity, for learning through creativity.

The purpose of the work is to analyze interactive learning methods in institutions of higher education as a way of increasing cognitive activity, a way of organizing intensive educational and cognitive activity that ensures mutual understanding and interaction between participants in the educational process; to determine the influence on the assimilation of the material, the formation of judgments and the change of the role of the lecturer from the central figure to the regulator of the educational process, who encourages independent cognitive activity. To analyze the method of organization of modern active forms of educational activity of students in technological practice classes.

Research methodology. In the process of writing the article, an analysis and synthesis of literary sources on the problem of using educational business games as a way of activating students' cognitive activity was carried out, methodological features of its organization and implementation were analyzed; observation of students' activities in the process of conducting classes using business games was carried out, scientific conclusions were made and methodical recommendations were systematized regarding the organization and conduct of business games in Technological workshop classes.

The scientific novelty consists in clarifying the methodical and organizational features of the organization and conducting business games at the "Technological Workshop" (fundamentals of food technology) classes. Based on the analysis of theoretical sources and teaching practice, it is proven that the use of non-traditional forms of teaching organization makes the student a full-fledged participant in the process of perception, and his experience is used for educational cognition.

Conclusions. The author expresses the opinion that the improvement of the organization of students' work in the conditions of game learning is related to the increase in the level of cognitive independence through the introduction of active methods and techniques of learning as mandatory elements of learning along with traditional knowledge, abilities and skills. The importance of the teacher mastering modern active learning technologies in order to ensure the maximum activity of students in the educational process, the development of educational potential, fundamentalization of education and ensuring the professional mobility of a graduate of a higher education institution is emphasized.

Key words: non-traditional forms of education, business game, cognitive interest, food technologies, game modeling, active learning.

Стаття надійшла до редакції 04.12.2023

Рецензент: доктор педагогічних наук, професор В.М. Ребенюк