

**ЧЕРКАСЬКИЙ ІНСТИТУТ ПОЖЕЖНОЇ БЕЗПЕКИ ІМЕНІ ГЕРОЇВ
ЧОРНОБИЛЯ НУЦЗ УКРАЇНИ**

ФАКУЛЬТЕТ ПОЖЕЖНОЇ БЕЗПЕКИ

КАФЕДРА ПОЖЕЖНО-ПРОФІЛАКТИЧНОЇ РОБОТИ

Хаткова Л.В., Гончар С.В., Ножко І.О.

**Методичні рекомендації
з організації ділових ігор з курсу дисциплін
пожежно-профілактичного профілю**

Черкаси – 2024

Методичні рекомендації з організації ділових ігор з курсу дисциплін пожежно-профілактичного профілю / Укладачі: Хаткова Л.В., Гончар С.В., Ножко І.О. – Черкаси. : ЧШБ ім. Героїв Чорнобиля, 2024. – 61 с.

Для викладачів, які здійснюють підготовку майбутніх фахівців за освітньо-кваліфікаційним рівнем «бакалавр» напряму підготовки 6.170203 «Пожежна безпека» та організують проведення занять у формі ділової гри (при вивченні дисциплін пожежно-профілактичного профілю).

Рецензенти:

Доцент, к.т.н. Заїка П.І. (Черкаський інститут пожежної безпеки імені Героїв Чорнобиля)

Список умовних скорочень

АМН — активні методи навчання

ЗВО — заклади вищої освіти

ДІ (ДГ) — ділові ігри (ділова гра)

ДСНС — Державна служба України з надзвичайних ситуацій

ПШТП — пожежна профілактика технологічних процесів

ПТО — пожежно-технічне обстеження

Вступ

Методичні рекомендації призначені для викладачів, що здійснюють підготовку майбутніх фахівців за освітньо-кваліфікаційним рівнем «бакалавр» на пряму підготовки 261 «Пожежна безпека» та організують проведення занять у формі ділової гри (при вивченні дисциплін пожежно-профілактичного профілю).

Позаяк існує потреба в наблизенні теоретичної підготовки курсантів (студентів) з майбутньою практичною діяльністю, постає актуальним пошук та впровадження нетрадиційних форм та методів навчання, які підвищують якість кінцевого результату професійної підготовки.

Ділові ігри належать до нетрадиційних та активних методів навчання, які дають можливість активізувати індивідуальну та групову діяльність учасників гри. Ділова гра служить для розвитку навичок спільної роботи, роботи в певній ролі, усвідомленню місця й значимості кожної ролі в колективі. У ході ділової гри курсанти (студенти) мають можливість закріпити здобуті теоретичні знання та навчитись приймати професійно-важливі рішення. Таким чином, ділові ігри виступають не тільки як засіб аналізу систем керування, але і як інноваційний метод підготовки фахівців.

Для здійснення стабільного розвитку і нового якісного прориву в національній системі освіти **необхідно забезпечити**: підвищення ефективності навчально-виховного процесу на основі впровадження досягнень психолого-педагогічної науки, педагогічних інновацій, інформаційно-комунікаційних технологій; освітніх технологій, форм, методів і засобів навчання таких, як ділові ігри.

Традиційно ділову гру зараховують до методів активного навчання. Область застосування ділових ігор як особливого методу навчання досить широка: економіка, управління, педагогіка, психологія, інженерні дисципліни, екологія, медицина, історія, географія тощо. Пропоновані методичні

рекомендації розкривають поетапний процес реалізації ділової гри у курсі дисциплін пожежно-профілактичного профілю.

Метою методичних рекомендацій є допомога викладачам дисциплін пожежно-профілактичного профілю в організації й проведенні ділових ігор; надання необхідної інформації й рекомендацій з їх проведення з метою підвищення ефективності навчально-виховного процесу.

1. Ділові ігри як механізм активізації навчання

Сьогодні від майбутніх спеціалістів потребують набагато більше, ніж раніше. А саме компетентності, ініціативності, заповзятливості, залученості у трудові контакти, наявність професійного досвіду та вміння адаптуватися до умов, що постійно змінюються. Тому виникає потреба у модернізації навчального процесу, таким чином актуальності набувають активні методи навчання (АМН) і у рамках дисциплін пожежно-профілактичного профілю ми пропонуємо використовувати ділові ігри (ДІ).

Ділові ігри - справа зовсім не жартівлива. Ось уже кілька десятиліть цей метод активно використовується в усьому світі для навчання серйозних і дорослих людей. Цей метод має серйозні переваги в порівнянні з багатьма іншими методами навчання. Участь у ділових іграх може дати не тільки знання, але і безцінний досвід, який в умовах розміреного існування треба набувати роками. Крім того, за допомогою ділових ігор можна вчити і вчитися не лише тому, як і чому треба працювати, можна тренувати такі важливі для успішної роботи якості, як комунікативність, лідерські якості, вміння орієнтуватися в складній, швидко мінливої ситуації. Можна програвати стресові і критичні ситуації, можна тренувати не тільки окремих людей, але і команду.

Ділові ігри вивчають представники різних наук – економіки, управління, психології, медицини, педагогіки. Напевне, саме з цієї причини існують різні визначення цієї ігрової технології. Багато авторів підкреслюють, що сутність ділової гри полягає у творчій діяльності її учасників, яким необхідно віднайти проблему та способи її розв'язання.

Ділова гра розглядається як моделювання реальної діяльності фахівця в тих або інших спеціально створених навчальних, службових, професійних ситуацій й виступає як засіб і метод підготовки та адаптації до професійної діяльності й соціальних контактів. Відмінність навчальних можливостей ділової гри від традиційних методів навчання, полягають у тому, що в грі відтворюються основні закономірності професійної діяльності та

професійного мислення із вирішенням, навчальної ситуації спільними зусиллями учасників на практичних заняттях.

Зростання інтересу до ділових ігор пояснюється такими особливостями:

- по-перше, при використанні ділових ігор навчальний процес максимально наближений до реальної практичної діяльності. Будь-яка ділова гра вчить приймати рішення в реальних ситуаціях і відстоювати свою позицію;
- по-друге, ділова гра є ігровим методом навчання. Всі її учасники виступають у тих чи інших ролях і приймають різні рішення;
- по-третє, ділова гра є колективним методом навчання. При використанні традиційних методів навчання кожен звітує про особисто набуті знання, вміння та навички. У ділових іграх вирішення спільних завдань здійснюється колективно;
- по-четверте, в ділових іграх спеціальними засобами створюється певний емоційний настрій гравців.

Ділова гра постає формою відтворення предметного і соціального змісту майбутньої професійної діяльності фахівця, моделювання таких систем відносин, які характерні для цієї діяльності як цілого.

За допомогою знакових засобів (мова, діалог, графіки, таблиці, документи) у діловій грі відтворюється професійна ситуація, подібна за основними сутнісними характеристиками з реальністю. Разом з тим у діловій грі відтворюються лише типові, узагальнені ситуації в стислому масштабі часу. В цілому, діловими іграми прийнято називати відтворення діяльності фахівців в умовній обстановці. Вони представляють собою процес прийняття і виконання ролей у ситуаціях, що моделюються, процес відтворення відносин і імітацію ролі згідно з поставленою метою.

Відмінними ознаками ділової гри називають:

- імітацію в грі реального процесу за допомогою моделі;
- розподіл ролей між учасниками гри, їх взаємодія один з одним;
- розходження інтересів в учасників гри і поява конфліктних ситуацій;

- наявність загальної ігрової мети у всього колективу, яка досягається в процесі взаємодії гравців і об'єднує всіх її учасників;
- облік результатів діяльності;
- реалізацію в грі ланцюжка рішень, кожне з яких залежить від попереднього, а також від рішень, прийнятих іншими учасниками гри.

У діловій грі учасник виконує професійну діяльність, що поєднує в собі навчальний та професійний елементи. Знання та вміння засвоюються ним не абстрактно, а в контексті професії, накладаючись на основу професійної діяльності. У контекстному навчанні знання засвоюються не на користь, для майбутнього, а забезпечують ігрові дії студента в реальному процесі ділової гри. Одночасно особа, яка навчається, поряд з професійними знаннями набуває спеціальну компетенцію — навички спеціальної взаємодії та управління людьми, колегіальність, вміння керувати і підкорятися, отже, дидактична гра виховує особистісні якості, прискорює процес соціалізації.

Ділова гра, як і будь-яка інша інтерактивна технологія, має як переваги, так і недоліки. В узагальненому вигляді це подано у таблиці 1.

Таблиця 1

Переваги та недоліки ділових ігор

Переваги	Недоліки
Ділові ігри зміщують акцент із «системи знань» на «систему формування навичок, умінь, способів поведінки, відношень, прийомів творчості» тобто на значущу діяльність для конкретної професії.	Відсутність теорії і методики опрацьованого ігрового змісту професійної діяльності, що моделюється у грі, призводить до того, що більшість розроблених ігор є іграми лише за назвою, оскільки у них немає власної ігрової основи.
Імітація діяльності здійснюється у реальному навчальному процесі. Учасник гри аналізує, відбирає вихідні дані, ставить і розв'язує задачі реального часу.	Учасники ділових ігор знаходяться в умовах уявної ситуації, виконують умовні (ігрові) дії. У такій ситуації їх поведінка ефективна у тому випадку, коли вони добре володіють змістом і специфікою реальної діяльності.

Існує безліч методичних розробок із ділових ігор. Отже, творчий викладач завжди знайде відповідну розробку для свого заняття.	Кожен автор виробляє свої власні принципи її конструювання та опису. У більшості випадків такі розробки взагалі неможливо використовувати, і вони залишаються без потреби
Ділові ігри є колективним методом навчання та організаційного розвитку спеціаліста, за допомогою якого формуються навички співробітництва під час прийняття рішень у групі і при аналізі або критиці рішень інших груп.	У грі може виникнути конфлікт не лише думок, але й інтересів; недостатній рівень комунікативної компетентності може призвести до виникнення серйозних інцидентів, що можуть перерости у конфліктну ситуацію.

Основними проблемами підготовки курсантів (студентів) як майбутніх фахівців є:

- зацікавленість курсантів у можливості отримати інформацію, яку вони зможуть використовувати на практиці;
- здатність аналізувати проблемну ситуацію та використовувати теоретичні знання на практиці;
- неможливість отримання на достатньому рівні практичного досвіду роботи в процесі аудиторної роботи;
- неможливість максимально наблизити процес навчання до реальних умов на традиційному занятті.

Використання ділової гри у професійній підготовці курсантів забезпечує розв'язання багатьох завдань одночасно:

- ділова гра створює умови для глибокого та повного засвоєння навчального матеріалу та розв'язання навчальних та професійних проблем;
- ділова гра сприяє інтенсифікації навчальної діяльності курсантів та надає можливості проведення аналізу професійних ситуацій та пошуку способів їх вирішення;

- ділова гра формує та забезпечує оволодіння досвідом виконання професійних функцій та методологією подолання різноманітних проблем.

Ділові ігри правомірно відносять до числа нетрадиційних, активних методів у навчанні, вони забезпечують:

1. Активність навіть тих курсантів, які, як правило, віддають перевагу мовчанню.
2. Комфортність навчання для курсантів, які перестають боятися негативних оцінок.
3. Удосконалення комунікативних навичок курсантів, оскільки ділові ігри дають змогу їм більше висловлюватися.
4. Формування почуття професіонала у курсанта уже у вузівській аудиторії.
5. Розвиток у курсантів ряду важливих здібностей (до спільного прийняття рішень, до професійного мислення тощо).
6. Розвиток мислення, не просто відтворюючи засвоєні знання, але й використовуючи їх у практично орієнтованій діяльності, залучення студентів до вирішення проблем, максимально наближених до професійних.

Особливості процесу навчання у вищих навчальних закладах ДСНС України, які необхідно враховувати при підготовці та проведенні ділової гри:

- проведення обов'язкових самопідготовок курсантів під керівництвом викладачів;
- розвиток у курсантів (студентів) ініціативи, самостійності й творчої здатності як провідних якостей особистості майбутніх спеціалістів;
- виховання викладачем суперництва як однієї з умов організації процесу навчання курсантів;
- поєднання навчальної діяльності курсантів з несенням служби.

2. Типологія та класифікація ділових ігор

Нині кількість ділових ігор вимірюється тисячами, які розрізняються за масштабністю імітованих об'єктів (цех, фабрика або ціла галузь), функціональним профілем (управлінські, ринкові, виробничі тощо), особливостями побудови.

Можемо констатувати, що практика ділових ігор у світі досить популярна. Особливо активно ділові ігри використовують у практиці вищої школи і багато вищих навчальних закладів є новаторами в методиці застосування ділових ігор, де видають посібники, каталоги та довідники з ділових ігор, проводяться регулярні школи та семінари.

На сьогоднішній день у літературі існує велика різноманітність типологій і класифікацій ділових ігор. От одна із детальних класифікацій видів ділових ігор:

За цільовою спрямованістю виділяють:

1) ситуаційні ігри – спрямовані на аналіз запропонованих ситуацій, подолання виділених у них проблем, розв'язання і вирішення курсантами цих ситуацій;

2) рольові (позиційні ігри) – вирішення переважно завдань формування комунікативної складової професійної діяльності, визначення рольової позиції, формування стереотипів професійної поведінки і її корекції у спілкуванні з оточенням;

3) комплексні ігри – поєднують у собі цільову спрямованість перших і других;

4) організаційно-діяльнісні ігри – спрямовані на навчання гравців принципів методологічної роботи з вирішення різних виробничих завдань: системних способів виділення й аналізу виробничих проблем, організації мисленнєвої діяльності, що забезпечують їх розв'язання. На думку деяких вчених, ці ігри дуже складні й практично не мають дидактичної складової, тому

використовуються у педагогічному процесі дуже рідко.

За ступенем «закритості» або «відкритості», алгоритмізованості чи творчої спрямованості можна виділити:

1) імітаційні ігри, в яких здійснюється жорстке моделювання певної стандартної реальної або уявної ситуації з закріпленням певних ролей, мета яких – прийняття відповідного професійним вимогам рішення в даній ситуації (за типом вирішуваних завдань вони є ситуаційно-дидактичними);

2) інноваційні ігри – ігри відкритого типу, що мають складну організаційну структуру, передбачають можливість саморозвитку їх учасників, перерозподіл ними ролей у процесі розв'язання поставлених завдань (ролі не є строго заданими, а обираються й розвиваються самими учасниками під час проведення гри). Використовуються для розв'язання нестандартних задач і дій у проблемних, складних ситуаціях.

За наявністю або відсутністю у сценарії конфлікту:

1) ігри в безконфліктних (кооперативних) ситуаціях, у яких реалізується принцип «індивідуальних внесків». Такі ігри характеризуються частковим або повним збігом інтересів гравців, спільною розробкою різноманітних аспектів проблеми;

2) ігри з нежорстким суперництвом, основані на конкуренції, суперництві у розробці однієї проблеми, що загострює гру та забезпечує творчу активність студентів у процесі висування нових ідей і підходів;

3) ігри з суворим (жорстким) суперництвом, основані на повній протилежності ігрових інтересів суперників (наприклад, ділова гра «Судове засідання»).

За ступенем участі студентів у підготовці ділової гри виділяють:

1) ігри з попередньою підготовкою студентів, що формують уміння аналізувати й систематизувати вихідний матеріал та проектувати можливі дії й ситуації. Різновидом таких ігор є ті, що передбачають залучення студентів до активної дослідницької діяльності вже на підготовчому етапі (пошук додаткової інформації, збір та аналіз виробничих документів, консультування

у спеціалістів-практиків тощо).

2) ділові бліц-ігри без попередньої підготовки студентів, що допомагають створювати умови для розвитку здатності до імпровізації, оперативного використання знань, оволодіння досвідом прийняття рішень в екстремальних ситуаціях.

За тривалістю ділові ігри можуть бути нетривалими, що займають частину заняття, або тривалими, які проводяться впродовж цілого заняття або навіть кількох занять.

За способом створення та подолання проблемних ситуацій розрізняються:

1) ділові ігри з початково заданою проблемною ситуацією, яка може бути розв'язана на стадії групового обговорення і спільного прийняття рішення. Намітивши шляхи вирішення та визначивши рольову поведінку учасників, студенти розігрують ситуацію, реалізуючи підготовлений ними сценарій, ілюструючи прийняте рішення. Найбільш продуктивною у цьому випадку є перша частина гри;

2) ділові ігри з проблемними ситуаціями, що виникають під час проведення самої гри. Сама ситуація не має проблемного характеру і може бути відтворена за існуючими стандартами (залежно від позиції учасників, їх професійних знань та досвіду, творчої спрямованості), або ж побудована так, що проблемні ситуації виникають у процесі гри, коли учасники займають конфліктні позиції відповідно до взятих ними на себе ролей. У таких випадках сценарій не розписаний повністю, а лише окреслює основні контури гри й можливі позиції учасників, які остаточно уточнюються вже у процесі гри, в ситуації рольової взаємодії. Таким чином, під час проведення гри виникають рольові проблемні ситуації, що імітують конфліктні відносини рольового спілкування, базовані на невідомому способі або умові дії, аналізі ускладнень, які виникають у результаті недостатнього рівня знань або попереднього досвіду. Збільшується доля імпровізації, а неможливість повністю реалізувати заплановані раніше дії стимулює рефлексію, аналітичну діяльність студентів

під час процесу безпосередньої взаємодії. Такий тип ситуаційної ділової гри має найбільший діагностичний та творчий потенціал, а в ситуаціях імпровізації найбільш яскраво проявляються ціннісні орієнтації і творчі можливості особистості, розвивається здатність приймати нестандартні, творчі рішення.

За дидактичними цілями у сфері використання виділяють ігри, що використовуються:

1) для створення проблемної ситуації, що забезпечує мотивацію й цілеспрямовання студентів під час вивчення нового матеріалу;

2) з метою організації дослідної роботи студентів (наприклад, для розробки ідей та основних аспектів курсового проекту);

3) для забезпечення систематизації та узагальнення вивченого навчального матеріалу на основі його використання у конкретній виробничій ситуації;

4) для контролю – це ділові ігри, спрямовані на перевірку рівня засвоєння навчального матеріалу, визначення ступеня готовності студентів до професійної діяльності («творчий залік», «творчий іспит» у вигляді ділової гри, у процесі якої студенти моделюють ситуації професійної діяльності, що вимагають комплексного застосування і творчого використання опанованих знань, умінь, навичок).

3. Впровадження ділових ігор в навчання

Сутність та принципи організації ділової гри

Методики сучасних ділових ігор дозволяють раціонально поєднувати професійний інтерес курсантів до нових методів навчання, розвивати дух суперництва і колективізму. Створення ділової гри пов'язане з розробкою методичного забезпечення гри і являє собою складну науково-технічну задачу.

Багато процесів у професійній діяльності майбутніх інспекторів носять якісний характер, а тому не відображаються в статистичних даних. Заповнити цей недолік в якійсь мірі можуть ділові ігри. Предметом досліджень можуть стати, наприклад, відносини керівників і виконавців, груп і підрозділів в системі ДСНС України щодо стимулів, інтересів і цілей в системі управління. За допомогою моделювання певних ситуацій відпрацьовуються системи економічного і матеріального стимулювання в підрозділах ДСНС України. Майбутній спеціаліст (інспектор, інженер та ін.) може спостерігати за психологічною поведінкою осіб, які приймають рішення, в залежності від того, колективно або індивідуально протікає цей процес. Виховання ділових якостей на основі моделювання, важлива сторона використання ігор при підготовці майбутніх інспекторів. Ситуації, що розігруються у діловій грі, розвивають здібності курсантів, спонукають учасників, осмислювати і оперативно реагувати на них, приймаючи правильні, ефективні рішення. Саме ці якості висуваються сьогодні на одне з перших місць в комплексі вимог підготовки та навчання курсантів вищих навчальних закладів системи ДСНС України.

Елементи несподіванки, що вводяться в ділові ігри викладачем, дають можливість приймати рішення в умовах недостатньої інформації та виробничої напруженості, що дозволяє курсанту як майбутньому інспектору, приймати управлінські рішення (часто ризиковані) у модельованих професійних ситуаціях і накопичувати вміння та навички управлінської діяльності без шкоди для реального виробництва в майбутньому. Такий досвід

дозволить курсанту в реальних обставинах, при необхідності, приймати ефективні рішення з мінімальними втратами.

В основі ділової гри лежить імітаційний експеримент. Відмінність імітаційного експерименту від експерименту «реального» полягає в тому, що при імітації використовується модель реального процесу, а не сам процес.

На початкових етапах навчання та вивчення конкретних дисциплін ділова гра проходить в один день.

Залежно від ускладнення ділових ігор в залежності від ступеня інтеграції дисциплін ділові ігри проходять в 3-4 етапи:

- *інструктивне заняття;*
- *самостійна робота;*
- *контроль готовності до заключного заняття ділової гри;*
- *заключне заняття з ділової гри і підведення підсумків.*

Найбільш важливий етап — самостійна робота курсантів над завданнями, вміст яких передбачає роботу з літературними джерелами, нормативними матеріалами; збір практичного матеріалу і його обробка, проведення необхідних розрахунків, оформлення документації та ін. Описана робота ведеться курсантами у вільний час, впродовж 2-5 днів, залежно від обсягу завдань.

Призначення і ступінь ділової гри визначається тим, який етап навчального процесу вони завершують. Незалежно від цього ділові ігри можуть виконувати завдання:

- тематичного контролю знань, умінь і навичок;
- проміжного контролю знань та їх систематизації за підсумками, наприклад, семестру або конкретної екзаменаційної сесії;
- узагальнення знань і навичок та їх контролю після завершення курсу декількох дисциплін перед виходом на стажування на певних посадах та практики;
- контролю готовності до підсумкової атестації по завершенню професійної підготовки.

Методичну основу ділової гри в навчальному процесі складають такі положення:

1. Фактор часу, присутній і враховується у діловій грі, накладає певні умови на процес і результати гри. Зміна масштабу часу дає можливість скорочувати до хвилин і годин тривалість процесів вимірюваних в добі, роках.

2. Ділова гра базується на методі експериментування. Експеримент, що вважається найважливішим інструментом досліджень у фізиці, біології та інших природничих науках стає можливим і при дослідженні управлінських явищ.

3. Наявність зворотного зв'язку в імітаційній системі, завдяки багаторазовому програванню різних ситуацій, дозволяє учасникам аналізуючи результати, навчатися і в кожному наступному періоді приймати більш ефективні рішення.

4. Використання ділової гри в навчальному процесі передбачає наявність в ній дидактичних методів. У педагогіці вже давно успішно використовуються дидактичні принципи наочності, активності, доступності, міжпредметності зв'язку теорії з практикою, науковості, зацікавленості та інші. Кожна навчальна ділова гра в тій чи іншій мірі реалізує вказані принципи. Одним з найважливіших принципів навчання у випадку курсантів є зв'язок теорії з практикою. Він реалізується в методах, погоджує теорію з практикою, підтверджуючи практичне значення досліджуваних явищ. У ділових іграх, що використовуються в навчальному процесі, цей зв'язок обумовлюється проблемним підходом до засвоєння навчального матеріалу, експериментуванням і конкретністю розглянутих ситуацій.

Розробка системи стимулів, що сприяють активізації учасників гри, має базуватися, насамперед, на мотивах, викликаних позитивними емоціями і меншою мірою на негативних, так як останні гальмують розумову діяльність курсантів. Найбільш складним і важливим конструктивним елементом ділової гри є система стимулів, що базується на реально діючих умовах в різних виробничих організаціях.

Для реалізації імітаційних моделей необхідна розробка відповідних алгоритмів, програм і різних інструкцій. Створення ділової гри завершується організаційними положеннями з проведенню гри, що включають правила, які можуть бути або єдиними для всіх учасників, або диференційованими. Правила включають ряд вимог і умов, яких повинні дотримуватися учасники. Це, наприклад, можливість спілкування між учасниками, час, регламентований для прийняття рішень на кожному етапі та інші. При необхідності в правилах передбачаються винятки. Організація гри передбачає опис технічних засобів, електронно-обчислювальна техніка та обладнання робочих місць учасників.

Для досягнення поставлених навчальних цілей для курсантів (студентів) на етапі розробки в ділову гру слід закласти п'ять психолого-педагогічних принципів:

1. Принцип імітаційного моделювання ситуації припускає розробку:

- а) імітаційної моделі виробництва;
- б) ігрової моделі професійної діяльності.

Наявність цих двох моделей необхідно для створення предметного і соціального контекстів майбутньої професійної діяльності.

2. Принцип проблемності змісту гри і її розгортання означає, що в предметний матеріал гри вставляють навчальні проблеми, побудовані у вигляді системи ігрових завдань, в яких міститься той чи інший тип суперечностей, дозволених курсантам в процесі гри, що призводить до виходу з проблемної ситуації.

3. Принцип рольової взаємодії у спільній діяльності ґрунтується на імітації професійних функцій курсантів як майбутніх інспекторів через їх рольову взаємодію. Гра передбачає спілкування, засноване на суб'єктних відносинах, при яких розвиваються психічні процеси, притаманні мисленню фахівців.

4. Принцип діалогічного спілкування і взаємодії партнерів у грі є необхідна умова переживання і вирішення проблемної ситуації. Учасники гри

задають один одному питання. Система міркувань кожного з учасників зумовлює їх взаємний рух до спільного вирішення проблеми. Люди неоднозначно реагують на однакову інформацію, що породжує діалог, обговорення та узгодження позицій, інтересів.

5. Принцип двоплановості ігрової навчальної діяльності дає можливість досягнути внутрішньої розкритості особистості, прояву творчої ініціативи. Суть його в тому, що «серйозна» діяльність, спрямована на навчання і розвиток фахівця, реалізується в «несерйозній» ігровій формі.

Ці взаємообумовлені принципи складають певну концепцію ділової гри і повинні дотримуватися як на етапі розробки, так і на етапі реалізації. Недотримання або недостатнє опрацювання хоча б одного з них негативно позначиться на результатах гри. Для розробки ділової гри принциповими моментами є визначення теми і цілей. Так, наприклад, у темі можуть бути відображені: характер діяльності; масштаб управління; склад інстанцій та умови обставин.

При визначенні цілей розробнику важливо відповісти на кілька принципових питань:

1. Для чого проводиться дана ділова гра?
2. Для якої категорії учасників?
3. Чому саме слід їх навчати?
4. Які результати повинні бути досягнуті?

При постановці цілей необхідно розрізняти навчальні цілі гри (її ставить перед собою керівник гри) і мету дій її учасників, які ставляться перед ними, виходячи з ігрових ролей.

Структура ігрової ситуації складається з компонентів:

Імітаційна модель відображає обраний фрагмент реальної дійсності, який можна назвати прототипом моделі або об'єктом імітації, задаючи предмет професійної діяльності курсанта як майбутнього інспектора в навчальному процесі.

Ігрова модель є способом опису роботи учасників про імітаційну модель, що задає соціальний контекст професійної діяльності майбутніх інспекторів.

Предмет гри — це предмет діяльності учасників гри, в специфічній формі, що заміщає предмет реальної професійної діяльності.

Сценарій — це базовий елемент гри, в ньому знаходять відображення принципи проблемності, двоплановості, спільної діяльності. Під сценарієм гри ми розуміємо опис у словесній або графічній формі змісту, вираженого в характері і послідовності дій гравців, а також тих людей, які ведуть гру. У сценарії відображається загальна послідовність гри, розбита на основні етапи, операції та кроки і представлена у вигляді блок-схеми.

Ролі та функції гравців повинні адекватно відображати «картину» того фрагмента професійної діяльності, яка моделюється у грі.

Правила гри відображають характеристики реальних процесів і явищ, що моделюються в дійсності. При цьому, в правилах гри повинно відображатись те, що моделі і гра є спрощенням дійсності.

Система оцінювання повинна забезпечувати контроль та якість прийнятих рішень з позицій норм і вимог професійної діяльності, сприяти розгортанню ігрового плану навчальної діяльності. Система оцінювання виконує функції не тільки контролю, але і самоконтролю професійної діяльності, забезпечує формування ігрової, пізнавальної та професійної мотивації учасників гри.

Особливістю ділової гри є її можливість, як вказувалося вище, цілеутворення самими курсантами. Таким чином, ділова гра має досить складну цільову систему.

Психолого-педагогічні принципи конструювання ділової гри включають: «принцип імітаційного моделювання конкретних умов і динаміки виробництва; принцип ігрового моделювання змісту і форм професійної діяльності; принцип спільної діяльності; принцип діалогічного спілкування; принцип двоплановості; принцип проблемності змісту імітаційної моделі та процесу його розгортання в ігровій діяльності».

Розглянемо детальніше структуру ігрової ситуації.

Основою розробки ділової гри є створення імітаційної і ігрових моделей, які повинні органічно накладатися одна на одну, що і визначає структуру ДГ.

Імітаційна модель відображає обраний фрагмент реальної дійсності, який можна назвати прототипом моделі або об'єктом імітації, задаючи предметний контекст професійної діяльності фахівця в навчальному процесі.

Наприклад, (додаток 10): проведення планової перевірки об'єкту (пожежно-технічне обстеження (ПТО)), проведення профілактичних бесід з населенням щодо попередження пожеж в зимовий період, проведення занять з навчання пожежно-технічного мінімуму, виступ на радіо та телебаченні, вручення документів за результатами перевірки, надання консультаційних послуг та відповіді на запитання інженерів з охорони праці та пожежної безпеки по проблемним питанням забезпечення пожежної безпеки і т.д.

Ігрова модель є фактично описом роботи учасників з імітаційної моделі, що задає соціальний контекст професійної діяльності майбутнього державного інспектора.

Таким чином, викладач (розробник) ділових ігор повинен вирішувати як професійне, так і педагогічне завдання. Як фіксують експерти, на сьогоднішній день таке поєднання двох типів завдань є проблемним у розробці ділових ігор. На практиці переважно вирішуються частіше завдання першого типу. Педагогічні завдання, на жаль, нерідко, відпрацьовуються слабо і не в повному обсязі, якщо взагалі вирішуються.

При конструюванні ділової гри викладач може спиратися на структурний опис останньої.

Імітаційна та ігрова моделі можуть розглядатися як основні елементи при конструюванні ділової гри.

У свою чергу, в імітаційній моделі можна виділити ряд структурних компонентів:

- цілі;
- предмет гри;
- графічна модель взаємодії учасників;
- система оцінювання.

Ігрова модель також може бути представлена в наступних компонентах:

- мета;
- комплекс ролей і функцій гравців;
- сценарій;
- правила гри.

Одним з найскладніших етапів конструювання ділової гри є вибір і опис об'єкта імітації. В якості такого об'єкта вибирається найбільш типовий фрагмент професійної реальності, виконання якого спеціалістами вимагає системного застосування, різноманітних умінь і навичок, «заготовлених» курсантами у період навчання, попередньої гри, при чому це застосування пов'язано з труднощами; до рішення професійних завдань залучають тих чи інших фахівців, що мають різні інтереси і свої предмети діяльності.

Предмет гри — це предмет діяльності учасників гри, в специфічній формі, що заміщує предмет реальної професійної діяльності. Він являє собою перелік процесів або явищ, що відтворюються (імітованих у діловій грі і вимагають виконання професійно компетентних дій).

Сценарієм гри називається опис у словесній або графічній формі предметного змісту вираженого в характері і послідовності дій гравців, а також викладачів, що ведуть гру.

У сценарії повинні бути відображені основні етапи, операції і кроки гри. Сценарій повинен включати опис змісту протиріччя або конфлікту, що є реалізацією принципу проблемності. Реальне протиріччя реалізується в описі імітаційної моделі, наприклад, протиріччя виникає через різноманіття альтернатив вибору, через нових практичних умов використання наявних знань, через теоретичної можливості розв'язання задачі та практичної нездійсненності цього.

Базовим елементом ділової гри є сценарій. Сценарій ділової гри є основним документом для її проведення. Створена для його розробки група викладачів розбирає: кожний етап, фрагмент (бажано не більше трьох), зміст, епізоди, чітко визначає навчальну мету, готується інструкція кожному гравцеві і експертам, визначається повний комплект ролей, час гри, місце гри, рекомендується вступний матеріал або лекція, обговорюється порядок використання технічних засобів тощо.

Як правило, у сценарії відображається загальна послідовність гри, розбита на основні етапи, операції і кроки.

Схема сценарію може бути описана за допомогою наступних елементів:

1. Реальне протиріччя (слід відрізнити від ігрового конфлікту, обумовленого різницею позицій гравців), конфлікт — наявність у ситуації «неузгодженості параметрів діяльності, зіткнення різнопланових явищ, суперечливості критеріїв прийняття рішень» тощо. Ігровий конфлікт також може бути присутнім в сценарії.

2. Спосіб генерування події, що визначає ступінь алгоритмізації та імпровізації учасників гри (розрізняють три способи алгоритмізації: детермінований, спонтанний та змішаний). Діловій грі в найбільшій мірі притаманний змішаний спосіб генерування подій, коли процес гри слідує якомусь узагальненому алгоритму, що відображає технологію виробничого процесу, але враховує імовірнісний характер подій.

Більшість дослідників і розробників ділових ігор фіксують ряд труднощів у використанні і проектуванні ділових ігор:

- відсутність загальноприйнятої концепції ділової гри;
- некритичне запозичення технологій ділових ігор при перенесенні їх у різні дисциплінарні практики;
- методологічні труднощі в оцінці ефективності різних видів ділових ігор;
- труднощі відтворення і тиражування ділових ігор через відсутності їх цілісних описів;
- випередження емпіричними розробками ділових ігор їх теоретичних описів.

Окремо можна виділити і соціально-психологічні «збої» в діловій грі. Багато з них викликані двоплановим характером гри, коли реальний і умовний плани починають «конфлітувати». Домінування реального плану над умовним планом відбувається, якщо:

- а) особистісні відносини поза грою переносяться в гру;
- б) конфлікт, що виник в рамках ігрових ролей, зачіпає відносини і поза грою;
- в) будь-хто з учасників гри «використовує» ігрові ситуації і взаємини в групі для «вирішення» своїх внутрішніх, глибоко особистісних проблем.

Відрефлексувати вище вказані труднощі, дозволили дослідникам сформулювати наступні практичні поради викладачу як проектувальнику і користувачеві навчальних ділових ігор:

1. Ділова гра досить трудомістка і ресурсно-витратна форма навчання, тому її варто використовувати тільки в тих випадках, коли іншими формами і методами навчання неможливо досягти поставлених освітніх цілей. Це означає, що ділові ігри має сенс використовувати в тих випадках, коли важливі:

- отримання цілісного досвіду виконання майбутньої професійної діяльності;
- систематизація в цілісну систему вже наявних в учасників умінь і навичок;
- отримання досвіду соціальних відносин;

- формування професійного творчого мислення.

2. Впровадження в навчальний процес хоча б однієї гри призводить до необхідності перебудови всієї методики навчання, що використовується викладачем.

У діловій грі не можна грати в те, про що курсанти не мають уяви, це веде до спотворення ділової гри. Це означає, що компетентна участь учасників гри вимагає завчасної їх підготовки (наприклад, слід попередньо вчити дискусії, методам аналізу ситуації, методам розігрування ролей тощо).

3. Важливо уникнути крайності наближення ділової гри, з одного боку, до тренажеру, з іншого боку, до азартної гри.

4. Викладач найбільш активний на етапі розробки, підготовки гри і на етапі її рефлексивної оцінки. Чим менше втручається викладач в процес гри, тим більше в ній ознак саморегуляції, тим вище навчальна цінність гри.

5. Ділова гра вимагає зміни ставлення до традиційної поведінки курсантів. Головним стає дотримання правил гри. Дисциплінарні порушення, зі звичної точки зору, (наприклад, самовільний вихід з аудиторії) у діловій грі втрачають свій статус.

6. Оптимальна тривалість ділової навчальної гри приблизно 4 години. Такий час дозволяє ефективно вписуватися в існуючу освітню систему.

Ігровий конфлікт (як обов'язкова частина сценарію) — протиріччя, яке обумовлено різницею позицій гравців з приводу одного і того ж змісту, факту, проблеми, різницею інтересів учасників, особистісних смаків і уподобань, індивідуальних стилів діяльності (авторитарний, демократичний, конформістський), індивідуальних особливостей особистості (сангвінік, меланхолік та ін.).

Ігровий конфлікт не повинен перетворюватися на конфліктні відносини учасників, у сварку, лайку, афективні реакції. Як зазначалося вище, в умовах проведення ділової гри у віртуальній групі ймовірність перетворення ігрового конфлікту в особистий конфлікт значно знижується.

Наступний елемент сценарію — **спосіб генерування подій**, визначає ступінь заданості гри. Розрізняють три способи — детермінований, спонтанний і змішаний. При першому гра перетворюється в тренажер, при другому взагалі перестає бути діловою грою. Діловій грі притаманний змішаний спосіб генерування подій. Події можуть виникати як наслідок саморозвитку змісту гри або вводитися викладачем.

Що стосується комплекту **ролей і функцій учасників**, то розрізняють ролі соціальні, обумовлені місцем індивіда в системі суспільних відносин (професійні, соціально-демографічні тощо), міжособистісні (лідер, ведений, зацькований та ін.), ролі офіційні та стихійні. Ролі в грі запозичуються з реальності, іноді задаються штучно (скептик, «внутрішній голос»). Має бути зазначено оптимальне, мінімальну та максимальну кількість учасників гри.

Правила гри містять обмеження, що стосуються ряду аспектів гри:

- 1) технологія гри, пов'язана з її змістом;
- 2) регламент ігрової процедури та її окремих елементів;
- 3) роль і функції викладачів, які ведуть гру;
- 4) система оцінювання;
- 5) способи взаємодії гравців;
- 6) можливість введення несподіваних ситуацій.

Наприклад, при проведенні ділової гри на практичному занятті, правила можуть бути наступними:

1. Ділова гра на тему «Робота державного інспектора з нагляду у сфері пожежної та техногенної безпеки і інженера з охорони праці та пожежної безпеки при проведенні планової перевірки протипожежного стану ПрАТ «Черкаський комбінат хлібопродуктів» проводиться на практичних заняттях з дисципліни «Пожежна безпека технологічних процесів».

2. Повідомлення курсантів відбулося за 5 календарних днів.

3. Учасники мають право звертатися до викладача, який веде гру, з питаннями, що стосуються регламенту. Запитання за змістом гри не приймаються.

4. Учасники гри мають право користуватися всіма доступними їм джерелами інформації, а також консультуватися зі сторонніми особами. Слід повідомляти, якими джерелами вони користувалися і до кого зверталися.

5. Викладач залишає за собою право введення несподіваних ситуацій (не більше 5 разів за одну гру).

6. Кожен гравець має право запропонувати власні доповнення до правил протягом трьох днів з моменту отримання даного повідомлення.

Система оцінювання курсантів під час проведення ділової гри повинна забезпечувати контроль та якість прийнятих рішень з позицій норм і вимог професійної діяльності (знання нормативних документів, розуміння проблемної ситуації, здатність вести діалог, вміння знаходити порушення), сприяти розгортанню ігрового плану навчальної діяльності. Система оцінювання виконує функції не тільки контролю, але і самоконтролю професійної діяльності (залучення групи курсантів з кращими знаннями для оцінювання роботи гравців та поясненнями своєї точки зору), забезпечує формування ігрової, пізнавальної та професійної мотивації учасників гри. А також проведення тестування по проблемним напрямкам.

4. Програма ділової гри

Робота викладачів з підготовки ділової гри і керівництва передбачає: розробку її методичного забезпечення; підбір підприємств та інших об'єктів досліджень; адаптацію змісту ділової гри до конкретного контингенту учасників, умовам її підготовки та проведення; підготовку інструктивного заняття; розробку системи оцінки діяльності курсантів; надання консультативної допомоги і контроль ходу ділової гри.

Викладач повинен чітко визначити структуру ігрової ситуації (приклад - додаток 1):

1. *Імітаційна модель.*
2. *Ігрова модель.*
3. *Предмет гри.*
4. *Сценарій.*
5. *Ролі та функції.*
6. *Правила гри.*
7. *Система оцінювання.*

**Викладач, який планує розробку ділових ігор,
повинен зробити п'ять кроків:**

Крок 1. Визначити основні ознаки ділової гри:

- наявність об'єкта моделювання;
- взаємодія учасників, наділених рольовими функціями;
- спільність мети при відмінності інтересів учасників;
- образ імовірнісного характеру виробництва;
- відтворення не самого виробництва, а системи управління ним;
- можливість зміни гравцями своїх рішень (імітація альтернатив);
- реалізація «ланцюжка» управлінських рішень з урахуванням їх послідовності та наступності;
- зміна масштабу часу;
- можливість «самооцінки» учасників за допомогою системи стимуляції.

Крок 2. Визначити послідовність розробки ділової гри (приклад - додаток 2):

1. Вибір мети і об'єкта.
2. Визначення предмета дослідження.
3. Завдання дослідження
4. Збір вихідних даних.
5. Обробка даних.
6. Розробка моделі, принципів та механізму гри:
 - Відбір даних та їх спрощення;
 - Заміна реальної системи стимулювання, прав і зовнішніх зв'язків ігровими елементами (бали, умовні рублі, фішки і т.д.);
 - Визначення цілей, критеріїв і формування моделі об'єкту управління та зовнішнього середовища;
 - Побудова моделі керуючої системи;
 - Попередня розробка процесу гри.
7. Розробка системи стимулювання.
8. Інформаційне та методичне забезпечення.
9. Детальна розробка процесу гри.
10. Вибір технічних і організаційних засобів.
11. Розробка процедур, реалізованих учасниками ділових ігор.
12. Експертна перевірка гри. Внесення уточнень та впровадження в

систему навчання.

Крок 3. Визначити характеристики ділової гри (загальні риси):

- Життєвість і типовість конкретної ситуації, розглянутих у ділових іграх, наявність обстановки, в умовах якої необхідно проводити аналіз проблемної ситуації і приймати рішення.
- Відсутність повної інформації, прийняття рішення в умовах невизначеності, ризику або протидії, неможливість повної формалізації задачі.
- Наявність конфліктності і прихованих резервів.

- Динамічність процесу управління, можливість впливу прийнятих раніше рішень на зміну обстановки в наступні моменти.
- Наявність діючих осіб у системі управління: гравців, які виконують ролі посадових осіб, гравців-експертів і гравців-організаторів, які готують матеріали для ділової гри, що видають інформацію і направляють хід гри.
- Наявність правил і регламентація гри.
- Системний підхід передбачає розгляд об'єктів як систем з розкриттям цілісності об'єкта та виявленням різноманіття його зв'язків.

Крок 4. Визначення основних етапів та операції в традиційному варіанті проведення ділової гри (схема ділової гри-таблиця 2).

Таблиця 2

Схема ділової гри

Етапи	Операції
I - інформаційно-теоретичний	1. Вступна лекція. 2. Вихідна інформація по діловій грі.
II - організаційний	1. Призначення або вибір учасників гри. 2. Ознайомлення з ролями III етапу.
III – основний (проведення ділової гри)	1. Обговорення в групах. 2. Виступ доповідачів. 3. Виступ опонентів. 4. Виступ керівника гри.
IV - заключна дискусія	1. Вільні виступи. 2. Підведення підсумків.
Примітка: Вибір кількості етапів та їх операцій залежить від розробника ділової гри; Як правило Етап I - інформаційно-теоретичний та II – організаційний можуть поєднуватись. (приклад - додаток 3)	

Перед початком проведення ділових ігор викладач повинен розробити єдині вимоги до окремих етапів:

- цільова установка проведення гри;
- сценарій всіх етапів ділової гри;

- структура конкретних ситуацій, що відображають процес, який моделюється або явище;
- критерії оцінки, отриманих під час проведення гри результатів;
- рекомендації щодо подальшого вдосконалення професійних умінь і навичок.

При визначенні основних етапів проведення та підготовки ділової гри повинна бути розроблена така лінія її розгортання, яка забезпечує швидке входження курсантів у роль і звільнення від умовностей традиційного навчального процесу.

При підготовці та проведенні ділової гри викладачам можна користуватися і більш докладною схемою, наведеною нижче.

I. Інформаційно-теоретичний або попередній етап (може тривати 2-3 місяці). Тут проводиться діагностика стану досліджуваної системи (проведення ПТО), виявляються кризові проблеми, визначається загальна стратегія гри, формується її структура. Далі проводиться підбір ігрового колективу, продумуються склади ігрових груп. З числа курсантів вибирається керівників груп. Роль керівника групи полягає, зокрема, в створенні доброзичливого морально-психологічного клімату в групі контролі її діяльності (при необхідності корекції), а також інформуванні інших учасників гри і викладача про стан проблеми для координації проведення гри.

Викладач повинен забезпечити курсантів необхідною методичною, технічною та нормативною літературою.

II. Організаційний або введення гравців у гру. Проводиться орієнтування ігрового колективу (курсантів) на цілі і завдання гри, психологічна підготовка учасників (мобілізація їх творчого та інтелектуального потенціалу). Серед прийомів мобілізації учасників можна виділити такі, як «виклик вогню на себе» - провокування курсантів на дискусію з викладачем. Серед позитивних прийомів можуть бути жартівливі конкурси та інші прийоми, що викликають позитивні емоції. Завдання цього

етапу в створенні з розрізнених учасників працездатного колективу, здатного вирішувати поставлене завдання.

Для покращення ефективності самостійної роботи курсантів та інформативності діалогу під час проведення основного етапу ДГ:

курсантам пропонують підготувати реферативні повідомлення за проблемними напрямками теми (додаток 8);

курсанти обов'язково готують інформаційні концептуальні моделі нормативних вимог ПБ та еталонні опорні карти обстеження та пошуку можливих порушень для швидкості прийняття рішень в системі порівняння «ВИМАГАЄТЬСЯ– ФАКТИЧНО»;

– *Дидактичними засобами, які забезпечують формування комплексної орієнтовної основи професійної діяльності є: інформаційно-пошукова система, яка представляє собою сукупність інформаційних засобів, що забезпечують успішне орієнтування та реалізацію вимог норм і правил пожежної безпеки (ПБ) та складається з концептуальної інформаційної моделі діяльності по забезпеченню ПБ, інформаційних концептуальних моделей нормативних вимог, еталонних опорних карт обстеження та пошуку можливих порушень які заповнюються при обстеженні об'єктів;*

– *інформаційна концептуальна модель нормативних вимог створюється при відсутності практичного досвіду у молодого спеціаліста до проведення перевірок забезпечення ПБ об'єктами різних форм власності;*

– *еталонні опорні картки обстеження та пошуку можливих порушень створюються при наявності практичного досвіду у спеціаліста під час проведення перевірок забезпечення ПБ об'єктами різних форм власності;*

курсанти (студенти) готують запитання за незрозумілими напрямками поведінки та підготовки до початку проведення основного етапу ДГ;

курсанти (студенти) готують власні сценарії та варіанти дій за проблемними напрямками під час проведення основного етапу ДГ.

III. Основний або робота в групах. Цей етап впродовж гри може неодноразово повторюватися при вирішенні окремих аспектів проблеми (проведення ПТО). Для аналізу проведення гри тут можуть залучатися експерти-фахівці (викладачі), які не беруть участь під час гри. Аналіз ходу гри

здійснюється керівником (керівниками) гри, без участі ігрових команд за виробленими учасниками гри рішеннями та за інформацією консультантів про діяльність групи. У результаті виробляють подальшу стратегію проведення гри в наступному циклі. Таким чином, під час проведення гри її зміст може корегуватися, в той час як загальна структура гри зберігається.

Викладачеві необхідно пам'ятати, щоб виступи курсантів були наділені інформативністю та системністю слід:

дискусія «Інспектор (курсант)» – «Інженер (курсант)» не повинна йти в режимі звичайного ЗАПИТАННЯ-ВІДПОВІДЬ! Інформація, яку доводить «Інспектор» повинна обґрунтовуватись, а якщо обґрунтування відсутнє «Інженер» повинен наполягти на поясненні суті зауважень;

викладач повинен контролювати та підводити діалог «Інспектор (курсант)» – «Інженер (курсант)» до логічного завершення;

під час проведення ділової гри вводити «проблемні ситуації» (при проведенні ПТО – не допуск інспектора до проведення перевірки, при проведенні профілактичних бесід з населенням – агресивність слухачів та погрози, виступ на радіо та телебаченні – незвичайні запитання та можливість коректних відповідей, вручення документів за результатами перевірки – відмова та пропозиції вирішення питань шляхом порушення законності, надання консультаційних послуг та відповіді на запитання інженерів з охорони праці та пожежної безпеки по проблемним питанням забезпечення пожежної безпеки і т. д.);

викладач повинен постійно контролювати процес проведення ділової гри та максимально можливо стимулювати активність учасників;

викладачу необхідно створювати дискусійні групи «Інспектор (курсант)» – «Інженер (викладач)» або навпаки «Інспектор (викладач)» – «Інженер (курсант)» для кращого прикладу інформативності гри;

викладач повинен створювати робочі групи з декількох представників державних контролюючих органів «Інспекторів (курсант -...- курсант) або (курсант – викладач – курсант)» та представників об'єкта, який перевіряється

«Головний інженер (курсант), Інженер-технолог (курсант), Юрист (викладач)»;

викладач повинен залучати до обговорення проблемних ситуацій після завершення діалогу тих курсантів, які на момент виступу були спостерігачами;

IV. Заключна дискусія або узагальнення отриманих результатів.

Після закінчення гри керівник підводить підсумки заняття, готує звіт, що містять виклад матеріалу за результатами ділової гри та і пропозиції щодо удосконалення навчально-виховного процесу.

Після завершення гри обов'язково провести обговорення процесу проведення гри спільно з учасниками і вислухати їх думки, пропозиції та побажання по методиці проведення гри, а також про взаємини керівництва гри та учасників (зворотний зв'язок).

На початку основного етапу та в кінці викладач може перевірити рівень знань курсантів шляхом проведення тестування за проблемою.

Крок 5. Викладач не повинен боятись експериментувати для досягнення єдиної мети, заради якої він обрав професію – навчити мислити та передати знання.

Література

1. Кодекс цивільного захисту України. Прийнятий Верховною Радою України від 02.10.2012 № 5403-VI
2. Закон України «Про вищу освіту». Прийнятий Верховною Радою України від 17.01.2002 № 2984-III
3. Закон України «Про наукову і науково-технічну діяльність». Прийнятий Верховною Радою України від 26.11.2015 № 848-VIII
4. Закон України «Про охорону праці». Прийнятий Верховною Радою України від 14.10.1992 № 2694-XII
5. Вітвицька С. С. Практикум з педагогіки вищої школи : навч. посіб. / С.С. Вітвицька. — К. : Центр навчальної л-ри, 2005. — 398 с .
6. Воровка М.І. Ділова гра як технологія активного навчання. Педагогіка і психологія формування творчої особистості: проблеми і пошуки / Воровка М.І. — К. : Київ-Запоріжжя, 2004. — 281 с.
7. Воровка М.І. Організація та принципи проведення ділових педагогічних ігор. Педагогіка і психологія формування творчої особистості: проблеми і пошуки / Воровка М.І. — К. : Київ-Запоріжжя, 2005 – 133-138 с.
8. Максимюк С.П. Педагогіка: навч. посібник / С.П. Максимюк. — К. : Кондор, 2009. — 670 с.
9. Хлебнікова Т.М. Ділова гра як метод активного навчання педагога / Хлебнікова Т.М. – Х. : Видавнича група “Основа”, 2003. – 80 с.
10. Щербань П.М. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах: Навч. Посібник / Щербань П.М. – К. : Вища школа, 2004. – 207 с.
11. Ярошевский М. Г. Психологія. / М. Г. Ярошевский, А. В. Петровский, М. Г. Ярошевский — К. : Академія, 2002. — 512 с.

Структура ділової гри: Робота державного інспектора з нагляду у сфері пожежної та техногенної безпеки та інженера з охорони праці та пожежної безпеки при проведенні планової перевірки протипожежного стану ПрАТ «Черкаський комбінат хлібопродуктів»

Основні ознаки ділової гри		
	Наявність об'єкта моделювання	<p>Робота державного інспектора з нагляду у сфері пожежної та техногенної безпеки при проведенні планової перевірки протипожежного стану ПрАТ «Черкаський комбінат хлібопродуктів»;</p> <p>Робота посадової особи – інженера з охорони праці та пожежної безпеки який відповідає за протипожежний режим ПрАТ «Черкаський комбінат хлібопродуктів».</p> <p>Імітаційна модель – відображає фрагмент реальної дійсності який можна назвати прототипом моделі чи об'єктом імітації, відображаючи предметний контекст професійної діяльності спеціалістів.</p> <p>Ігрова модель – являється фактично способом опису роботи учасників на основі імітаційної моделі, що задає контекст професійної діяльності спеціалістів.</p>
	Взаємодія учасників, наділених рольовими функціями	<p>Основні ролі:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Державний інспектор з нагляду у сфері пожежної та техногенної безпеки Черкаського району; 2. Інженер з охорони праці та пожежної безпеки ПрАТ «Черкаський комбінат хлібопродуктів». <p>Основні напрямки взаємодії:</p> <ul style="list-style-type: none"> • державний нагляд (контроль) за додержанням і виконанням вимог законодавства у сферах пожежної і техногенної безпеки суб'єктами господарювання; • контроль інженера з охорони праці за додержанням і виконанням вимог законодавства у сферах пожежної і техногенної безпеки працівниками ПрАТ «Черкаський комбінат хлібопродуктів»; • проведення протипожежного обстеження території, будівель, приміщень та зовнішніх установок на території ПрАТ «Черкаський комбінат хлібопродуктів»; • навчання з протипожежного мінімуму; • проведення інструктажів та навчань в напрямку забезпечення пожежної та техногенної безпеки; • застосування запобіжних заходів; • розробка нових протипожежних рішень для покращення забезпечення протипожежного режиму ПрАТ «Черкаський комбінат хлібопродуктів».
	Спільність мети при відмінності інтересів учасників	<p>Спільна мета: Забезпечення пожежної та техногенної безпеки ПрАТ «Черкаський комбінат хлібопродуктів».</p> <p>Відмінність інтересів учасників</p>

		<p>Державного інспектора з нагляду у сфері пожежної та техногенної безпеки:</p> <ul style="list-style-type: none"> • державний нагляд (контроль) за додержанням і виконанням вимог законодавства у сферах пожежної і техногенної безпеки суб'єктами господарювання; • виконання функційних обов'язків згідно своїх посадових інструкцій; • проведення планових та позапланових перевірок з метою забезпечення пожежної та техногенної безпеки ПрАТ «Черкаський комбінат хлібопродуктів»; • вживає заходів щодо притягнення до адміністративної відповідальності посадових осіб та громадян, винних у порушенні встановлених законодавством вимог пожежної та техногенної безпеки. <p>Інженер з охорони праці та пожежної безпеки:</p> <ul style="list-style-type: none"> • контроль за дотриманням законності при проведенні перевірок; • виконання функційних обов'язків в напрямку забезпечення пожежної та техногенної безпеки ПрАТ «Черкаський комбінат хлібопродуктів»; • проведення виробничого контролю за виконанням працівниками підприємства посадових та функційних обов'язків в напрямку забезпечення пожежної та техногенної безпеки; • розробка інженерних рішень щодо покращення протипожежного режиму на об'єкті; • проведення протипожежного обстеження разом з державним інспектором з нагляду у сфері пожежної та техногенної безпеки та відстоювання інтересів керівництва ПрАТ «Черкаський комбінат хлібопродуктів».
Образ імовірнісного характеру виробництва		Відтворення роботи державного інспектора з нагляду у сфері пожежної та техногенної безпеки, інженера з охорони праці та пожежної безпеки при проведенні планової перевірки протипожежного стану ПрАТ «Черкаський комбінат хлібопродуктів».
Відтворення не самого виробництва, а системи управління ним		Система роботи державного інспектора з нагляду у сфері пожежної та техногенної безпеки та інженера з охорони праці та пожежної безпеки при проведенні планової перевірки протипожежного стану ПрАТ «Черкаський комбінат хлібопродуктів».

<p>Можливість зміни гравцями своїх рішень (імітація альтернатив)</p>	<p>1. Державний інспектор з нагляду у сфері пожежної та техногенної безпеки та інженера з охорони праці та пожежної безпеки Черкаського району</p> <ul style="list-style-type: none"> • надання консультації, проведення навчань та інструктажів; • складення акту про недопуск до перевірки; • складення протоколу; • складення постанови. <p>2. Інженер з охорони праці та пожежної безпеки ПрАТ «Черкаський комбінат хлібопродуктів»:</p> <ul style="list-style-type: none"> • проведення виробничого контролю; • надання консультації, проведення навчань та інструктажів; • надання допомоги у проведенні перевірок; • подання доповідних записок керівнику об'єкта.
<p>Реалізація «ланцюжка» управлінських рішень з урахуванням їх послідовності та наступності</p>	<p>Правильність процедури проведення планової перевірки протипожежного стану ПрАТ «Черкаський комбінат хлібопродуктів» та послідовність у прийнятті рішень посадовими особами.</p> <p>Державний інспектора з нагляду у сфері пожежної та техногенної безпеки:</p> <ul style="list-style-type: none"> • підготовка до перевірки; • проведення перевірки; • оформлення результатів перевірки; • вжиття відповідних заходів за результатами перевірки. <p>Інженер з охорони праці та пожежної безпеки:</p> <ul style="list-style-type: none"> • підготовка до перевірки; • участь у проведенні перевірки; • участь у оформленні результатів під час перевірки та після закінчення; • вжиття відповідних заходів за результатами перевірки.
<p>Зміна масштабу часу</p>	<p>4 академічні години.</p>
<p>Можливість «самооцінки» учасників за допомогою системи стимуляції</p>	<p>Оцінювання:</p> <p>Державний інспектора з нагляду у сфері пожежної та техногенної безпеки:</p> <ul style="list-style-type: none"> • оцінка швидкості прийняття рішень; • оцінка рівня знань та підготовленості до робочої ситуації; • оцінка правильності прийняття рішень; • повність, об'єктивність та неупередженість при проведенні перевірки в межах повноважень, передбачених законом; <ul style="list-style-type: none"> • дотримання ділової етики у взаємовідносинах із суб'єктами господарювання та органами влади. <p>Інженер з охорони праці та пожежної безпеки:</p> <ul style="list-style-type: none"> • оцінка швидкості прийняття рішень; • оцінка рівня знань та підготовленості до робочої ситуації;

		<ul style="list-style-type: none">• оцінка правильності прийняття рішень;• повність, об'єктивність та неупередженість при проведенні перевірки в межах повноважень, передбачених законом;• дотримання ділової етики у взаємовідносинах із інспекторами ДСНС. <p>Система стимуляції:</p> <ul style="list-style-type: none">• заохочення;• зауваження.
--	--	---

Послідовність розробки ділової гри: Робота державного інспектора з нагляду у сфері пожежної та техногенної безпеки та інженера з охорони праці та пожежної безпеки при проведенні планової перевірки протипожежного стану ПрАТ «Черкаський комбінат хлібопродуктів»

	Вибір мети і об'єкта	<p>Мета: формування професійних навичок у курсантів (студентів) по організації та проведенню пожежно-профілактичної роботи в структурних підрозділах органів ДСНС України, підприємств, організацій, розробці обґрунтованих протипожежних заходів, надбання навичок у прийнятті рішень та оптимальних варіантів дій в різних умовах по забезпеченню пожежної безпеки об'єктів різних форм власності з використанням у навчальному процесі педагогічних засобів і активних форм навчання на основі ділових ігор.</p> <p>Визначення, обґрунтування та експериментальна перевірка педагогічних умов, при яких навчально-ділова гра являється ефективним засобом активізації навчально-пізнавальної діяльності курсантів (студентів) навчальних закладів ДСНС України.</p> <p>Об'єкт дослідження: процес навчально-пізнавальної діяльності курсантів навчальних закладів ДСНС України.</p>
	Визначення предмета дослідження	<p>Предмет дослідження: навчально-ділова гра, як засіб підвищення активності курсантів навчальних закладів ДСНС України під час проведення практичних занять на промислових об'єктах.</p>
	Завдання дослідження:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Проаналізувати стан проблеми активізації навчально-пізнавальної діяльності; 2. Виявити особливості процесу навчання курсантів; 3. Виявити і обґрунтувати педагогічні умови, які допомагають застосувати навчально-ділові ігри для активізації навчально-пізнавальної діяльності курсантів; 4. Експериментально перевірити вплив комплексу педагогічних умов застосування навчально-ділової гри для вивчення професійно орієнтованих дисциплін та розвитку навчально-пізнавальної діяльності курсантів; 5. Розробити методичні рекомендації із використання навчально-ділових ігор для курсантів, студентів та слухачів навчальних закладів ДСНС України при вивченні професійно орієнтованих дисциплін.
	Збір вихідних даних.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Умови та принципи використання ділової гри в навчальному процесі; 2. Нормативні документи в галузі пожежної та техногенної безпеки; 3. Характеристика ПрАТ «Черкаський комбінат хлібопродуктів»; 4. Обов'язки державного інспектора з нагляду у сфері пожежної та техногенної безпеки;

		5. Обов'язки інженера з охорони праці та пожежної безпеки.
	Обробка даних	<ol style="list-style-type: none"> 1. Вивчення умов та принципів використання ділової гри в навчальному процесі; 2. Опрацювання нормативних документів; 3. Ознайомлення з промисловим об'єктом; 4. Вивчення обов'язків інспектора та інженера.
	Розробка моделі, принципів та механізму гри:	<ul style="list-style-type: none"> • Відбір даних та їх спрощення; • Заміна реальної системи стимулювання, прав і зовнішніх зв'язків ігровими елементами (заохочення, зауваження і т.д.); • Визначення цілей, критеріїв і формування моделі об'єкту управління та зовнішнього середовища; • Побудова моделі керуючої системи; • Попередня розробка процесу гри
	Розробка системи стимулювання.	<p>Система стимулювання оснований на мотивації:</p> <ul style="list-style-type: none"> • принцип змагання та розвитку творчого потенціалу; • формування активної позиції під час проведення ділової гри; • формування професійних умінь та навичок; • усвідомлення особистого внеску; • усвідомлення важливості ділової гри в якій приймають участь; • заохочення учасників ділової гри.
	Інформаційне та математичне забезпечення.	<p>Інформаційне забезпечення:</p> <ul style="list-style-type: none"> • наглядова справа на об'єкт • нормативні документи • функційні обов'язки • сценарій ділової гри
	Детальна розробка процесу гри.	Сценарій проведення ділової гри
	Вибір технічних і організаційних засобів.	<p>Технічні засоби навчання:</p> <ul style="list-style-type: none"> • відеофільми • аудіозаписи • макети • слайди та схеми • використання 3D моделювання <p>Організаційні:</p> <ul style="list-style-type: none"> • проведення навчального заняття до якого входить (розподілення ролей, проведення інструктажів, відпрацювання ігрових моментів, визначення правил та умов ділової гри) • екскурсія • консультація
	Розробка процедур, реалізованих учасниками ділових ігор.	<p>Результатом проведення ділової гри є:</p> <ul style="list-style-type: none"> • інформованість; • креативність; • спілкування;

		<ul style="list-style-type: none"> • навички взаємодії; • професійний досвід та досвід сумісної діяльності; • створення психологічного клімату; • розуміння мети проведення ділової гри та навчального процесу; • відпочинок.
	<p>Експертна перевірка гри. Внесення уточнень та впровадження в систему навчання.</p>	<p>Експертна перевірка оснований на:</p> <ul style="list-style-type: none"> • проведенні аналізу тестів та анкет учасників ділової гри; • урахуванням побажань учасників ділової гри; • урахуванням зауважень керівника ділової гри та внесення пропозицій щодо подальшого проведення практичних занять з використанням ділової гри.

Хід ділової гри «Робота державного інспектора з нагляду у сфері пожежної та техногенної безпеки і інженера з охорони праці та пожежної безпеки при проведенні планової перевірки протипожежного стану об'єктів»

1. Введення в гру—знайомство зі змістом, цілями і завданнями проведеної гри, загальним регламентом, здійснення консультування та інструктажу. Може бути прочитана лекція або проведена бесіда по актуальних проблем, які порушуються у грі.

Наприклад, метою і завданнями ділової гри на тему «Робота державного інспектора з нагляду у сфері пожежної та техногенної безпеки і інженера з охорони праці та пожежної безпеки при проведенні планової перевірки протипожежного стану об'єкту» були визначені:

Мета: формування професійних навичок у курсантів з організації та проведенню пожежно-профілактичної роботи в структурних підрозділах органів ДСНС, підприємств, організацій, розробці обґрунтованих протипожежних заходів, надбання навичок у прийнятті рішень та оптимальних варіантів дій в різних умовах по забезпеченню пожежної безпеки об'єктів різних форм власності з використанням у навчальному процесі педагогічних засобів і активних форм навчання на основі ділових ігор.

Визначення, обґрунтування та експериментальна перевірка педагогічних умов, при яких навчально-ділова гра є ефективним засобом активізації навчально-пізнавальної діяльності курсантів навчальних закладів ДСНС України.

Для реалізації мети ділової гри нами запропоновано:

1. Створення в діловій грі моделі професійних ситуацій, які будуть зустрічатись у практичній діяльності що дозволить:
 - сформувати професійну готовність при проведенні пожежно-технічних обстежень (ПТО);
 - активізувати навчальну діяльність;
 - сформувати здатності аналізувати власні можливості та мотиви інших, вибудовуючи відповідну модель поведінки;
 - сформувати навички командної гри.
2. Обґрунтоване поєднання цих ситуацій та вибору оптимальних варіантів дій у різних умовах при прийнятті рішень дасть змогу розвинути :
 - тактичне та стратегічне мислення;
 - здатність прогнозувати розвиток подій;
 - швидку адаптацію до нових ситуацій;
 - стиль поведінки;
 - ефективність прийнятих рішень.
3. Демонстрація учасникам ділової гри зв'язок практики та теорії навчального процесу:
 - зв'язок навчальних дисциплін з реальністю;
 - мотивація до вивчення нормативних документів;
 - використання теоретичних знань;
 - мотивація учасників ділової гри до поглиблення своїх знань.

Завдання дослідження:

1. Проаналізувати стан проблеми активізації навчально-пізнавальної діяльності;
2. Виявити особливості процесу проведення перевірки протипожежного стану об'єктів;
3. Виявити і обґрунтувати педагогічні умови, які допомагають застосувати навчально-ділові ігри для активізації навчально-пізнавальної діяльності курсантів;

4. Експериментально перевірити застосування навчально-ділової гри для вивчення професійно орієнтованих дисциплін та розвитку навчально-пізнавальної діяльності курсантів;

5. Розробити методичні рекомендації із використання навчально-ділових ігор для курсантів, студентів та слухачів навчальних закладів ДСНС України при вивченні професійно орієнтованих дисциплін.

2. У рамках проведення ділової гри учасники виконували ролі:

- державного інспектора з нагляду у сфері пожежної та техногенної безпеки (4 особи зі взводу);
- інженерів з охорони праці та пожежної безпеки (4 особи зі взводу);
- експертів (10-12 осіб у кожному взводі);
- спостерігачів (викладачі, 2 особи).

Обов'язки учасників ділової гри

Обов'язки керівника ділової гри:

- підбирає учасників ділової гри на відповідні ролі;
- готує зразки необхідних документів для гри;
- розробляє умови і сценарій гри;
- визначає регламент гри;
- проводить інструктаж учасників гри.
- являється спостерігачем та коректором розвитку подій ділової гри;
- вносить в сценарій ділової гри під час її проведення «стрес-завдання»;
- проводить оцінку учасникам ділової гри;
- оцінює ефективність проведення ділової гри шляхом анкетування та тестування;
- проводить підбиття підсумків за результатами ділової гри.

Обов'язки учасників ділової гри:

- вивчають рекомендовану літературу по даній темі;
- самостійно підбирають та аналізують джерела додаткової інформації;
- вивчають свої безпосередні обов'язки відповідно розподілених ролей;
- продумують стратегію та схему поведінки перед початком ділової гри;
- приймають активну участь в проведенні та обговоренні ділової гри;
- виконують додаткові завдання керівника ділової гри;
- оцінюють ефективність проведення ділової гри;
- вносять пропозиції з метою покращення сценарію ділової гри.

Обов'язки спостерігачів ділової гри:

- вивчають рекомендовану літературу по даній темі;
- самостійно підбирають та аналізують джерела додаткової інформації;
- вивчають обов'язки всіх учасників ділової гри відповідно розподілених ролей;
- беруть активну участь в проведенні та обговоренні ділової гри;
- оцінюють ефективність проведення ділової гри;
- вносять пропозиції з метою покращення сценарію ділової гри.

3. Занурення в гру

1. Визначення необхідної кількості учасників ділової гри. З числа курсантів вибираються 6 чоловік, 3 з яких будуть виконувати роль інспекторів ДСНС, а інші 3 — роль інженерів з охорони праці.

2. Ознайомлення учасників ділової гри з порядком проведення ділової гри. Керівник ділової гри проводить додаткове заняття з учасниками ділової гри та надає повну інформацію щодо порядку проведення заняття. Учасникам ділової гри надається методичне забезпечення по темі ділової гри (функційні обов'язки, нормативні документи) та

роз'яснюються правила поведінки під час відігравання ролей.

3. Визначення критеріїв оцінювання учасників ділової гри. Визначення критеріїв оцінювання спостерігачів (курсанти яким не будуть присвоєні ролі) ділової гри. Відбудеться оцінка знань курсантів до і після проведення ділової гри шляхом тестування з метою виявлення ефективності її проведення.

4. Вивчення та системний аналіз ситуації або проблеми — робота по групах.

1) Виїзд на об'єкт проведення ділової гри. Прибуття на об'єкт, проведення інструктажу з техніки безпеки.

2) Пояснення завдань які ставляться перед учасниками ділової гри та спостерігачами.

3). Проведення ділової гри.

Учасники аналізують запропоновану ситуацію, здійснюють діагностику, формують і ранжирують проблеми, домовляються про термінологію тощо. Поряд з цим курсанти знайомляться з правилами поведінки і правилами гри, отже, відбувається процес входження в роль.

5. Підведення підсумків ділової гри. Висновки керівника за результатами проведення ділової гри.

Як показала наша дослідно-експериментальна робота, основні труднощі цього етапу - створення системи оцінювання, яка повинна співвідносити заплановані цілі і отримані результати гри. Крім того, вона повинна припускати оцінку в певних шкалах якості вироблюваних рішень і проєктів; дозволяти оцінювати діяльність кожного окремого учасника і роботу команди; особисті характеристики учасників гри.

Наприклад, під час проведення ділової гри «Робота державного інспектора з нагляду у сфері пожежної та техногенної безпеки і інженера з охорони праці та пожежної безпеки при проведенні планової перевірки протипожежного стану об'єкту» була розроблена система оцінювання, яка передбачала 100 бальну шкалу.

При виставленні оцінок враховувалися:

- 1) знання нормативної бази освітлюваного питання —10 балів;
- 2) пошук додаткової інформації, аналіз зібраних даних і оптимальне їх використання—10 балів;
- 3) вміння аргументовано і професійно викладати свої позиції—10 балів;
- 4) складання припису за результатами проведеного пожежно-технічного обстеження—10 балів;
- 5) відігравання ролей та робота в колективі—10 балів;
- 6) тестування—50 балів.

6. Рефлексія — це міркування, самовладання, осмислення, самоаналіз своєї діяльності. Нами було анкетування всіх учасників після ділової гри з метою почути інформацію про труднощі, які зазнали учасники, про їх успіхи і особисті досягнення, пропозиції.

Як показала наша практика, незалежно від форми використання методу ігрового проектування, необхідно забезпечувати наступні умови, що визначають ефективність пізнавальної та розвиваючої діяльності:

- 1) чіткий механізм визначення функціонально-рольових інтересів учасників гри;
- 2) алгоритм розробки проєкту, запропонований курсантам;

3) механізм експертної оцінки або ігрового випробування проєкту (наприклад, публічна презентація).

Узагальнюючи, можна відзначити, що основними результатами застосування технологій ігрового моделювання, як показали отримані нами результати, є:

- а) розвиток навичок спільної діяльності, співробітництва;
- б) розвиток почуття колективної відповідальності ;
- в) розвиток аналітичного, прогностичного, дослідного і творчого потенціалу;
- г) розвиток презентаційних умінь і навичок, комунікативної та інтерактивної

компетентності курсантів;

д) розвиток практичних професійних навичок за рішенням реальних проблемних ситуацій в професійній діяльності майбутніх інспекторів.

Одним із основних компонентів організаційної моделі формування професійних навичок і функцій майбутніх інспекторів на основі ділових ігор — це організаційно-управлінський компонент, який відображає діяльність педагога (викладача) з організації, забезпечення, контролю і, в цілому, управління процесом формування професійних навичок курсантів під час проведення ділових ігор.

Викладачеві, що впроваджує ігрові технології, доводиться виступати в різних ролях і виконувати різноманітні функції. Зокрема, при впровадженні ігрових технологій викладач виконує нові, незвичні для нього обов'язки, включаючи роботу в якості організатора, психолога, ігротехніка (розробника), експерта тощо. Кожен з цих нових видів діяльності вимагає розвитку конкретного вдосконаленого набору навичок, вербальної і невербальної компетентності, комунікативної та інтерактивної грамотності.

План проведення ДГ

I Етап – Підготовчий:

- доведення викладачем мети та завдання до учасників ДГ (навчальна аудиторія _____, викладач _____);
- ознайомлення з об'єктом перевірки (слайди та фотоекскурсія по мукомельному комбінату);
- видача нормативних документів;
- розподілення ролей та завдань між учасниками.

II Етап - Проведення ДГ:

- прибуття на ПрАТ «Черкаський комбінат хлібопродуктів»;
- доведення інформації щодо перевірок;
- характеристика об'єкта (викладачі);
- виступ курсантів по посадових обов'язках (інспектор, інженер);
- проведення ДГ;
- керівництво і контроль за процесом проведення ділової гри (викладачі).

III Етап - Підбиття підсумків:

- тестування та анкетування учасників ділової гри (приклади - додаток 6,7);
- обробка даних, експертна перевірка гри;
- висновки, внесення уточнень, пропозицій;
- оцінювання учасників.

I Етап – Підготовчий

Перший етап ділової гри передбачав доведення викладачем мети та завдання до учасників ділової гри, ознайомлення з об'єктом перевірки, видача нормативних документів, розподілення ролей та завдань між учасниками.

Ділова гра проводилася згідно з розробленим сценарієм. Під час проведення ділової гри учасники отримали картки із завданням та приблизним сценарієм дій за етапами проведення пожежно-технічного обстеження. У рамках проведення ділової гри учасники виконували ролі:

- державного інспектора з нагляду у сфері пожежної та техногенної безпеки (4 особи зі взводу);
- інженерів з охорони праці та пожежної безпеки (4 особи зі взводу);
- експертів (10-12 осіб у кожному взводі);
- спостерігачів (викладачі, 2 особи).

II Етап - Проведення ДГ

Заняття проводилось з виїздом на об'єкт. Курсантам була надана можливість самостійно проводити пожежно-технічне обстеження території, будівель, споруд та приміщень приватного акціонерного товариства та відчувати себе в ролі державного інспектора або інженера (додаток 6).

Викладачі, які проводили заняття, виступали в ролі спостерігачів та контролювали правильність проведення обстеження. Курсанти, які не були задіяні у виконанні ролей, виступали в ролі експертів, оцінювали та доповнювали відповіді учасників.

Ділова гра мала на меті продемонструвати курсантам зв'язок практики та теорії навчального процесу, а саме: зв'язок навчальних дисциплін з дійсністю; необхідність вивчення нормативних документів; застосування наявних знань в діловій грі; стимулювання учасників ділової гри до поглиблення своїх знань. За допомогою ділової гри була створена модель професійної ситуації, яка буде зустрічатись під час практичної діяльності.

Регламент проведення ділової гри

1. Проведення тестування для курсантів перед початком ділової гри (5 хв.);

2. Прямування на об'єкт (25 хв.);
3. Коротка характеристика промислового об'єкту де буде проводитись ділова гра (5 хв.);
4. Доведення інформації по перевіркам (5 хв.);
5. Відкриття ділової гри та представлення її учасників (5 хв.);
6. Огляд території об'єкту з метою проведення обстеження та відігравання ролей учасниками ділової гри (50 хв.);
7. Підведення підсумків ділової гри (10 хв.);
8. Повернення в підрозділ (25 хв.);
9. Проведення перевірки знань курсантів після ділової гри шляхом проведення повторного тестування, заповнення анкет (30 хв.).

Загальний час проведення ділової гри 4 академічні години.

Але цьому також передував тривалий час для підготовки до проведення ділової гри. Ми переконалися в тому, що для підготовки до ділової гри потрібно багато часу як для курсантів так і для викладача. Враховуючи специфіку навчання курсантів (адже крім навчання у курсантів є ще і інші обов'язки, такі як наряди, господарчі роботи) нам було важко проводити додаткові консультації для підготовки до ділової гри. Консультації проводилися після занять або до початку занять один раз в день, протягом трьох діб, і в короткий термін. Ці питання узгоджувалися з керівництвом академії. Звісно на консультаціях були присутні не всі курсанти, але по можливості максимальна їх кількість, обов'язково були присутні курсанти, які безпосередньо брали участь у відіграванні ролей.

III Етап - Підбиття підсумків

Третій етап включав в себе підбиття підсумків за результатами проведеної ділової гри. В кінці заняття проводилося тестування (додаток 6) для перевірки знань курсантів, а також анкетування (додаток 7). Тестування проводилось для курсантів, у яких заняття відбувалося шляхом проведення ділової гри і для курсантів, у яких проводилося традиційне заняття.

Загальна кількість курсантів, які брали участь в експериментальних заняттях, становить 120 осіб. Із них 60 були задіяні у проведенні ділової гри, для інших 60 проводилося традиційне заняття.

Для підбиття підсумків за результатами ділової гри також був затрачений час приблизно 15-20 хвилин на кожного курсанта.

За підсумками проведеної ділової гри було відзначено зміни, перш за все, у знаннях (знання посадових обов'язків, нормативно-правових актів) курсантів після проведеної ділової гри порівняно з тими курсантами, у яких проводилося звичайне заняття.

Також було проведено анкетування всіх учасників після ділової гри.

В основному, питання стосувалися особистої думки кожного учасника щодо ефективності використання активних методів навчання під час проведення практичних занять з дисципліни «Пожежна профілактика технологічних процесів».

Недоліки, виявлені нами за результатами проведеної ділової гри:

- недостатня практика в проведенні ділових ігор у професійній підготовці курсантів;
- неможливо залучити більшу кількість учасників у зв'язку з браком часу;
- необхідність додаткового часу для попереднього виїзду на об'єкт, з метою вивчення його та підготовки учасників для проведення ділової гри;
- матеріальні затрати на проведення ділової гри (виїзд на об'єкт);
- недостатній рівень комунікативної компетентності, що іноді призводить до виникнення прикрих випадків, які можуть перерости у конфліктну ситуацію;
- необхідність попередньої ретельної підготовки курсантів та студентів (інструктаж), на відміну від звичайних практичних занять;

- багато з викладачів розглядають ділові ігри як дитячі забави, не варті уваги солідної освіченої людини («Досить гратися, час зайнятися серйозною справою?»).

Напрямки по яких проводиться пожежно-технічне обстеження:

Перевірка інспектором наявності необхідної документації за напрямком пожежної та техногенної безпеки:

- накази
- інструкції
- журнали
- договори
- акти
- сертифікати
- посвідчення
- ліцензії

Огляд (обстеження) територій, будівель, споруд та приміщень, проводиться перевірка організації та виконання об'єктом вимог законодавства у сферах пожежної і техногенної безпеки, цивільного захисту.

Проводячи огляд (обстеження) території інспектор звертає увагу на виконання наступних норм:

- протипожежні розриви між будинками, спорудами, майданчиками для зберігання матеріалів
- дороги, проїзди й проходи до будівель, споруд, пожежних вододжерел, підступи до зовнішніх стаціонарних пожежних драбин, пожежного інвентарю, обладнання та засобів пожежогасіння мають бути завжди вільними, утримуватися справними, взимку очищатися від снігу;
- на вільний доступ до всіх будівель і споруд об'єкту;
- наявність твердого покриття на основних дорогах, проїздах;
- наявність на території об'єкта зовнішнього освітлення, яке забезпечує швидке знаходження пожежних драбин, протипожежного обладнання, входів до будинків та споруд;
- встановлення на видних місцях табличок із зазначенням порядку виклику пожежної охорони, знаки місць розміщення первинних засобів пожежогасіння, схема руху транспорту;
- наявність пожежних щитів з набором первинних засобів пожежогасіння та пофарбованих у відповідні кольори.

Проводячи огляд (обстеження) будівель, споруд та приміщень інспектор звертає увагу на виконання наступних норм:

- наявність інструкцій про заходи пожежної безпеки;
- наявність табличок із зазначенням категорії категорія щодо вибухопожежної та пожежної небезпеки згідно з вимогами ДСТУ Б. В.1.1.- 36:2016 «Визначення категорій приміщень, будівель та зовнішніх установок за вибухопожежною та пожежною небезпекою», а також зони класу за ДНАОП 0.00-1.32-01 «Правила будови електроустановок»;
- наявність первинних засобів пожежогасіння;
- утримання евакуаційних шляхів та виходів;
- відповідність улаштування електроустановок вимогам норм та правил;
- відповідність протипожежним вимогам стандартів будівельних норм та інших нормативних актів опалювальних установок;
- відповідність протипожежним вимогам будівельних норм системи вентиляції та кондиціонування;
- утримання в працездатному стані установок пожежної сигналізації (далі - УПС) та автоматичних установок пожежогасіння (далі - АУП);
- улаштування внутрішніх пожежних кранів та їх укомплектування;

Проведення пожежно-технічного обстеження зерноскладів:

- проектування будівлі зерноскладів одноповерховими у вигляді прямокутника;
- проведення вогнезахисної обробки дерев'яних конструкцій;
- нанесення на стіни зерноскладу яскравої лінії і надписи, які обмежують граничну висоту зернового насипу;
- наявність на дверях таблички з вказаною зоною класу та категорією за вибухопожежною та пожежною небезпекою;
- наявність інструкції про заходи пожежної безпеки та відповідального за пожежну безпеку;
- відсутність сміття;
- з'єднання жил електричних проводів за допомогою опресування, зварювання, паяння;
- наявність в приміщеннях складів автоматичної пожежної сигналізації;
- відповідність відстані від верху насипу до горючих конструкцій покриття, а також світильників та електропроводів не менше 0,5 м у разі завантаження складів зерновим насипом;
- наявність захисних пристроїв (протипожежні клапани та інше) у місцях транспортування зерна через отвори у протипожежних перепонах;

Проведення пожежно-технічного обстеження будівлі млина:

- наявність в приміщенні інструкції по діям персоналу на випадок пожежі;
- відповідність електрообладнання вимогам норм;
- наявність автоматичних засобів контролю параметрів, значення яких визначають пожежовибухонебезпечність процесу, сигналізацію граничних значень і системи блокувань, які перешкоджають виникненню аварійних ситуацій;
- справність контрольно-вимірювальних приладів, за якими визначаються технологічні параметри (температура, тиск, концентрація газів, парів тощо);
- наявність захисних пристроїв (протипожежні клапани та інше) у місцях транспортування зерна через отвори у протипожежних перепонах
- наявність інструменту, виготовленого з безіскрових матеріалів або у відповідному вибухопожежонебезпечному виконанні;
- наявність іскробезпечного покриття підлоги у приміщеннях категорій А, Б і покриття територій у межах вибухонебезпечних зон класу 1 та 2;
- наявність АПС та АУП;
- наявність ПЗПГ;
- наявність знаків, які забороняють користування відкритим вогнем, а також знаків, що попереджають про обережність за наявності займистих та вибухових речовин;
- наявність на дверях таблички з вказаною зоною класу та категорією за вибухопожежною та пожежною небезпекою;
- наявність інструкції про заходи пожежної безпеки;
- наявність відповідного маркування на обладнанні;
- відсутність сміття та промасленого ганчір'я;
- відсутність корозії на трубопроводах;
- проведення згідно графіку профілактичних оглядів та планово-попереджувальні ремонтів технологічного обладнання

Проведення пожежно-технічного обстеження резервуарного парку:

- відповідність вимогам норм висоти обвалування резервуарного парку;
- наявність сходів-переходів через обвалування;
- відсутність трав'яного настилу на майданчиках в середині обвалувань;
- відповідність вимогам норм в'їзду на територію резервуарного парку для проїзду пожежних машин;
- відсутність на території резервуарного парку листяних дерев з листяним пухом;

- справність вентилів на трубопроводах, які підходять до резервуарів;
- відсутність підтікання ЛЗР, ГР на з'єднаннях трубопроводів та резервуарів;
- відсутність на території резервуарного парку горючого сміття та трави, що не відповідає вимогам норм;
- відповідність вимогам норм захисного покриття на резервуарах;
- відсутність корозії на трубопроводах та резервуарах;
- справність сальників засувок та продуктових насосів;
- наявність блискавкозахисту;
- відповідність електрообладнання зоні класу;
- наявність АПС та АУПГ;
- наявність необхідного запасу вогнегасних речовин, а також засобів їх подавання в кількості, необхідній для гасіння пожежі в найбільшому резервуарі.

Проведення пожежно-технічного обстеження насосної станції:

- наявність в приміщенні НС інструкції по діям персоналу на випадок пожежі;
- відповідність електрообладнання вимогам норм;
- наявність автоматичних засобів контролю параметрів, значення яких визначають пожежовибухонебезпечність процесу, сигналізацію граничних значень і системи блокувань, які перешкоджають виникненню аварійних ситуацій;
- справність контрольно-вимірювальних приладів, за якими визначаються технологічні параметри (температура, тиск, концентрація газів, парів тощо);
- наявність інструменту, виготовленого з безіскрових матеріалів або у відповідному вибухопожежонебезпечному виконанні;
- наявність іскробезпечного покриття підлоги у приміщеннях категорій А, Б і покриття територій у межах вибухонебезпечних зон класу 1 та 2;
- наявність автоматичних газоаналізаторів для контролю за станом повітряного середовища;
- наявність АПС та АУП;
- наявність ПЗПГ;
- наявність знаків, які забороняють користування відкритим вогнем, а також знаків, що попереджають про обережність за наявності займистих та вибухових речовин;
- наявність на дверях таблички з вказаною зоною класу та категорією за вибухопожежною та пожежною небезпекою;
- наявність інструкції про заходи пожежної безпеки;
- наявність відповідного маркування на насосах та трубопроводах;
- відсутність підтікання ЛЗР, ГР на з'єднаннях трубопроводів;
- відсутність сміття та промасленого ганчір'я;
- відсутність корозії на трубопроводах;
- справність вентилів на трубопроводах, які підходять до розподільчої системи НС;

Проведення пожежно-технічного обстеження зливо-наливної залізничної естакади:

- наявність іскробезпечних башмаків для гальмування залізничних цистерн;
- відсутність несправностей та витікання на зливно-наливних пристроях, трубопроводах, стояках та арматурі;
- відповідність електрообладнання зоні класу;
- обладнання шлангів зливо-наливних естакад іскробезпечними наконечниками;
- наявність заземлення залізничних шляхів, естакад, трубопроводів, телескопічних труб, наконечників шлангів та зливних пістолетів;

- перевірка опору заземлювальних пристроїв не рідше одного разу на рік згідно з графіком, затвердженим власником підприємства;
- наявність обмежувального знаку під'їзду тепловоза;
- відповідність вимогам норм протипожежних розривів;
- наявність блискавкозахисту;
- наявність АПС;
- справність вентилів на трубопроводах, які підходять до розподільчої системи ЗНЕ;
- наявність ПЗПГ;

ТЕСТ по темі «Пожежно-технічне обстеження газонаповнювальної станції»

П.І.П. _____ вЗвод _____ дата _____

1. Яка повинна бути мінімальна відстань від ГНС до лісових масивів?
 - а) хвойних порід - 50 м, листяних порід - 20 м;
 - б) хвойних порід - 20 м, листяних порід - 50м;
 - в) хвойних порід - 30 м, листяних порід - 20 м.

2. Яка повинна бути відстань від залізничної зливальної естакади ГНС до надземних резервуарів та до підземних резервуарів?
 - а) надземних резервуарів бази зберігання ГНС - не менше 25 м, до підземних резервуарів - 20м;
 - б) надземних резервуарів бази зберігання ГНС - не менше 20 м, до підземних резервуарів - 15м;
 - в) надземних резервуарів бази зберігання ГНС - не менше 20 м, до підземних резервуарів - 25м.

3. На які зони підрозділяється територія ГНП
 - а) на виробничу та допоміжну;
 - б) на господарчу і допоміжну;
 - в) на виробничу і господарчу.

4. Зони і площадку розміщення автогосподарства розділяються сітчастою огорожею полегшеного типу з негорючих матеріалів або посадкою чагарнику висотою...
 - а) не більше 2 м;
 - б) не менше 1,5 м;
 - в) не більше 1 м.

5. Для розчеплення потягу повинна бути передбачена додатково пряма ділянка шляху з боку тупику. Яка повинна бути її довжина?
 - а) не менше 20 м;
 - б) не менше 25 м;
 - в) не менше 30 м.

6. Яка повинна бути ширина наскрізного проїзду між колонками для наповнення автоцистерн та заправки газобалонних автомобілів?
 - а) менше 6 м;
 - б) менше 4 м;
 - в) менше 8 м.

7. Яка приймається ширина автомобільних доріг на території ГНС на дві смуги руху та одну смугу руху?
 - а) на дві смуги руху 5,5 м, а для однієї смуги руху – 2,5м;
 - б) на дві смуги руху 4 м, а для однієї смуги руху - 2 м;
 - в) на дві смуги руху 6 м, а для однієї смуги руху - 4,5 м.

8. Зовні огорожі газонаповнювальної станції забезпечується протипожежна смуга шириною...
 - а) 5 м;
 - б) 10 м;

в) 15 м.

9. До якої категорії по вибухопожежній та пожежній небезпеці слід відносити виробничі процеси в будинках та приміщеннях ГНС, (відділення: насосно-компресорне, наповнення та зливу, дегазації балонів, фарбування, а також приміщення випарних установок та витяжних венткамер)?

- а) до категорії А;
- б) до категорії Б;
- в) до категорії В.

10. Для обслуговування зливних пристроїв передбачаються естакади з негорючих матеріалів з площадками для їх приєднання до цистерн. Наприкінці естакади передбачаються східці шириною...

- а) не менше 0,5 м з похилом не більше 35;
- б) не менше 0,7 м з похилом не більше 45;
- в) не менше 0,8 м з похилом не більше 40.

11. Східці, площадки і естакади повинні мати перила висотою...

- а) 2 м із суцільною обшивкою по низу висотою не менше 0,9 м;
- б) 1,5 м із суцільною обшивкою по низу висотою не менше 0,09 м;
- в) 1 м із суцільною обшивкою по низу висотою не менше 0,09 м.

12. Відстань між рядами надземних резервуарів, що розміщуються у два та більше ряди, приймається рівній довжині найбільшого резервуару, але не менше

- а) 20 м;
- б) 15 м;
- в) 10 м.

13. Якою повинна бути відстані від залізничної зливальної естакади до будинків підприємства?

- а) не менше 40 м;
- б) не менше 30м;
- в) не менше 20м.

14. В яких випадках мінімальну відстань від надземних резервуарів ГНС до об'єктів необхідно збільшувати в 2 рази?

- а) до об'єктів де одночасно може знаходитися більш 800 людей;
- б) до підприємств енергетичної галузі;
- в) до автозаправочних станцій (місткість легкозаймистих та горючих рідин більше 5 тис.м³).

15. В якому випадку для ГНС передбачається два розосереджених виїзди: основний та запасний для аварійної евакуації автотранспорту?

- а) площа ГНС більше 5 га;
- б) кількість колонок для наповнення автоцистерн більше шести;
- в) місткість резервуарів понад 500 м³.

16. Яка повинна бути відстань між запасним та основним виїздами?

- а) не менше 40 м;
- б) не менше 50м;
- в) не нормується, якщо місткість резервуарного парку більше 1000 м³.

17. Яка повинна бути відстань між підземними циліндричними резервуарами?

- а) повинні бути рівні половині діаметру більшого суміжного резервуару;
- б) не менше 1 м;
- в) варіант а, б.

18. Якою повинна бути висота складських приміщень для балонів від підлоги до нижніх виступаючих частин покрівлі?

- а) не менше 3,25 м;
- б) не більше 4 м;
- в) не менше 4,5 м.

19. Склади для зберігання балонів повинні бути розділені негорючими стінами на відсіки. Яку кількість балонів дозволяється зберігати в кожному відсіці?

- а) не менше 300 балонів;
- б) не більш 400 балонів;
- в) не більш 500 балонів.

20. Скільки балонів з горючих газів допускається зберігати в шафах із негорючих матеріалів?

- а) не більше 15;
- б) не більше 10;
- в) не менше 12;

АНКЕТА

	Взвод	
	Дата	
Шановні курсанти, дайте, будь ласка, відповіді на запропоновані запитання, підкресливши потрібну.		
	Чи приймали Ви участь у ділових іграх при вивченні інших дисциплін?	а) так б) ні
	Якщо Ви приймали участь у ділових іграх, то це відбувалося у процесі:	а) навчання у середній школі; б) навчання у Черкаському інституті пожежної безпеки імені Героїв Чорнобиля; Якщо так, то на яких дисциплінах? в) участі у психологічних тренінгах для вирішення особистих потреб; г) не приймав участі у ділових іграх.
	Чи можна вважати ділову гру ефективним видом міжособистісної взаємодії у службовій діяльності інспектора?	а) так; б) інколи; в) ні; г) не знаю
	Чи доцільно, на Вашу думку, проводити ділові ігри з курсантами під час навчання у АПБ імені Героїв Чорнобиля ?	а) так; б) інколи; в) ні;
Шановні курсанти, дайте, будь ласка, розгорнуті відповіді на запропоновані запитання.		
	Чи сподобалось Вам проведення практичного заняття на основі ділової гри? Чому?	
	Які ігрові моменти Вам найбільше сподобались?	
	Що найбільше Вам не сподобалось при проведенні ділової гри?	
	Яка була ваша роль під час проведення ділової гри?	
	Від чого залежить впевненість інспектора чи інженера під час ПТО?	
	Чи погоджуєтесь Ви з твердженням «Забудьте чому Вас навчили в навчальному закладі, на практиці Вас навчать по іншому»? Чому? Поясніть!	
	Ким Ви б хотіли працювати (варіанти відповіді – Інспектор, Начальник варті, Інженер з охорони праці та пожежної безпеки, інший варіант)?	

	Яким чином Ви б хотіли щоб проводили практичні заняття по предмету «Пожежна профілактика в технологічних процесах»?	
	Які дії інженера на Вашу думку будуть помилковими?	
	Які дії інспектора на Вашу думку будуть помилковими?	
	Чи хотіли б Ви ще раз прийняти участь в подібній діловій грі?	
	Ваші висновки та пропозиції по проведеній діловій грі.	

Приклади тем для написання рефератів:

Теми за напрямом педагогіка:

1. Форми проведення традиційних навчальних занять.
2. Класифікація активних методів навчання.
3. Теоретичний аналіз поняття ділова гра.
4. Класифікація ділових ігор.
5. Історія виникнення ділових ігор.
6. Можливості ділових ігор в активізації навчально-професійної діяльності майбутніх спеціалістів.
7. Технологія проведення ділових ігор.
8. Переваги та недоліки ділових ігор.
9. Навчальні заклади України в яких використовуються активні методи навчання. Охарактеризуйте їх використання.
10. Правила яких необхідно дотримуватися при проведенні ділових ігор.
11. Поняття «професійна підготовленість»

Теми за напрямом пожежна профілактика технологічних процесів:

1. Теоретичні основи пожежної профілактики технологічних процесів
2. Пожежна безпека хімічних процесів
3. Пожежна безпека виробництв пов'язаних з добуванням, переробкою та зберіганням нафти і нафтопродуктів
4. Пожежна безпека виробництв з процесами фарбування
5. Пожежна безпека деревообробних підприємств
6. Методика визначення категорій виробничих та складських приміщень
7. Пожежна безпека виробництв пов'язаних з обертанням горючого пилю та волокон
8. Пожежна безпека виробництв пов'язаних з обертанням горючих газів
9. Пожежна безпека періодів досягання та збирання врожаю.
10. Пожежна безпека тваринницьких приміщень та забезпечуючи споруд
11. Пожежна безпека автотранспортних підприємств
12. Пожежна безпека хімічних процесів
13. Пожежна безпека об'єктів енергетики.

Тематику для написання рефератів, викладач може вибирати, основуючись на проблемній тематиці.

Приклади фрагментів реальної дійсності, які можна назвати прототипом моделі або об'єктом імітації, що задає предметний контекст професійної діяльності майбутнього державного інспектора з нагляду у сфері пожежної та техногенної безпеки в навчальному процесі:

1. Проведення планової перевірки об'єктів різних форм власності:
 - промисловість;
 - сільське господарство;
 - адміністративні об'єкти;
 - заклади охорони здоров'я;
 - об'єкти з масовим перебуванням людей;
 - заклади освіти.
2. Проведення масово-роз'яснювальної роботи та профілактичних бесід з населенням:
 - попередження пожеж у побуті;
 - попередження пожеж у літній період;
 - попередження пожеж в зимовий період;
 - правила поведінки під час відпочинку на воді;
 - правила поведінки при відпочинку в лісових масивах;
 - правила поведінки при надзвичайних ситуаціях;
 - профілактичні бесіди в дошкільних закладах та в закладах освіти.
3. Проведення занять з навчання пожежно-технічного мінімуму.
4. Виступ на радіо та телебаченні.
5. Вручення документів за результатами перевірки.
6. Надання консультаційних послуг (відповіді на запитання інженерів з охорони праці та пожежної безпеки по проблемним питанням забезпечення пожежної безпеки).
7. Здійснення наукової та науково-технічної діяльності.
8. Розслідування причин, обліку пожеж та аварій.
9. Контроль за додержанням ліцензіатами ліцензійних умов провадження господарської діяльності з надання послуг і виконання робіт протипожежного призначення.
10. Відтворення порядку дій при виникненні надзвичайних ситуацій.
11. Проведення перевірки за повідомленнями та заявами про злочини, пов'язані з пожежами та порушенням правил пожежної безпеки.

Тематику та приклади фрагментів реальної дійсності, які можна назвати прототипом моделі або об'єктом імітації викладач вибирає:

- згідно статті 67 «Повноваження центрального органу виконавчої влади, який здійснює державний нагляд у сфері техногенної та пожежної безпеки» (Кодекс цивільного захисту України. Прийнятий Верховною Радою України від 02.10.2012 № 5403-VI);
- самостійно основуючись на проблемній тематиці та доцільності відтворення фрагментів реальної дійсності, які можна назвати прототипом моделі або об'єктом імітації.

ЗМІСТ

Вступ.....	4
1. Ділові ігри як механізм активізації навчання.....	6
2. Типологія і класифікація ділових ігор.....	11
3. Впровадження ділових ігор в навчання.....	15
4. Програма ділової гри.....	28
Література.....	35
Додатки.....	36