

основної проблеми, узагальніть це відхилення, вкажіть, як і коли можна продовжити вирішення даного питання, запропонуйте повернутись до головної теми; у кінці дискусії зробіть ефектне узагальнення, сформулюйте єдині висновки, вкажіть, до чого може призвести інша позиція, відзначайте всі ідеї групи.

Таким чином, метою тренінгового заняття, що проводиться у формі дискусії, є формування важливих особистісних якостей, уміння аргументовано виступати, аналізуючи і оцінюючи проблеми економічної діяльності в сфері міжнародних економічних відносин з позиції науки. Найважливіша роль, яку повинен відігравати викладач під час проведення дискусії, — це правильно скоординувати студентів і створити атмосферу доброзичливості та взаємної підтримки, що дозволить студентам не тільки одержати нові знання, але й розвивати саму пізнавальну діяльність і призведе до створення вищих форм кооперації у групі.

*Бобрівник С. Л., Заболотна О. О., викладачі
кафедри іноземних мов факультету МЕІМ*

ЗАСТОСУВАННЯ ДІЛОВИХ ІГОР ДЛЯ ФОРМУВАННЯ ЕКСПЕРТНОЇ КОМПЕТЕНЦІЇ СТУДЕНТІВ

Сучасні умови висувають нові вимоги до якостей професіонала, орієнтують на формування особистості, яка характеризується творчим типом мислення, ініціативою, самостійністю в прийнятті рішень. Саме ці якості особистості, об'єднані в групу складають експертну компетенцію — комплекс знань, умінь, якостей, мотивацій, необхідних для розвитку здатності приймати рішення в різних сферах діяльності.

Формування експертної компетенції вимагає нових підходів у навчанні, які повинні базуватися не на передаванні готових знань, а на створенні умов для творчої активності. В якості засобів, що реалізують такий підхід, все більше визнання знаходять активні методи навчання, зокрема ділові ігри. Їх будова відображає логіку практичної діяльності, і тому вони являються ефективним засобом засвоєння знань і формування вмій і відіграють значну роль у підготовці кадрів.

Ділова гра — це модель процесу прийняття управлінського або господарського рішення, в ній синтезуються характерні озна-

ки методу аналізу конкретних ситуацій, ігрового проектування рішення і ситуаційно-рольових ігор. При визначенні основних етапів проведення і підготовки ділової гри повинна бути розроблена така лінія її розгортання, яка забезпечує швидке входження студентів у роль і звільнення від умовностей традиційного навчального процесу.

Розглянемо підходи до ділової гри на практиці.

На підготовчому етапі ставиться мета гри, здійснюється ознайомлення з демонстраційними варіантами презентацій, визначаються етапи процесу прийняття рішення, коли відбувається інтелектуальна діяльність студентів, критерії оцінки, за якими буде оцінюватися презентація та виступи студентів.

На другому етапі студенти приступають до виконання своїх обов'язків. Їм пропонується кейс з описом виробничої (проблемної) ситуації. Як можна сформулювати проблему? Щоб знайти відповідь на це запитання, діяльність студентів необхідно організувати за алгоритмом прийняття рішення, який відповідає суворо визначеним крокам процесу прийняття рішення.

Першим кроком процесу прийняття рішення є ідентифікація проблеми, її визначення.

Другий крок процесу прийняття рішення — аналіз проблемної ситуації.

У результаті в студентів активізуються знання, які були отримані раніше.

Третій крок процесу прийняття рішення — пошук додаткової інформації, постановка нових уточнюючих запитань, осмислення додаткової інформації.

Четвертий крок процесу прийняття рішення — структурування інформації. Знайдена і осмислена інформація розміщується в таблиці.

П'ятий крок процесу прийняття рішення — побудова концептуальної і функціональної схеми предметної області. Відбувається розробка неформального опису знань про предметну область у вигляді діаграми, схеми і т. д., визначаються рейтинги коефіцієнтів для критерію вибору. Визначаються вхідні та вихідні фактори, встановлюються ієрархії понять для об'єктів, що приймають участь у міркуваннях, визначаються властивості об'єктів та їх значення.

Шостий крок процесу прийняття рішення — прийняття конкретного рішення, відбувається створення моделі міркувань і прийняття рішення. Тут використовується весь спектр наявних прикладних програм з урахуванням поставлених перед студентом цілей.

Третій етап включає об'єднання роботи всіх студентів-учасників гри і підготовку сценарію презентації.

На четвертому етапі учасники демонструють виконані роботи.

На завершальному етапі обговорюються результати гри.

Описана схема ділової гри може бути застосована на самих різних дисциплінах для вирішення різноманітних професійних і соціальних проблем там, де необхідно вибрати одну із кількох наявних альтернатив. Достатньо на першому етапі вибрати проблему і за технологією формування експертної компетенції її вирішити.

Практика проведення занять по прийняттю рішення з використанням ділової гри сприяє удосконаленню і активізації навчального процесу, стимулює пізнавальну активність і розвиває творчість, мислення, уяву, формує експертну компетенцію студентів.

Бондарчук Л. М., канд. філол. наук, доц.
кафедри української мови та літератури

ІННОВАЦІЙНІ МЕТОДИ ПРОВЕДЕННЯ ЗАНЯТЬ З УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ ЯК ІНОЗЕМНОЇ

На сучасному етапі розвитку вищої освіти в Україні все більш актуальним є вивчення української мови як іноземної із застосуванням найсучасніших методів і прийомів, із використанням новітніх технічних засобів. Студенти-іноземці у вищому навчальному закладі (зокрема, у ДВНЗ «Київський національний економічний університет імені Вадима Гетьмана») за досить обмежений час повинні навчитися розмовляти, читати і писати українською мовою, щоб уміти її використати у різноманітних життєвих ситуаціях і на належному рівні використовувати під час навчання, засвоїти найосновніші стандартні мовні конструкції, відпрацювати навички спілкування, ознайомитися з традиціями та культурою України тощо.

Застосування на практиці інноваційних методологічних підходів надає можливість викладачам мови впровадити та удосконалити нові методи роботи, підвищити ефективність навчального процесу та рівень знань студентів. До інноваційних методів викладання української мови як іноземної можна віднести: а) інтерактивні ме-