

DOI 10.31651/2524-2660-2020-1-161-166

ORCID 0000-0002-9968-9201

ДОРОШЕНКО Тетяна Миколаївна,

старша викладачка кафедри менеджменту, економіки та туризму

Льотна академія Національного авіаційного університету

e-mail: tat-doroshenko@ukr.net

УДК 378.091.33-027.22:001.895]:629/73-057.177.4(045)

**ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ПРАКТИЧНОЇ СПРЯМОВАНOSTІ НАВЧАННЯ МАЙБУТНІХ
МЕНЕДЖЕРІВ АВІАЦІЙНОЇ ГАЛУЗІ ЧЕРЕЗ ВИКОРИСТАННЯ ІННОВАЦІЙНИХ
МЕТОДІВ КВАЗІПРОФЕСІЙНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ**

На підставі аналізу науково-педагогічних джерел визначено та обґрунтовано педагогічну умову готовності до професійної самореалізації, а саме забезпечення практичної спрямованості навчання до через використання інноваційних методів квазіпрофесійної діяльності майбутніх

менеджерів авіаційної галузі. Запропоновано методи для реалізації цієї умови у фаховій підготовці менеджерів авіаційної галузі: ділові ігри та кейс-метод.

Ключові слова: професійна підготовка; менеджери авіаційної галузі; готовність до само-

реалізації; квазіпрофесійна діяльність; ділова гра; інноваційні методи; кейс-метод.

Постановка проблеми. Одним із найважливіших завдань професійної підготовки менеджерів авіаційної галузі є формування готовності до професійної самореалізації. Менеджер має постійно удосконалювати та розвивати свої професійні знання, уміння та навички, які необхідні для якісного виконання своїх професійних обов'язків. Такі вимоги пов'язані з динамічним розвитком суспільства, що потребує нових факторів розвитку вищої освіти в Україні, серед яких головним є застосування інновацій.

Сучасний стан освіти знаходиться в кризовому стані, який негативно впливає не лише на підготовку фахівців, але й на діяльність підприємств, галузі та держави в цілому. У зв'язку з цим виникає потреба підготовки фахівців новими, інноваційними засобами, що сприяють розвитку творчого мислення, ґрунтовного бачення ситуації та креативного мислення. Квазіпрофесійна діяльність сприяє розвитку необхідних умінь та навичок.

Нетрадиційні методи навчання у фаховій підготовці є предметом дослідження багатьох науковців. А. Вербицький розглядав послідовне системне наближення студента до майбутньої професії від самого початку навчання в ЗВО. Також питанням квазіпрофесійної діяльності займалися О. Альошина, А. Бардась, Ю. Гайденко, І. Гладких, І. Дичківська, О. Довгий, Н. Захарченко, О. Казимиренко, М. Кларін, І. Прокopenко, С. Скворцов, Н. Фединець, В. Шовкун. Але питання застосування інноваційних методів квазіпрофесійної діяльності у навчанні майбутніх менеджерів авіаційної галузі не було предметом наукової розвідки.

Підготовка фахівців авіаційної галузі є дуже важливою в системі транспортної та суміжних галузі. Особливо необхідно звернути увагу на підготовку менеджерів, які запускають, контролюють та регулюють механізм роботи авіаційної галузі. Якісна підготовка менеджерів авіаційної галузі залежить від виконання певних педагогічних умов, зокрема забезпечення практичної спрямованості до професійної самореалізації через використання інноваційних методів квазіпрофесійної діяльності. Менеджер повинен не тільки мати фахові знання, але уміння їх застосовувати в практичній діяльності.

Мета статті. Визначити та обґрунтувати забезпечення практичної спрямованості навчання майбутніх авіаційних менеджерів через використання інноваційних ме-

тодів квазіпрофесійної діяльності як педагогічну умову формування готовності до професійної самореалізації.

Виклад основного матеріалу дослідження. Забезпечення практичної спрямованості навчання через використання інноваційних методів квазіпрофесійної діяльності ґрунтується на імплементації та впровадженні основних положень контекстного та діяльнісного підходів. В основі діяльнісного підходу, згідно праць А. Виготського [1], С. Рубінштейна [2], О. Леонтьєва [3], є твердження, що засвоєння змісту історичного досвіду людей здійснюється не шляхом передачі інформації про нього людині, а в процесі його власної активності, спрямованої на предмети та явища навколишнього світу, які створені розвитком людської культури. Процес діяльності одночасно є процесом формування людських здібностей та функцій, одиницею діяльності є предметна дія.

А. Вербицький [4], один із засновників контекстного підходу, наголошує, що «у випадку оволодіння складною, цілісною професійною діяльністю – а саме це є основною метою професійної освіти – ми маємо суперечність, що форми організації навчального процесу не адекватні формам професійної діяльності» [4, с. 7]. Дослідник виокремлює три базові форми діяльності студентів: навчальна діяльність академічного типу з пріоритетними формами лекції та семінара; квазіпрофесійна (ділові ігри та інші ігрові форми), навчально-професійна (науково-дослідна робота, виробнича практика, реальне дипломне проектування). В. Шовкун визначає квазіпрофесійну діяльність як форму навчання, що моделює професійну діяльність, за якої студенти виходять за межі опрацювання вузької теми заняття шляхом включення в моделювання реальних ситуацій, вирішують професійні завдання та питання професійної взаємодії [5, с. 8].

Одним із інтерактивних методів визначають ділову гру, яка, за А. Вербицьким, водночас є і основною формою реалізації контекстного навчання та квазіпрофесійної діяльності. Переваги застосування цього методу для майбутніх авіаційних менеджерів наступні [4]: 1) системний зміст, представлений в імітаційній моделі авіаційної організації; 2) відтворення структури та функціональних ланок майбутньої професійної діяльності в ігровій навчальній моделі; 3) наближення студентів до реальних умов відчуття потреби у знаннях та їх практичному застосуванні; 4) сукупність навчального та виховного ефектів; 5) забезпечення переходу від організації та регуляції діяльності викладачем до саморегу-

ляції та самоорганізації самим студентом; б) широкі можливості використання інформації у функції засобу регуляції квазіпрофесійної діяльності, що перетворює цю інформацію в знання.

Л. Рибалко [6] зазначає, що ділова гра – це модель фрагменту майбутньої діяльності фахівця, який імітує умови здійснення конкретної професійної справи. І. Петрова [7] розглядає ділову гру як моделювання реальної діяльності фахівця у спеціально створеній проблемній ситуації. Авторка визначає конструктивні елементи ділової гри: проектування реальності, конфліктність ситуації, відповідний психологічний клімат, активність учасників, міжособистісне та міжгрупове спілкування. А. Землянській, І. Кузнецов, А. Івахненко [8] ділову гру розглядають як процес моделювання реальних ситуацій за визначеними правилами та акцентують на відпрацюванні умінь та навичок прийняття управлінських рішень.

Ділові ігри передбачають вирішення наступних педагогічних завдань [9]: 1) формування у студентів цілісного уявлення про професійну діяльність та її динаміку; 2) розвиток теоретичного і практичного мислення у професійній сфері; 3) отримання проблемно-професійного та соціального досвіду, в тому числі і прийняття індивідуальних та колективних рішень; 4) формування пізнавальної мотивації, забезпечення умов появи професійної мотивації.

Низка дослідників (А. Бардась і О. Казмиренко [10], О. Черненко [11], Н. Фединець [12]) акцентували на ролі ділових ігор для підготовки майбутніх менеджерів до професійної діяльності. А. Бардась з О. Казмиренком [10] зазначали, що ділові ігри як різновид ігрових технологій можна розглядати як інструмент для розвитку здатності студента до виконання певного виду діяльності, що виражається у формуванні необхідних знань, розуміння, умінь, цінностей та інших особистих якостей, які відповідають Національній рамці кваліфікацій та є необхідними для початку або розвитку професійної кар'єри. Автори експериментально довели дієвість дидактичних ігор та зазначили, що цей метод спрямований на розвиток у учасників інструментальних компетентностей (уміння аналізувати інформацію з різних джерел, розв'язувати проблемні ситуації та приймати рішення), міжособистісних компетентностей (здатність до командної роботи, здатність до ефективної передачі власної точки зору, здатність дій у конфліктних ситуаціях) та системних компетентностей (здатності застосовувати на практиці набуті теоретичні знання, здатність пристосовуватися до нових ситуацій, лідерські здібності, здатність до планування діяльності,

ініціативність, турботу про якість та бажання досягти успіху).

Н. Фединець [12] зазначає, що використання ділових ігор в професійній підготовці менеджерів сприяє набуттю ними досвіду здійснення професійної діяльності, формуванню організаційно-управлінських умінь. Однак, як зазначає науковець, ці ігри потребують значних зусиль від викладача. Щоб полегшити процес підготовки та розробки, варто детальніше зупинитися на етапах реалізації дидактичної гри. Аналіз педагогічної літератури [13–16] дозволив виокремити наступні етапи: етап підготовки, етап проведення, етап аналізу результатів та оцінювання. Розглянемо етапи на прикладі ділової гри «Заснування власної авіакомпанії», проведеної у межах дисципліни «Вступ до фаху» після проходження тем «Загальні принципи польоту і класифікація повітряних суден», «Міжнародна авіаційна інфраструктура і система управління міжнародною цивільною авіацією», «Основи маркетингу міжнародних авіаційних послуг».

На етапі підготовки до ділової гри викладач визначає тему, мету, завдання, регламентує час, визначає можливості групи, забезпечення гри, критерії оцінювання. Сюжет ділової гри «Заснування власної авіакомпанії» відтворює професійну діяльність майбутнього авіаційного менеджера, тому визначена проблемна ситуація професійного характеру: заснувати авіакомпанію та обґрунтувати її прибутковість. Викладач розробляє сценарій з детальними інструкціями. Студентам надається 30 млн. для заснування власної авіакомпанії. Потрібно обрати назву, обрати аеропорт та надати його характеристику, парк літаків (перелік теж надається) та надати характеристику, спланувати рейси найефективніше. У кінці гри презентувати переваги авіакомпанії та обґрунтувати маркетингові можливості авіакомпанії. На цьому ж етапі відбувається введення в гру учасників, проводиться до ігровий брифінг у вигляді вступного слова викладача та організаційних вказівок, формуються групи з 4 осіб, розподіляються ролі (генеральний директор авіакомпанії, інженер відповідальний за технічне оснащення, менеджер з організації польотів, фінансовий директор) та видаються учасникам усі необхідні матеріали (інструкції, картки з ролями, перелік літаків з деякими характеристиками). Учасникам пояснюють правила гри, які встановлюють часову регламентацію етапів гри та норми поведінки гравців під час виконання ігрових завдань і спільної ігрової діяльності. Завдання викладача на підготовчому етапі – передбачити варіанти потенційно можливих рішень та труднощів учасників ділової гри.

Наступним етапом є етап проведення, де здійснюється процес пошуку рішень чи виконання поставлених діловою грою завдань, який перетворюється у скоординовану дію її учасників. У процесі гри важливим є створення викладачем атмосфери невимушеності, дружельності та готовності до співпраці. Досягнення максимального ефекту від ділової гри передбачає залучення максимальної кількості студентів, тому їх роботу необхідно організувати таким чином, щоб кожен з них виступав активним учасником. Викладач постійно спостерігає за перебігом та надає допомогу, якщо учасники відчують труднощі з виконанням ролі.

Останнім етапом є етап аналізу результатів та оцінювання, де учасники за ролями презентують свою авіакомпанію, вчитель аналізує відповідно критеріям результат презентації (розташування, можлива прибутковість, оригінальність) та надає рекомендації. Учасники діляться своїми враженнями про гру, свою роботу та роботу інших студентів. Обмін думками може відбуватися у вигляді анкетування або в усній формі. Останній етап ділової гри також називають «рефлексивним», оскільки важливе місце на ньому посідає самоаналіз і самооцінка, а також аналіз та оцінка інших учасників.

Ще одним методом, що наближає до реальної професійної діяльності та використовується інтерактивно, є кейс-метод. Теоретико-методологічні основи дослідження використання цього методу в підготовці менеджерів були в наукових розвідках І. Гладких [17], який наголошував на основному змісті роботи менеджера – підготовка управлінських рішень, їх прийняття та організація їх виконання, і неможливості підготовки цього вміння традиційними методами. Завдяки роботі з кейсами студенти можуть відчути себе учасниками управлінського процесу, спробувати застосувати отримані знання на практиці, знайти відповіді на виклики професійного життя.

У дослідженнях, спрямованих на підготовку авіаційних фахівців, активне використання квазіпрофесійних методів педагогічної взаємодії, максимально наближених до реальних професійно-правових проблем майбутньої діяльності було запропоновано О. Довгим [18], який наголошував на ефективності кейс-методу завдяки відсутності однозначної відповіді на поставлене запитання. Серед переваг дослідник зазначає [18, с. 77]: застосування принципів проблемного навчання; формування в кожного курсанта навичок розв'язання реальних проблем; можливість роботи групи в єдиному проблемному полі, при цьому процес вивчення імітує механізм ухвалення рішень у житті; цей метод є більш адек-

ватний життєвій ситуації, ніж заучування термінів та їх подальше переказування, оскільки він потребує знань і розуміння термінів, уміння ними оперувати, вибудовуючи логічні схеми розв'язання проблеми, аргументувати свою думку; отримання навичок роботи в команді; набуття знань щодо узагальнення й систематизації тощо.

На основі аналізу та резюмування методологічних та дидактичних особливостей упровадження існуючих кейс-методів [17, с. 34–37] було обрано такі види кейсів:

1. Кейси-випадки (case-problem method) – короткі інформативні кейси, що описують чітко окреслену проблему. Вирішення таких завдань не вимагає від студентів спеціальної підготовки, попри це передбачає розробку низки варіантів вирішення анонсованої ситуації та їх детальне обговорення. Так, кейси-випадки використовуються на початку кожного лекційного заняття з дисциплін обраних для експериментального дослідження для «знайомства» з новою темою.

2. Допоміжні кейси (case-study method). Метою застосування цього виду кейсів було інформувати студентів й озброїти їх роздатковим матеріалом, необхідним для вирішення різноманітних завдань.

3. Кейси-рішення (stated-problem method) – особливістю цього виду кейсів є надання майбутнім авіаційним менеджерам готових рішень анонсованої проблеми з обов'язковим їх обґрунтуванням. Тут студенти мають змогу ознайомитися з ситуаціями й усвідомити структуру процесу прийняття рішення.

4. Кейси-приклади (case-incident method). Студентам пропонується проаналізувати текст кейса, резюмувати важливі факти, що впливають на вирішення завдання, запропонувати свій варіант розвитку ситуації.

Базуючись на кейс-методі й проаналізувавши потенціал обраних для експериментального дослідження дисциплін, розроблено методичний зміст окремих кейсів, основним ядром яких виступають проблеми (проблемні завдання або проблемні ситуації), що імітують реальні економічні, управлінські та авіаційні ситуації, над вирішення яких студенти працювали індивідуально або в малих групах з метою вироблення оптимального варіанту розвитку подій.

Висновки і перспективи подальшого дослідження. Таким чином, проаналізовано існуючі інноваційні методи квазіпрофесійної діяльності та запропоновано методи забезпечення практичної спрямованості навчання менеджерів авіаційної галузі через використання інноваційних методів квазіпрофесійної, що є новими дієвими методами формування готовності до професійної самореалізації.

Список бібліографічних посилань

1. Выготский А.С. Собрание сочинений. В 6 т. М.: Педагогика, 1984. Т4. 432 с.
2. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии. Санкт-Петербург: Питер, 2002. 720 с.
3. Леонтьев А.Н. Деятельность. Сознание. Личность. Москва: Политиздат, 1975. 304 с.
4. Вербицкий А.А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход : метод. пособие. М.: Высш. шк., 1991. 207 с.
5. Шовкун В.В. Формування професійної компетентності майбутніх учителів інформатики у квазіпрофесійній діяльності: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.04. Херсон: Херсонський державний університет, 2016. 22 с.
6. Рибалко А.С. Методи активного навчання студентів у вищій школі. URL: http://archive.nbu.gov.ua/portal/soc_gum/znpkhnpu_ped/2009_35/4.html. (дата звернення: 17.10.2018).
7. Петрова І.В. Проектування в соціальнокультурній сфері. Навчальний посібник. URL: http://culturalstudies.in.ua/2008_petrova_43.php. (дата звернення: 20.10.2018).
8. Землянський А.А., Кузнецов І.А., Ивахненко А.М. Применение деловых игр в разработке управленческих решений на автомобильном транспорте: учебное пособие. Москва: МАДИ (ГТУ), 2004. 147 с.
9. Алёшина О.Г. Деловая игра как средство развития профессиональных компетенций студентов. *Молодой ученый*. № 4. 2014. С. 908–910.
10. Бардась А.В., Казимиренко О.В. Ділова гра «Девелопер» як інструмент впровадження компетентнісного підходу у навчальний процес. *Економічний вісник*, 2013, №1 С. 161–169. URL: https://ev.nmu.org.ua/docs/2013/1/EV20131_161-169.pdf (дата звернення: 20.10.2018).
11. Черненко О.В. Ділові ігри, бізнес-тренінги та майстер-класи в професійній підготовці майбутніх менеджерів. *Вісник Запорізького національного університету. Педагогічні науки*. 2013. № 1. С. 155–161. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Vznu_ped_2013_1_23. (дата звернення: 07.01.2019).
12. Фединець Н.І. Ділові ігри – активний метод навчання у підготовці фахівців з менеджменту. *Науковий вісник НЛТУ України*. 2013. Вип. 23.1. С. 365–371
13. Гайденок Ю.О. Методичні рекомендації до організації та проведення ділових ігор на заняттях з іноземної мови у технічних університетах. Київ: НТУУ «КПІ», 2016. 86 с
14. Ковальська В.С. Особливості організації ділових ігор у процесі навчання майбутніх інженерів-педагогів економічного профілю. *Проблеми інженерно-педагогічної освіти*. 2010. №26–27. С. 119–124.
15. Тарнопольский О.Б. Ділові ігри у навчанні іноземних мов для спеціальних цілей у вищій школі. *Вісник Чернігівського національного педагогічного університету. Серія: Педагогічні науки*. 2011. Вип. 85. С. 231–234.
16. Ягупов В.В. Педагогіка: навчальний посібник. Київ: Либідь. 2002. 560 с.
17. Гладких И.В. Управление развитием организации: кейсы из коллекции Высшей школы менеджмента. Санкт-Петербург: Изд-во Высшей школы менеджмента СПбГУ, 2010. 456 с.
18. Довгий О.В. Педагогічні умови формування правової культури курсантів льотних навчальних закладів: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.04. Запоріжжя: Класичний приватний університет, 2017. 249 с.
19. Earnhardt, M. P., Newcomer, J.M., Watkins, D.V., & Marion, J.W. (2014). An Inquiry into the Aviation Management Education Paradigm Shift. *International Journal of Aviation, Aeronautics, and Aerospace*, 1(4). <http://dx.doi.org/10.15394/ijaaa.2014.1037>

References

1. Vygotsky, L.S. (1984). Collected Works in 6 vol. Moscow: Pedagogy. Vol. 4. 432 p.
2. Rubinstein, S.L. (2002). Fundamentals of General Psychology. St. Petersburg: Peter.
3. Leontiev, A.N. (1975). Activity. Consciousness. Personality. Moscow: Politizdat.
4. Verbitsky, A.A. (1991). Active Learning in Higher Education: A Contextual Approach: A Toolkit. Moscow: High School. 207 p.
5. Shovkun, V.V. (2016). Formation of professional competence of future computer science teachers in quasi-professional activity (PhD Dissertation). *Theses*. Kherson: Kherson State University.
6. Rybalko, L.S. (2009). Methods of Active Student Learning in Higher Education. Retrieved 17.10.2018 from http://archive.nbu.gov.ua/portal/soc_gum/znpkhnpu_ped/2009_35/4.html
7. Petrova, I.V. (2010). Designing in the socio-cultural sphere. Retrieved 20.10.2018, from http://culturalstudies.in.ua/2008_petrova_43.php.
8. Zemlyansky, A.A., Kuznetsov, I.A., & Ivakhnenko, A.M. (2010). The use of business games in the development of managerial decisions in road transport: a training manual. Moscow: MADI (GTU).
9. Alohyna, O.G. (2014). Business game as a means of developing professional competencies of students. *Young scientist*. 4: 908–910.
10. Bardas, A.V. & Kazymyrenko, O.V. (2013) Business game "Developer" as a tool to introduce a competent approach to the learning process. *Economic Bulletin*. 1: 161–169. Retrieved 20.10.2018, from https://ev.nmu.org.ua/docs/2013/1/EV20131_161-169.pdf.
11. Chernenko, O.V. (2013). Business games, business trainings and master classes in the professional training of future managers. *Bulletin of Zaporizhzhia National University. Pedagogical Sciences*. 1: 155–166. Retrieved 07.01.2019, from http://nbuv.gov.ua/UJRN/Vznu_ped_2013_1_23.
12. Fedynets, N.I. (2013). Business games – an active method of training in the preparation of management specialists. *Scientific Bulletin of NLTU of Ukraine*. 23.1: 365–371.
13. Haydenko, Yu.O. (2016). Methodical Recommendations for the Organization and Conducting Business Games at Foreign Language Classes at Technical Universities. Kiev: NTUU "KPI".
14. Kovalska, V.S. (2010). Special features of the organization of business in the process of maybutnich engineer-teacher of economical profile. *Problems of engineering and pedagogical education*. 26–27: 119–124.
15. Tarnopolsky, O.B. (2011). Business games in foreign language teaching for special purposes in high school. *Bulletin of Chernihiv National Pedagogical University. Series: Pedagogical Sciences*. 85: 231–234.
16. Yagupov, V.V. (2002). Pedagogics: study. Kiev: Libid.
17. Gladkikh, I.V. (2010). Management of organizational development: cases from the collection of the Higher School of Management. St. Petersburg: Publishing House of the Graduate School of Management of St. Petersburg State University.
18. Dovhyi, O.V. (2017). Pedagogical conditions of formation of legal culture of cadets of flying educational establishments. (PhD Dissertation). *Theses*. Zaporizhzhia: Classical private university.
19. Earnhardt, M. P., Newcomer, J.M., Watkins, D.V., & Marion, J.W. (2014). An Inquiry into the Aviation Management Education Paradigm Shift. *International Journal of Aviation, Aeronautics, and Aerospace*, 1(4). <http://dx.doi.org/10.15394/ijaaa.2014.1037>

DOROSHENKO Tetiana

Senior lecturer of Management, Economics and Tourism Department,
Flight Academy of National Aviation University

PROVIDING PRACTICAL DIRECTION OF FUTURE AVIATION MANAGERS' TRAINING THROUGH APPLICATION OF INNOVATIVE METHODS OF QUASI-PROFESSIONAL ACTIVITY

Summary. *Introduction.* The most important task of aviation managers' professional training is the formation of professional self-realization. The manager must constantly improve his professional knowledge and skills which are necessary to perform his professional duties effectively. Such requirements are grounded by the dynamic development of the society, which requires new factors of the development of higher education in Ukraine. One of these factors is the use of innovative methods. The current state of education is in a crisis state, which adversely affects not only specialists' training, but also the activity of enterprises, industry and the state as a whole. In this regard, there is a need to train professionals with new, innovative tools that contribute to the development of creative thinking and analyzing skills. Quasi-professional activities enhance the development of the necessary skills.

Training of aviation industry specialists is very important in the transportation and related industries. The training of aviation industry managers depends on the fulfillment of certain pedagogical conditions, in particular ensuring the practical orientation to professional self-realization through the use of innovative methods of quasi-professional activity. The manager must not only have knowledge of professional knowledge, but also the ability to apply them in practical activities.

The purpose. To identify and substantiate the practical orientation future aviation managers' training through the use of innovative methods of quasi-professional activity as a pedagogical condition for the formation of readiness for professional self-realization.

Results. In forming the readiness of aviation managers for professional self-realization we offer the use professional business games that form organizational and managerial skills. They consist of the following stages: preparation, implementation, analysis of the results and evaluation. The example of the business game "Establish your own airline" is provided.

At the stage of preparation for a business game, the teacher defines the topic, purpose, task, regulates the time, determines the capabilities of the group, providing the game, evaluation criteria. At the same stage, participants are introduced into the game, a game briefing is conducted in the form of an introductory word of the teacher and organizational instructions, groups are formed, roles are assigned. The participants are provided with all the necessary materials (instructions, role cards, list of aircraft with some characteristics). The participants are explained the rules of the game, which set the time

regulation of the stages of the game and the rules of behavior of players during the execution of game tasks and joint play activities. The task of the teacher at the preparatory stage is to anticipate variants of potentially possible solutions and difficulties for the participants of the business game.

During the implementation stage, the process of finding solutions or fulfilling the tasks set by the business game is carried out. In the course of the game, it is important to create an atmosphere of ease, friendliness and a willingness to cooperate with the teacher. Achieving maximum effect from a business game involves attracting the maximum number of students. The teacher constantly monitors the progress and provides assistance if participants have difficulty completing the role.

At the stage of analysis of results the participants present their project. The teacher analyzes the result of the presentation according to the criteria (location, possible profitability, originality) and provides recommendations. The participants share their impressions of the game, their work and the work of the other students. The exchange of opinions can take the form of questionnaires or verbally.

The last stage evaluation is also called "reflexive" because it is important to have self-analysis and self-esteem, as well as the analysis and evaluation of other participants.

The following case study methods were also proposed as innovative in the context of future aviation managers preparation: case-problem method, case-study method, stated-problem method, and case-incident method.

Originality. For the first time, the article investigated the formation of aviation managers' readiness for professional self-realization through the use of innovative methods of quasi-professional activity to ensure the practical orientation of training.

Conclusion. Thus, the existing innovative methods of quasi-professional activity are analyzed and the methods of providing practical orientation of training of aviation managers through the use of innovative methods of quasi-professional, which are new effective methods of forming professional readiness for self-realization, are offered.

Keywords: vocational training; aviation managers; readiness for self-realization; quasi-professional activity; business game; innovative methods; case method.

Одержано редакцією 13.01.2020
Прийнято до публікації 03.02.2020