УДК 378.147

ІННОВАЦІЙНІ ПІДХОДИ ДО НАВЧАННЯ ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ В СФЕРІ ЕКОНОМІКИ ТА МЕНЕДЖМЕНТУ

Федотова І.В., д.е.н., доцент
Бочарова Н.А., к.е.н., доцент
Харківський національний автомобільно-дорожній університет

У контексті переходу України до інноваційної економіки виникають нові вимоги до фахівців у галузі управління. Від фахівця вимагається володіння як системою професійних знань, так і здібностями до творчої діяльності, самоосвіти.

Підвищення ефективності навчання у ЗВО передбачає новизну змісту та методів навчання, використання інноваційних технологій при підготовці фахівців, практико-орієнтовану освіту.

Залежність між методами навчання та ступенем засвоєння матеріалу представлена «пірамідою навчання» (рис.1.) [1]. Очевидно, що «активне навчання», із залученням учасників освітнього процесу до різних видів активної діяльності, дозволяє досягти значно кращих результатів.

Рисунок 1. - Основні методи навчання – «піраміда навчання»

Для підвищення якості навчального процесу бажано використовувати декілька ключових методичних підходів до навчання: практика; демонстрація матеріалу; розбір та аналіз ситуацій; ділова гра; імітація; проєкт та інші. З найбільш помітних інноваційних методів слід зазначити: метод розбору конкретних ситуацій, або метод кейс-стаді; веб-квест технологія; метод бізнес-симуляцій; метод навчання через проєкти.

Кейс-технологія, суть якої полягає в аналізі професійних ситуацій на підприємствах, що несуть елемент проблеми або протиріччя. З методичної точки зору кейс (від англ. case – випадок) – це спеціально підготовлений навчальний матеріал, що містить структурований опис ситуацій, запозичених із життя, реальної практики [2].

Кейс-технології дозволяють розвивати здібності швидко орієнтуватися у ситуації невизначеності та високого ступеня новизни; аналізувати ситуації професійного характеру; грамотно оцінювати наявні альтернативи вирішення проблемної ситуації; оперативно приймати рішення та планувати його здійснення на практиці.

З переваг кейс-технологій можна відзначити: яскраво виражену практичну спрямованість навчання, можливість набути досвіду застосування отриманих знань для вирішення практичних завдань; інтерактивний формат, що забезпечує високу продуктивність у формуванні відповідних компетенцій за рахунок залучення до навчального процесу, сприятливих умов для прояву ініціативи та активності, спрямованості на самостійне вироблення знань; ефективність у плані розвитку універсальних, про «гнучких навичок» (soft skills), надзвичайно затребуваних для успішного здійснення професійної діяльності.

Квест (Quest у перекладі з англійської – пошук) – це пошук відповіді на запитання або завдання, організований у вигляді пригоди або гри. Веб-квест (webquest) у педагогіці – проблемне завдання з елементами рольової

гри, для виконання якого використовуються інформаційні ресурси інтернету [2].

Веб-квест є сучасною інноваційною технологію, яка заснована на проєктному методі навчання, що передбачає пошукову діяльність здобувачів з чіткою керуючою роллю здобувача із застосуванням нових ІКТ. В основі веб-квесту лежить цікава історія, що містить практичні завдання з дисципліни, яка вивчається, що передбачає самостійний цілеспрямований пошук студентами знань для виконання поставленого перед ними завдання. У процесі пошуку інформації (у тому числі і мережі Інтернет) здобувачі починають працювати продуктивніше, у них розвивається творче мислення та навички роботи з інформацією.

Фактично, у результаті навчання (в ідеалі) за цією технологією студенти повинні створити власний веб-квест – веб-сторінку (окремий документ у мережі Інтернет, який має свою адресу, або у локальній мережі навчального закладу), чи веб-сайт (група взаємопов’язаних веб-сторінок, присвячена конкретній тематиці) [3]. Результати виконаного веб-квесту можна подати як усний виступ, есе, комп'ютерна презентація, веб-сторінка тощо.

Бізнес-симуляція має на меті отримання учасниками практичних навичок та компетенцій. Слід зазначити, що бізнес-симуляції також дозволяють застосовувати у навчанні елементи ігрового процесу, за умови правильного балансу з навчальними завданнями підвищують ефективність освітніх результатів. Це якісно відрізняє її від інших програмних продуктів, зокрема економічних ігор, які здебільшого належать до сфери розваг. Основною складовою більшості ігор є симуляція екосистеми. Вони моделюють реалії ділового світу, створюючи базові, а в деяких випадках просунуті бізнес-теорії та практики в контрольованих ігрових середовищах. Освітня технологія бізнес-симуляції передбачає занурення учнів у такі умови, які імітують реальні бізнес-ситуації. Моделювання

завдань за допомогою методу комп'ютерної симуляції дозволяє змінювати параметри системи в режимі реального часу та стежити за зміною результату.

В основі бізнес-симуляції знаходиться модель, яка будується за нормами та правилами справжньої економічної діяльності, а це допомагає здобувачам сформувати професійні компетенції на основі реальних прикладів та дає можливість отримати уявлення про певні сфери економічної діяльності. Найбільшого поширення набули бізнес-симулятори – комп'ютерні програми, що моделюють діяльність підприємства чи будь-якої іншої установи, керівниками якої стають здобувачі вищої освіти. В основному вони оптимізують основні бізнес-процеси, дозволяють вивести фірму в число лідерів з використанням певних конкурентних переваг, на відміну від інших фірм, на прикладі яких працюють інші учасники процесу навчання. Прикладами такого впровадження можуть бути закордонні симуляцій компанії MobLab (симуляція поведінкової економіки), FAST (комп’ютерна симуляція біржових торгів), чемпіонат Global Management Challenge (стратегічний менеджмент діяльності компанії-виробника міжнародного масштабу, використовується як змагання і тренінг для великих компаній), MARKSTRAT (стратегічна маркетингова бізнес-симуляція), Global Management Game (бізнес-симуляція управління підприємства, неофіційний світовий чемпіонат по управлінню бізнесом), Simformer Business Cup (міжнародний онлайн-турнір з менеджменту та підприємництва) та багато інших симуляцій. В Україні розроблена мережева навчальна бізнес-симуляція ViAL+, яка є навчальною симуляцією діяльності підприємства з реальним конкурентним середовищем.

Метод проєктів – це з найбільш близьких до реальної практиці освітніх технологій. Головна мета методу проектів – можливість

самостійного набуття знань у процесі вирішення практичних завдань або проблем, які потребують інтеграції знань з різних сфер [4]. Магістрам економічних спеціальностей за час навчання рекомендується виконати два проєкти за реальними даними конкретної організації: один – підприємницький (бізнес-план для відкриття нового підприємства або виду діяльності), а другий – консалтинговий (для підприємств, які вже ведуть свою діяльність на ринку). Працюючи над проєктом у групі, здобувачі вищої освіти мають зробити детальний аналіз ситуації, розробити рекомендації, презентувати та обговорити їх із провідними фахівцями даного підприємства.

Навчання з урахуванням проєктного підходу найефективніше під час підготовки управлінців, які мають забезпечити процеси розвитку та реформування підприємств. Вигода для топ-менеджменту підприємств полягає у скороченні витрат на розробку проєктів, а для здобувачів – у освоєнні практичних навичок для подальшої роботи, розвитку вміння працювати у команді, дослідницьких та комунікативних здібностей.

Література:

1. Дяченко Л. Б. Інтерактивні методи навчання як засіб розкриття творчого потенціалу студентів на заняттях з хімії. *Матеріали науково-практичної конференції «Використання інформаційних технологій у процесі навчання»*. м. Харків, 2014. С.115-121.

2. Інноваційні технології в сучасному освітньому просторі: колективна монографія / За заг. редакцією Г.Л. Єфремової. Суми: Вид-во СумДПУ імені А. С. Макаренка, 2020. 444 с.

3. Кононец Н. Технологія веб-квест у контексті ресурсноорієнтованого навчання студентів. *Витоки педагогічної майстерності*. 2012. Вип. 10. С. 138-143.

4. Іжко Є.С. Метод проектів як один із засобів оптимізації автономного навчання. *Вісник Дніпропетровського університету імені Альфреда Нобеля. Серія «Педагогіка і психологія». Педагогічні науки.* 2014. № 2 (8) С. 92-98.

УДК 378:005.6

РОЛЬ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ СТУДЕНТІВ У ФОРМУВАННІ СУЧАСНОГОФАХІВЦЯ

Калініченко Л.Л. д.е.н.,проф.
Харківський національний університет ім. Каразіна В. Н.
Пакуліна А.А. к.е.н.доц.
Харківський національний університет будівництва та архітектури

Сучасне суспільство потребує фахівців які володіють фундаментальними знаннями, професійними вміннями та навичками у своїй галузі, досвідом творчої та дослідницької діяльності для вирішення нових завдань, здатних швидко приймати нестандартні рішення. Останні дві складові освіти формуються в процесі самостійної роботи студентів.

Самостійна робота є завершальним етапом у розв’язанні навчально-пізнавальних завдань, які обговорювалися на лекціях, семінарах, практичних і лабораторних заняттях. Жодні знання, не підкріплені самостійною діяльністю, не можуть стати справжнім надбанням молодої людини. Саме розвиток дослідницьких умінь у студентів у процесі самостійної роботи сприяє формуванню спеціальних компетенцій та компетентностей, які будуть необхідні майбутньому спеціалісту. Компетенція – включає сукупність взаємозалежних якостей особистості (знань, умінь, навичок, способів діяльності), задаваних стосовно певному