

---

# МЕТОДИКА НАВЧАННЯ

---

УДК 656.614.3:378.147.88

doi.org/10.33298/2226-8553.2022.1.35.07

*Онищенко С.П., Коскіна Ю.О., Дрожжин О.Л.*

## **ДІЛОВА ГРА В СИСТЕМІ ФОРМУВАННЯ ФАХОВИХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ ТА SOFT SKILLS У СТУДЕНТІВ СПЕЦІАЛЬНОСТІ «ТРАНСПОРТНІ ТЕХНОЛОГІЇ»**

*У статті викладено досвід розробки та впровадження ділової гри «Імітація процесу організації перевезення зовнішньоторговельних вантажів морським транспортом» у навчальний процес Науково-навчального інституту морського бізнесу Одеського національного морського університету. Проведення тренінгу є можливим для студентів 4 курсу спеціальності 275 «Транспортні технології» після вивчення дисциплін загальної і професійної підготовки ОПП «Організація перевезень та управління на транспорті». Ділова гра змістовно ґрунтується на теоретичному матеріалі дисциплін «Організація вантажних перевезень», «Логістика», «Фрахтування», «Агентування», «Внутрішньопортове оперативне управління», «Технологія морських перевезень», «Технологія вантажних робіт», вивчення яких передбачено на 3 та 4 курсах навчання за ОПП.*

*Проведення ділових ігор є активним методом навчання, який сприяє набуттю та удосконаленню студентами необхідних професійних, соціальних та комунікативних навичок, передбачених програмою навчання на відповідному освітньо-кваліфікаційному рівні. У статті визначено відповідність розробленої ділової гри критеріям, які висуваються до ділових ігор, та ознакам, яким вони мають відповідати. Визначено компетентності, які мають бути здобуті студентами під час вивчення дисциплін ОПП, та дисципліни, вивчення яких сприяє їх набуттю та їх відповідність групам учасників ділової групи.*

*Викладено узагальнений зміст сценарію гри, важливі аспекти її організації та проведення. Подано результати опитування студентів, що приймали участь у діловій грі протягом періоду її впровадження. Обробка анкет дозволила дійти висновку, що активні методи навчання у вигляді ділових ігор здебільшого оцінюються студентами позитивно, сприяючи легшому засвоєнню теоретичного матеріалу, системному розумінню змісту дисциплін професійної підготовки та набуттю практичних навичок.*

**Ключові слова:** ділова гра, активні методи навчання, імітація процесу організації морського перевезення, транспортні технології, компетентності, soft skills, бізнес-процеси

**Вступ.** Забезпечення затребуваності випускників ВНЗ на ринку праці є одним з ключових пріоритетів діяльності закладів вищої освіти. Конкуренція та необхідність реалізації стратегії набуття конкурентних переваг потребує від ВНЗ постійного перегляду якості освіти та конкурентоспроможності випускників [1]. Сьогодні зміст дисциплін та сучасні методи навчання орієнтуються на вимоги роботодавців, для яких наявність у випускника soft skills іноді важніше, ніж теоретичні знання. Тому у практиці зарубіжних

університетів та окремих українських ВНЗ (наприклад, [2]) успішно використовується проектний підхід для забезпечення формування навичок командної роботи у студентів як важливої компоненти soft skills сучасного спеціаліста.

Можливість застосування теоретичних знань, отриманих у рамках освоєння освітньої програми, є вкрай актуальна для фахівців транспортної галузі, оскільки роботодавці висувають вимоги саме щодо можливостей прикладного використання теоретичної бази. Так, при опитуванні керівників підприємств морської галузі Одеського регіону, проведеного керівництвом Навчально-наукового інституту морського бізнесу Одеського національного морського університету, було встановлено, що «слабким місцем» роботодавець вважає недостатній рівень практичних навичок випускників, що претендують на працевлаштування, за доволі високо оціненим рівнем теоретичної підготовки студентів.

З іншого боку, анонімне опитування студентів старших курсів спеціальності 275 – Транспортні технології довело, що більше третини студентів невдоволені рівнем практичної підготовки. Майже 40% серед недоліків навчання в університеті назвали відсутність можливості апробувати себе у реальному бізнес-середовищі. На тлі цього характерним є, що при працевлаштуванні більшість роботодавців серед вимог до претендента висували «наявність досвіду» - саме із такою вимогою зіткнулись майже 80% опитаних студентів.

Транспортна галузь характеризується мобільністю розвитку процесів та динамікою, а у деяких випадках – характерною непередбачуваністю виробничих ситуацій, що висуває до випускників ВНЗ транспортних спеціальностей особливі вимоги до швидкого реагування на відхилення від звичайного перебігу виробничого процесу та здатністю ухвалювати рішення на оперативному рівні. Взаємозв'язок та взаємообумовленість різних процесів різних організацій, пов'язаних із транспортним обслуговуванням зовнішньоторговельних поставок, нерозривність таких процесів одного з учасників із процесами, що реалізуються іншими учасниками, надає характер особливій відповідальності за виконання кожним з них своїх операцій у рамках загального складного процесу транспортного обслуговування вантажопотоків. У зв'язку із цим для «транспортників» вкрай важливим є комунікативність та вміння працювати у команді.

Для усунення вказаних недоліків у Навчально-науковому інституті морського бізнесу Одеського національного морського університету протягом останніх років використовуються активні методи навчання, зокрема – у вигляді ділової гри-тренінгу «Імітація процесу організації перевезення зовнішньоторговельних вантажів морським транспортом».

**Метою** цієї статті є узагальнення та аналіз досвіду впровадження ділової гри «Імітація процесу організації перевезення зовнішньоторговельних вантажів морським транспортом» та формування висновків щодо ефективності подібних методів навчання в контексті набуття студентами фахових компетентностей та soft skills.

**Аналіз літератури.** На важливості впровадження інноваційних методів навчання (зокрема – у вигляді ділових ігор) у вищих навчальних закладах наголошено у [3-7], а загальні положення та рекомендації щодо їх організації та проведення викладено у [5, 8-11]. У згаданих роботах автори акцентують увагу на перевагах активних методів навчання у порівнянні із традиційними, формулюють вимоги до розробки, організації та проведення ділових ігор. Аналіз науково-методичних публікацій свідчить, що ділові ігри широко використовуються у освітньому процесі вищих навчальних закладів у підготовки фахівців різних галузей [12-19]. Отриманий позитивний досвід впровадження ділових ігор у вітчизняних ВНЗ засвідчено зокрема у [20-24]. Ділові ігри як метод навчання

використовуються і в іноземній освітній практиці, демонструючи високу активність та зацікавленість студентів та слухачів [25-29].

**Основний матеріал.** Ділова гра є активним методом навчання, який дозволяє закласти у навчання фаховий та соціальний аспекти майбутньої професійної сфери та змодельовати більш адекватні порівняно із традиційними методами навчання умови формування фахівця та особистості [5]. Саме на цій тезі ґрунтувалися розробники гри при складанні його сценарію [30], враховуючи також необхідність освоєння освітньої програми, насамперед – набуття необхідних компетенцій. Ділова гра при цьому має відповідати, згідно до [31], певним ознакам, відповідність яких запропонованій діловій грі подано у табл. 1.

Таблиця 1 – Зміст основних атрибутів ділової гри «Імітація процесу організації перевезення зовнішньоторговельних товарів морським транспортом»

Ознака ділової гри згідно до [32]	Наявність у запровадженій діловій грі «Імітація процесу організації перевезення зовнішньоторговельного товару морським транспортом»
1	2
Модельовання процесу діяльності фахівців підприємств та організацій з розробки управлінських рішень	Модельовання процесу організації перевезень вантажів із залученням морського транспорту
Реалізація процесу «ланцюга рішень»	Дії кожного учасника змінюють поточний стан процесу, визначає дії інших учасників та «працює» на отримання кінцевого результату
Розподіл ролей між учасниками гри	Кожному учаснику гри призначено роль певного учасника процесу організації або реалізації перевезення вантажу морським транспортом. Сутність ролі – виконання відповідних бізнес-процесів.
Наявність ролевих цілей при розробці рішень, які сприяють виникненню протиріччя між учасниками, конфлікту інтересів	Кожний учасник гри, як учасник транспортного процесу, має власний інтерес щодо часу, вартості та інших характеристик відповідних операцій, що провокує конфлікт інтересів (наприклад, «судновласник» - «вантажовласник»)
Наявність контрольованої емоціональної напруги	Наявність певних часових обмежень: своєчасність виконання кожним учасником власної роботи на певному етапі залежить від результативності роботи інших учасників на попередніх етапах
Взаємодія учасників, які виконують різні ролі	Кожен етап кожного учасника не може бути ним виконаний без виконання певного етапу інших учасників, про що мають бути проінформовані усі зацікавлені учасники. Формування деяких документів, які супроводжують процес морського перевезення, потребує

	проведення переговорів та узгодження окремих позицій даних документів з урахуванням протилежних інтересів сторін
Наявність загальної ігрової цілі в усього ігрового колективу	Основна ціль – успішна організація морського перевезення вантажу в контексті забезпечення виконання усіх відповідних бізнес-процесів усіма учасниками даного транспортного обслуговування
Колективна розробка рішень учасниками гри	Кожен учасник процесу транспортного обслуговування представлений командою з 2-3 студентів
Багатоальтернативність рішень	Практично кожний документ, який супроводжує процес перевезення вантажу морським транспортом, припускає альтернативність окремих умов
Наявність системи індивідуального або групового оцінювання діяльності учасників гри	Отримання кожною групою учасників балів за правильне та своєчасне виконання бізнес-процесів, а також додаткових балів за процес роботи команди

При розробці гри дотримано і психолого-педагогічні принципи її організації відповідно до [5]. Зокрема, змодельовані конкретні умови виробничої діяльності підприємств транспортної галузі у їх динаміці; визначено ролі кожного учасника, окреслено коло їх повноважень та відповідальності. Діалогове спілкування та колективне обговорення теоретичного матеріалу забезпечується можливостями команд ставити запитання один до одного, які сприятимуть розвитку процесу досягнення спільного результату, обговорювати проблемні ситуації з метою досягнення узгоджених рішень, узгоджувати інтереси у процесі перемовин. Учасники гри знаходяться у постійному комунікаційному зв'язку. Змістовно гру побудовано з урахуванням змісту навчальних програм, які сформульовано у вигляді ігрових завдань кожного учасника, вирішення яких призводить до отримання необхідного результату.

Основні професійні компетенції, які мають отримати студенти бакалаврського рівня освіти, викладені у галузевому стандарті вищої освіти спеціальності 275 – Транспортні технології (за видами) [32], на підставі якого в ННІМБ ОНМУ розроблено та реалізується ОПП «Організація перевезень та управління на транспорті» [33]. Загальні та спеціальні компетентності, поєднані у дисциплінах циклу загальної та професійної підготовки, доповнюються компетенціями з організації перевезень вантажів морським транспортом із урахуванням специфічних особливостей його функціонування.

Сценарій гри розроблено на підтримку формування фахових (спеціальних, предметних) компетентностей та soft skills, що визначають специфіку підготовки бакалаврів зі спеціальності 275 – Транспортні технології (за видами). В якості теоретичної бази для розробки сценарію гри, а саме – ідентифікації бізнес-процесів та їх узгодженості, використовувались роботи [34-39].

Навчання за ОПП є практико-орієнтованим, а для його реалізації, окрім комбінаторного проведення лекційних та практичних занять за дисциплінами, у навчальний процес впроваджуються міждисциплінарні тренінги із вирішенням ситуаційних завдань, які імітують процес організації перевезень вантажів морським транспортом. Одним з них є зокрема ділова гра-тренінг «Імітація процесу організації

перевезення зовнішньоторговельних вантажів морським транспортом» для студентів бакалаврського рівня підготовки. Його метою є формування у студентів спеціальності системного уявлення про процес відвантаження – ролі кожного з учасників відвантаження не лише у власному функціональному полі, а у контексті його участі у загальному процесі, узгоджено та синхронізовано із діями та операціями інших учасників. Окрім того, робота у команді сприяє формуванню soft skills, а саме, можливості продуктивної взаємодії як із членами команди, так й з іншими агентами, які мають протилежні інтереси. Необхідність знання не лише власних бізнес-процесів, а й розуміння того, в якій їх частині треба забезпечувати компромісні рішення з іншими учасниками транспортного процесу, є одною з вимог до сучасного фахівця у будь-якій сфері.

Тренінг орієнтований на студентів 4 курсу спеціальності 275 «Транспортні технології», а його проведення можливе після вивчення спеціальних дисциплін циклу професійної підготовки: «Організація вантажних перевезень», «Технологія вантажних робіт», «Транспортно-експедиторська робота», «Логістика», «Внутрішньопортове оперативне управління», «Фрахтування», «Агентування». В рамках кожної з названих дисциплін студент набуває теоретичних знань та практичних навичок у предметній сфері діяльності кожного учасника процесу відвантаження (рис. 1), у той час як у рамках тренінгу формується системне його уявлення. Таким чином, тренінг носить мультидисциплінарний характер, акумулюючи предметні галузі декількох дисциплін ОПШ.

Розроблений тренінг імітує процес організації транспортування експортного товару морем із імітацією основних виробничих процесів кожного з учасників у взаємній обумовленості, взаємній залежності та синхронізації. При цьому особлива увага акцентується на документообігу учасників, адже саме своєчасний та чинний документообіг забезпечує безперебійний перебіг окремих процесів та операцій, які мають бути реалізовані учасниками під час тренінгу.

Власне процес, що імітується тренінгом, контролюється модератором гри – він оголошує часові моменти початку та закінчення певних етапів, фіксує часові та просторові позиції знаходження судна та вантажу. Синхронізовані схеми руху судна та переміщення вантажу є для команд певним орієнтиром для визначення тривалості виконання окремих дій на кожному з етапів.

Для визначення часових параметрів тривалості гри перша спроба була виконана викладачами профільних дисциплін, що дозволило обмежити гру за участю студентів до 2 академічних годин – весь процес відвантаження має бути «розіграно» протягом цього часу. Певним обмеженням стала також і можливість включення тренінгу до затвердженого розкладу занять. У зв'язку із цим до імітаційного процесу, який реалізовуватиметься у рамках тренінгу, необхідно було ввести певні умовності, а також зафіксувати тривалість реалізації кожного етапу відвантаження.

Пілотну сесію гри було проведено із 12 студентами, яких було поділено на групи учасників процесу відвантаження у кількості 2-3 особи у кожній групі. Перший досвід викликав неабиякий інтерес серед студентів, що приймали участь у тренінгу. Відтак було проведено декілька сесій для тих самих студентів, у рамках яких вони змінювали групи, почергово «відігравши» кожного з учасників. При апробації гри участь у ній приймали викладачі профільних дисциплін – як «тренери» відповідних команд, надаючи їм необхідну консультаційну допомогу. Командам учасників також було видано необхідний пакет оформлених документів, якими вони мали скористатися на відповідному етапі транспортного обслуговування вантажу та судна.

Результати проведеного анкетування студентів, що прийняли участь у пілотній сесії, продемонстрували зацікавленість студентів у більш широкому впровадженні ділової гри в

освітній процес: 85% студентів заявили, що така форма навчання їм «подобається», причому 78% наголосили на підвищенні зацікавленості у освоєнні освітньої програми та сфери професійної майбутньої діяльності. Наразі 7% опитаних студентів оцінили «ігровий» метод навчання як негативний досвід, а 8% не змогли визначитися з оцінкою.

Враховуючи переважну більшість позитивних оцінок, тренінги почали проводитися на регулярній основі як поза-кредитна дисципліна. Так, за період 2018-2021 р. загалом у тренінгу прийняло участь 180 студентів. Як додаткова мотивація для студентів використовувалась видача учасникам відповідних сертифікатів.

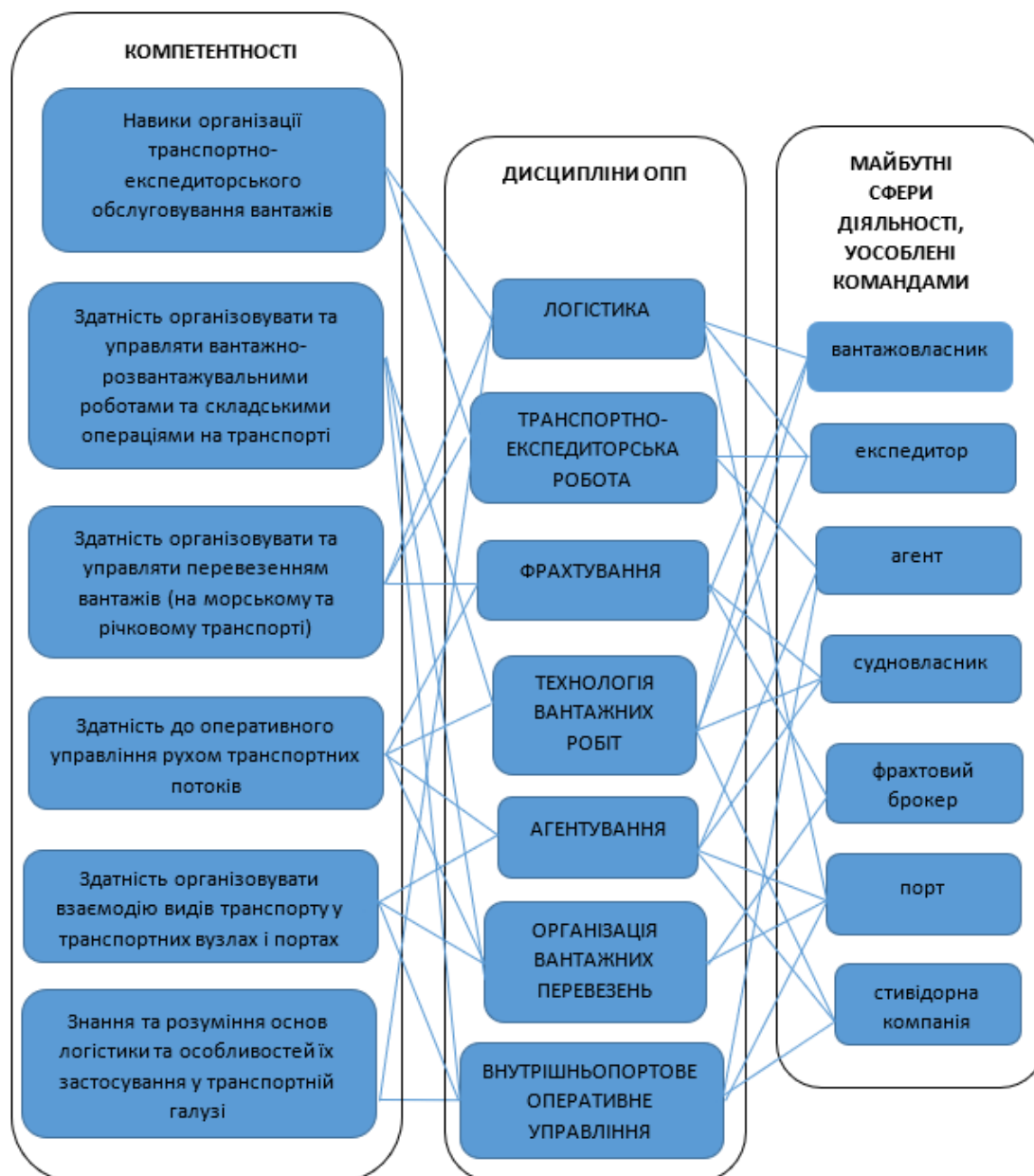


Рисунок 1 – Взаємозв'язок дисциплін, фахових компетентностей і сфер професійної діяльності випускників

Наступні сесії проводилися із певними коригуваннями першопочаткової версії тренінга, необхідність та доцільність яких було встановлено після пілотної сесії. Так, однією з задач, які було поставлено до команд, - самостійне оформлення документів із

використанням (за необхідності) відповідних проформ та бланків. Крім цього, було обмежено можливості команд при проведенні тренінгів звернутися по дорадчу допомогу тренера. Характерним також стало спілкування між певними командами за певних ситуацій англійською мовою, враховуючи специфіку роботи морського торговельного судноплавства, у якому англійська є «ходовою», а знання та володіння нею – необхідною компетенцією та результатом навчання студентів. Так, спілкування судовласника із фрахтовим брокером, агентами, стивідорами, а також представниками органів влади, так само, як і листування між ними, здійснюється англійською мовою. Очевидною стала і необхідність розміщення команд учасників в окремих приміщеннях, та забезпечення їх засобами зв'язку.

Детальніше анкетування студентів, що прийняли участь в усіх сесіях гри, підтвердило отримані раніше, за анкетування після пілотної сесії, результати: 87% студентів схвально прийняли проведення занять у вигляді ділових ігор, при чому 93% з опитаних наголосили на підвищенні інтересу до спеціальності, а 77% відзначили полегшене розуміння теоретичного матеріалу за дисциплінами тренінгу. 84% студентів виявили готовність приймати участь у аналогічних тренінгах і надалі. На думку 69% студентів активні методи навчання сприяють більш легкому засвоєнню знань, а 97% з них наголосили на підвищенні зацікавленості у предметній галузі та бажання навчатися. 10% студентів не змогли визначитися з оцінкою впровадженого методу навчання, при чому незначна частина з них серед причин назвали «соціально-комунікативну складову гри» – необхідність жвавого спілкування. 3% студентів виявилися прибічниками традиційних методів навчання у вигляді лекційних, практичних та семінарських занять, наразі не виключивши можливість проведення таких занять у дискусійному форматі. Позитивну відповідь на запитання «Чи розповісте Ви про отриманий досвід іншим студентам – зокрема, студентам молодших курсів?» дали 72% опитаних студентів.

Окреме опитування студентів було проведено щодо організації та умов реалізації гри, де студентам було запропоновано оцінити кожен сесію за позиціями: чіткість поставлених цілей; розуміння операцій, які мають бути здійснені; рівень технічного супроводження гри; частота звернень до дорадчу допомогу тренера; доброзичливість тренерів та модератора гри. Серед організаційних недоліків організації та проведення гри її учасники назвали «складність розподілу окремих функцій між членами команди», що у певному сенсі свідчить про недостатній комунікаційний та організаційний досвід, що наразі було зазначено і викладачами як факт дублювання окремих операцій однієї команди декількома її учасниками та/або нераціональний розподіл людських ресурсів.

Студентам, що пройшли повний цикл сесій тренінгу було запропоновано скласти контрольний зріз знань за дисциплінами тренінгу без внесення змін до заліково-екзаменаційних відомостей. Відповіді студентів було обмежено конкретними запитаннями у рамках фіксованих тем за теоретичним матеріалом дисциплін, які включено до тренінгу.

По переліку завдань було включено отримані результати були порівняні із оцінками, отриманими студентами за дисциплінами, на теоретичному матеріалі яких побудовано тренінг, під час освоєння відповідно до навчального плану (рис. 2, табл. 2).

Таким чином, статистика свідчить, що наявність у студентів *soft skills*, а саме – відсутності труднощів у командній роботі та роботи при обмежені у часі, поки що не відповідає умовам сучасного бізнесу. Тому за результатами тренінгів в змісті навчальних дисциплін посилено саме ці складові навчання, наприклад, збільшено частку диспутів, обговорень практичних кейсів. Таким чином, тренінги є не тільки ефективним методом навчання, а й інструментом встановлення «слабких місць» у підготовці спеціалістів. А така діагностика є базою для поліпшення якості підготовки фахівців та корегування освітнього процесу для забезпечення конкурентоспроможності випускників.

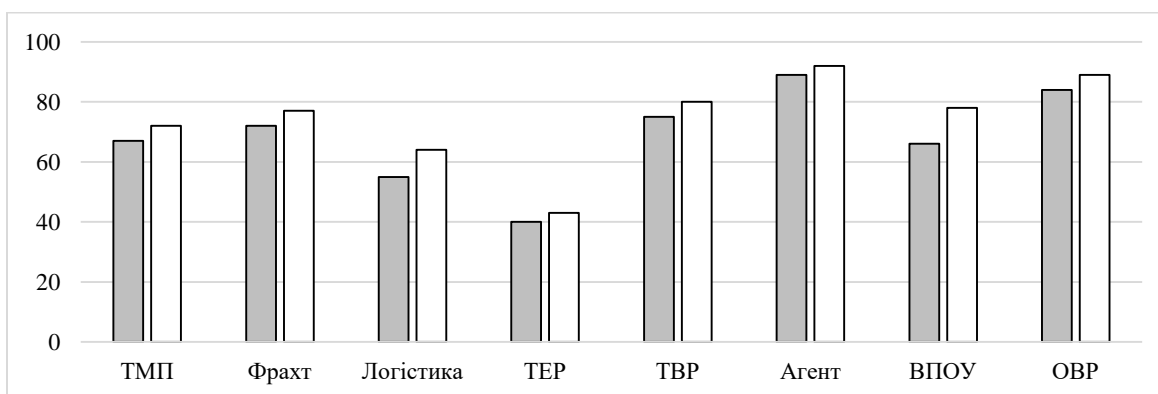


Рисунок 2 – Порівняння показників успішності студентів, що прийняли участь у тренінгу, за 2018-2019 рр.

Таблиця 2 – Результати опитування студентів за результатами тренінгу

Питання	Позитивні відповіді
1	2
<i>У якому обсягу необхідно впроваджувати подібні тренінги</i>	
• з кожної дисципліни професійної спрямованості	55%
• наприкінці кожного семестру	15%
• наприкінці навчання (4 курс)	30%
<i>Доцільність проведення подібних тренінгів англійською мовою</i>	65%
<i>Основні психологічні проблеми, які виникали під час тренінгу</i>	
• необхідність взаємодії з іншими учасниками	15%
• обмежений час на прийняття рішень та виконання процедур	45%
• необхідність роботи у команді	20%

**Висновки.** Розроблений та апробований тренінг включає елементи найбільш ефективних методів інноваційного навчання, які засновано на концепції learning through doing та полягає у переході від наочного та вербального подання інформації до безпосереднього залучення студента у процес, що моделюється. Окрім загального результату участі у тренінгу у вигляді системного уявлення процесу – розуміння взаємозв'язків окремих операцій різних учасників та взаємообумовленість перебігу процесу у цілому, тренінг сприяє розвитку не лише спеціальних, а і загальних компетенцій:

- комунікаційні навички письмового та усного спілкування українською та англійською мовами: здатність сприймати, акумулювати і трактувати отриману інформацію, передавати її письмово та усно, вести перемовини, аргументовано відстоюючи свою позицію;

- командні навички сумісної роботи на досягнення загального результату, необхідності чіткої та результативної взаємодії з іншими учасниками (як у «своїй» команді, так і поза неї);

- навички креативного мислення як здатність діяти в умовах часових обмежень, синхронізації (коли реалізація кожної операції фактично регламентовано у часі та має бути виконано до певного часового моменту задля забезпечення можливості виконання

власних операцій іншими учасниками) та координації власних дій із діями інших команд; ухвалювати оперативні рішення у нестандартних ситуаціях.

Проведення ділових ігор доцільно використовувати за необхідності отримання студентом системного уявлення майбутньої професійної сфери діяльності, оскільки впровадження ділових ігор у освітній процес (принаймні – мультидисциплінарних) є трудомістким та потребує суттєвої перебудови організації навчального процесу. Важливим є точне визначення місця тренінгу у системі дисциплін, адже не можна впроваджувати гру до моменту набуття студентами необхідної теоретичної бази за фаховими дисциплінами. Участь викладачів у грі (як модераторів та тренерів) має бути мінімізована для забезпечення саморегуляції та самоорганізації студентів.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Онищенко С.П., Логинов О.В. Прогнозирование спроса на рынке образовательных услуг вузов. *Восточно-Европейский журнал передовых технологий*. 2013. № 2 (10 (62)). С. 10-17.
2. Onyshchenko S., Morozova I. (2014). Employment of project oriented approach in training of marine engineers. *IAMU AGA 15: Looking ahead: innovation in maritime education, training and research*. 15th Annual General Assembly International Association of Maritime Universities. 2014. p. 364 – 367.
3. Андріянова О.Ю., Яценко О.І. Роль ділової гри в процесі формування висококваліфікованого фахівця. *Інноваційні технології в організації самостійної роботи студентів медичних освітніх закладів : матеріали наук.-практ. конф. з міжнар. участю*, м. Полтава, 23 березня 2017 р. – Полтава, 2017. – С. 7–9.
4. Башкір О.І. Активні й інтерактивні методи навчання у вищій школі. *Збірник наукових праць «Педагогіка та психологія»*. 2018. Вип. 60. С. 34-44.
5. Вербицкий А. А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход. Москва : Высшая школа. 1991. 207 с.
6. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології. Київ: Академвидав. 2004. 320 с.
7. Дяченко-Богун М. Активні методи навчання у вищому навчальному закладі. *Витоки педагогічної майстерності*. 2014. Вип.14. С. 74-79.
8. Земш М.Б. Учебная деловая игра в гуманитарном ВУЗе: теория и практика. Москва : Академия естествознания. 2012. 69 с.
9. Курьянов М.А., Половцев В.С. Активные методы обучения. Тамбов : Изд-во ФГБОУ ВПО «ТГТУ». 2011. 80 с.
10. Педагогические технологии : учебное пособие под ред. В.С. Кукушина. Ростов н/Дону: Изд-во «МарТ», 2010. 336 с.
11. Зарукина Е.В., Логинова Н.А., Новик М.М. Активные методы обучения: рекомендации по разработке и применению: учеб.-метод. пособие. СПб.: СПбГИЭУ. 2010. 59 с.
12. Богатирьов А. М., Богатирьова Л. Д., Столярська К. М. Методичні вказівки до комп'ютерної ділової гри «Менеджмент, маркетинг та підприємництво». Одеса: ОНАЗ ім. О. С. Попова. 2010. 40 с.
13. Конопленко Л. О. Методичні вказівки щодо організації ділової гри для навчання усного англомовного спілкування у технічних ВНЗ. *Вісник Дніпропетровського університету імені Альфреда Нобеля*. 2014. № 2 (8). С. 152–158.
14. Кузьменко С. В. Робоча програма навчальної дисципліни. Ділова гра «Бізнес-менеджмент». Київ: Нац. ун-т біоресурсів і природокористування України. 2015. 14 с.

15. Разработка и внедрение в учебный процесс деловой игры «Контрольная закупка молока». URL: <https://www.scienceeducation.ru/ru/article/view?id=20127>
16. Проведение деловых игр по дисциплине «Ценообразование». URL: [http://if.susu.ru/he/studlife/study/bd\\_bg](http://if.susu.ru/he/studlife/study/bd_bg)
17. Зачет для магистрантов в форме деловой игры: «Медико-психологическая консультация специалистов по подготовке к школе». URL: <http://mpgu.su/novosti/zachet-dlyamagistrantov-v-forme-delovoy-igryi-mediko-psihologicheskayakonsultatsiya-spetsialistov-po-podgotovke-k-shkole/>
18. Использование деловых игр для обучения технических вузов дисциплине «Начертательная геометрия». URL : <http://oaji.net/articles/2016/743-1467702918.pdf>
19. Швець Л. В. Організація ділової гри на практичних заняттях з медичної біології. *Медична освіта*. 2016. № 1. С. 112–116.
20. Довженко І. Роль ділової гри у професійній підготовці майбутніх фахівців сфери обслуговування. *Педагогіка і психологія вищої освіти*. 2013. № 6. С. 96–103.
21. Ділова гра може бути цікавою – довели четверокурсники-біотехнологи. URL: <https://nuft.edu.ua/news/podiyi/dilova-gra-mozhe-buti-czikavoyu-%E2%80%93-doveli-chetvertokursniki>
22. Ділова гра для економістів. URL: <http://kitu.nau.edu.ua/news/1736-dilova-gra-dlya-ekonomistiv>
23. Ділова гра для студентів 4-го курсу. URL: <https://nubip.edu.ua/node/16899>
24. Ділова гра для студентів спеціальності 051 «Економіка». URL: <http://kntu.net.ua/ukr/Pro-universitet2/Novini-universitetu/DILOVA-GRA-DLYA-STUDENTIV-SPECIAL-NOSTII-051-EKONOMIKA>
25. Zulficar S., Sarwar B., Aziz S., Chandia K.E., Khan M.K. An Analysis of Business School Students' Attitude and Intention Towards Entrepreneurial Activities. *Journal of International Computing Research*. 2018. Vol. 57 (issue 1). P. 106-130.
26. Bikherova Z. The Use of Simulation Business Games in University Education. *Bulgarian Journal of Science and Education Police*. 2010. Vol. 4 (7). P. 202-2015.
27. Falih M. Alsaaty The utilization of simulation games to enhance student learning in colleges and schools of business: A case study. *Journal of Management and Marketing Research*. URL: <https://www.aabri.com/manuscripts/131719.pdf>
28. Zoroja J. Usage of Business Simulation Games in Croatia: Perceived Obstacles. *Managing Global Transitions*. 2013. Vol. 11(4). P. 409-420.
29. Waver M., Milosz M., P. Muryjas, M. Rzemieniak. Business Simulation Games in Forming of Students' Entrepreneurship. URL: [https://emuni.si/wp-content/uploads/2019/02/3\\_049-071.pdf](https://emuni.si/wp-content/uploads/2019/02/3_049-071.pdf)
30. Марков В.В., Лапкін О.І., Онищенко С.П., Коскіна Ю.О. Практичне керівництво з проведення тренінгу «Імітація процесу перевезення зовнішньоторговельних вантажів морським транспортом». Одеса : Вид-во ОНМУ. 2018. 57 с.
31. Бельчиков Я.М., Бирштейн М.М. Деловые игры. Рига: АВОТС, 1989 - с.304
32. Стандарт вищої освіти України: перший (бакалаврський) рівень, галузь знань 27 – Транспорт, за спеціальністю 275 – Транспортні технології (за видами). URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/vishcha-osvita/zatverdzeni%20standarty/12/21/275-transportni-tekhnologii-za-vidami-bakalavr.pdf>
33. Освітньо-професійна програма «Організація перевезень і управління на транспорті. URL: <https://www.onmu.odessa.ua/ua/nn-imb/trans-tech-bach/oput-bach.html>
34. Марков В. В., Лапкін О. І., Онищенко С. П., Коскіна Ю. О. Концептуальна постановка ділової гри-тренінгу «Імітація процесу організації перевезення

зовнішньоторговельних вантажів морським транспортом». *Бізнес Інформ*. 2017. №12. С. 201–208.

35. Онищенко С. П., Коскіна Ю.О. Сутність, специфіка і формування систем доставки вантажів. *Вісник Вінницького політехнічного інституту*. 2019. № 3 (144). С. 86-95.
36. Onyshchenko S., Koskina Yu. Research of the effect of terms and conditions of an offer on successful conclusion of the freight transaction. *Eastern-European Journal of Enterprise Technologies*. 2015. № 6(3). P. 25-32.
37. Onyshchenko, S., Koskina, Yu., Savelieva, I. (2016). Developing a logit model for the provision of the process of managing the conclusion of voyage chartering transactions. *Eastern-European Journal of Enterprise Technologies*. 2016. № 6(3 (84)). P. 26–31.
38. Onyshchenko, S. P., Koskina Yu. O. Investigation of the impact of the offers terms on the successful conclusion of the chartering deal. *Eastern-European Journal of Enterprise Technologies*. 2015. (6 (3)). P. 25–32.
39. Дрожжин О.Л., Тихоніна І.І. Форми й методи викладання академічної дисципліни «Технологія морських перевезень» для бакалаврів. *Вісник Східноукраїнського національного університету імені Володимира Даля*. 2017. № 4 (234). С. 94-97.

**Onyshchenko S.P., Koskina Yu. O., Drozhzhyn O.L.**

## **BUSINESS GAME IN THE SYSTEM OF FORMATION OF PROFESSIONAL COMPETENCES AND SOFT SKILLS FOR STUDENTS OF THE SPECIALTY «TRANSPORT TECHNOLOGIES»**

*The paper presents the experience of development and implementation the business game «Imitation of the process of organization the transportation of foreign trade goods by sea» in the educational process of the Scientific and Educational Institute of Maritime Business of the Odessa National Maritime University. Conducting a training is possible for 4th year students of the specialty 275 “Transport Technologies” after studying the disciplines of general and professional training of the EPP “Organization of transportation and transport management”. The business game is substantively based on the theoretical material of the disciplines “Organization of cargo carriages”, “Logistics”, “Chartering”, “Agency Services”, “In-port operational management”, “Technology of sea transportation”, “Technology of cargo operations”, the study of which is provided for 3 and 4th year of study in EPP.*

*Conducting business games is an active method of teaching that contributes to the acquisition and improvement of the necessary professional, social and communicative skills provided by the training program at the appropriate educational and qualification level. The article determines the compliance of the developed business game with the criteria for business games and the features that they must meet. The competencies that should be acquired by students when studying the disciplines of EPP, and the disciplines, the study of which contributes to their acquisition and their correspondence to groups of participants in the business game, are determined in the paper.*

*The paper outlines the generalized content of the game, important aspects of its organization and conduct are outlined. The results of a survey of students who took part in the business game during the period of its implementation are presented. The processing of the questionnaires made it possible to conclude that active teaching methods in the form of business games are generally assessed positively by students, contributing to an easier assimilation of theoretical material, a system understanding of the content of professional training disciplines and the acquisition of practical skills.*

**Key words:** *business game, active teaching methods, imitation of process organization of sea transportation, transport technologies, competencies, soft skills, business-processes.*