

програмних змін на локально-проектні, важливою стає підготовка фахівців, здатних оперувати комплексом різноспрямованих і різномасштабних проектів. Це потребує розширення кількості дисциплін з даного спрямування, а і забезпечення їхньої логічної взаємопов'язаності у загальному циклі навчання економістів.

Звуження спрямування, з одного боку, дозволяє забезпечити на високому рівні якість підготовки, але таке обмеження спонукає до звуження кількості спрямувань компетентностей, що опановують слухачі з даних дисциплін, а це суттєво впливає на результативність студіювання прикладних навичок з проектування управлінських і господарських рішень для підприємницьких структур. Виходить, що за даних умов можна навчити проектуванню або господарських (суто економічних), або управлінських проектних рішень. Поточна практика вказує на те, що найефективнішими бувають проекти, де вдало комбінуються високо професіональні рішення з економіки та менеджменту.

Вирішити дану проблему можливо за рахунок переорієнтації навчального часу підготовки фахівців з економіки, у першу чергу, з загальнотеоретичної вербальної комунікації у біполі «студент—викладач» на контактну-прикладну. Це дозволяє при опрацюванні певних навичок спонукати студентів до самостійного пошуку теоретико-методичних знань і їхнього засвоєння. Виконання прикладних завдань під контролем викладача створює умови для поєднання у ціле теоретичних знань і прикладних навичок, тобто утворювати професійні компетенції.

Кулага І.В., к.е.н., доцент,
кафедра політичної економії обліково-економічних факультетів

АКТИВІЗАЦІЯ НАВЧАЛЬНОГО ПРОЦЕСУ ЗА РАХУНОК ВИКОРИСТАННЯ ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

Інформаційні та комунікаційні технології (ІКТ) на основі систем телекомунікації у всьому світі визнані ключовими технологіями ХХІ століття, що на найближчі десятиріччя будуть основними двигунами НТП. Інформатизація освіти є частиною цього глобального процесу.

У сучасному розумінні *інформаційна освітня технологія* — це педагогічна технологія, яка використовує спеціальні способи, програмні та технічні засоби (кіно-, відео-, аудіозасоби, комп'ютери, телекомунікаційні мережі) для роботи з інформацією. Однак, використання інформаційно-комунікаційних технологій не зводиться до простої заміни "паперових" носіїв інформації електронними.

Інформатизація освіти вимагає впровадження у вищу освіту інноваційних за змістом методів, засобів і форм професійної підготовки майбутніх фахівців нової формації, створення у навчальних закладах потужної інформаційної інфраструктури з розвиненим інформаційно-комп'ютерним навчальним середовищем, впровадження Інтернет-технологій, електронного навчання, комунікаційних мереж (глобальних, національних, локальних).

Разом з тим, інформаційно-комунікаційні технології не витісняють традиційні методи навчання, а лише дозволяють наблизити їх до вимог сьогодення. Актуальність інформаційних освітніх технологій зумовлена тим, що вони вдосконалюють систему освіти та підвищують ефективність навчального процесу.

Провідними світовими тенденціями активізації навчального процесу за рахунок використання ІКТ, що зароджуються у науково-дослідних лабораторіях і формуються у провідних університетах світу, є:

- *Розширення можливостей використання змішаного навчання (Blended Learning) за рахунок всебічного (як поза межами аудиторії, так і на аудиторних заняттях) використання соціальних мереж та веб-сервісів.* Так, наприклад студенти університетів Berkley, Stanford, MIT мають можливість залучатися до аудиторних занять за допомогою веб-підключень (вебінари), фізично не знаходячись в аудиторії, абоспілкуватися за допомогою проведення відео-конференцій із використанням Google+hangout [1]. Практично у всіх провідних університетах світу під час проведення аудиторних занять активно використовуються Facebook і Twitter для забезпечення продуктивної дискусії, підвищення рівня взаємодії у межах студентського колективу. Це особливо актуально при проведенні занять в аудиторіях з великою кількістю студентів, де відсутня можливість вислухати думку кожного під час інтерактивних занять.

- *Активізація Backchannel* — інтерактивне спілкування під час аудиторних занять за допомогою смартфонів і ноутбуків, що активізує процес взаємодії в аудиторії під час проведення семінарів, лекцій, презентацій. З розвитком соціальних засобів масової інформації, зокрема Twitter і

блогів, backchannel забезпечує документацію таких подій, як, наприклад, конференц-сесії. Це дозволяє студентам не тільки приймати практичну участь в обговоренні, але й продовжувати навчатися після закінчення аудиторної роботи.

- *Використання мобільних засобів зв'язку.* iPad та Alt-Tablets активно використовуються не тільки у дистанційній але і в аудиторній роботі [2]. Планшети під час аудиторної роботи застосовуються для пошуку в інтернеті необхідної інформації та з метою коллаборації, а за рахунок спеціальних додатків і веб-сервісів мобільні пристрої використовуються для здійснення опитувань (тобто, як «клікери»). Так, наприклад, створена Apple програма iBooksAuthor — є безкоштовним доступним інструментом, за допомогою якого швидко створюється інтерактивний навчальний контент [3], що використовується як в аудиторії, так і поза її межами [4].

- *Комплексне використання інтерактивних засобів навчання.* Комплекс апаратних засобів, необхідних для забезпечення інтерактивного навчання, як правило, складається з комп'ютера, інтерактивної дошки, мультимедійного проектора та пристроїв зв'язку (веб-камера, система передачі даних, адаптер тощо). До складу комплексу може також входити пристрій тактильного введення даних (інтерактивний безпроводний планшет; інтерактивний рідино-кристалічний дисплей або інтерактивна графічна панель), об'єднуючий у собі функції монітора і цифрового планшета; система інтерактивного опитування (пульти, безпроводні мікрофонні системи) і система звуково-го супроводу.

Інтерактивні електронні дошки використовують, як правило, для відображення візуальної та інтерактивної інформації, для колективної співпраці та відображення її результатів. За допомогою інтерактивних безпроводних планшетів студенти можуть відповідати на запитання викладача, ставити свої запитання, брати участь у процесі обговорення. Таким чином, між викладачем і студентами виникає інтерактивний діалог, що значно підвищує рівень сприйняття і розуміння матеріалів заняття.

Для великих аудиторій, як правило, застосовують інтерактивний рідінокристалічний дисплей, який об'єднує у собі функції монітора і цифрового планшета. Для контролю знань використовують безпроводні пульти [5]. Під час заняття викладач ставить запитання, а студенти відповідають на них простим натисненням на кнопки пульта. Результати опитування зберігаються і відображаються в режимі реального часу. Після закінчення заняття результати опитування можна експортувати в MS Excel або інший програмний продукт і проводити аналіз.

Практично у всіх провідних університетах світового класу активно використовують саме комплекси інтерактивних засобів навчання, що дозволяє значно підвищити рівень взаємодії між викладачем і студентом.

Однак, педагогічно доцільним, дидактично обґрунтованим є застосування сучасних засобів навчання тільки тоді, коли викладач знає особливості засобу навчання, має навички управління цим засобом. Наприклад, у Мічиганському університеті функціонує Центр по дослідженням у галузі навчання та викладання (CRLT), який здійснює не лише дослідження, але й надає допомогу та організує навчання викладачів [6]. Аналогічні центри функціонують університеті Вандербільта [7] та у Стендфорді [8].

Gamification: використання серйозних ігор, симуляцій та віртуальних світів. Як вважають розробники, головна причина популярності бізнес-симуляцій, полягає в тому, що вони можуть навчити тим речам, які не можна опанувати за допомогою лекцій, кейсів чи, навіть, відвідування реальних компаній. В іграх студенти поринають у неоднозначні та (або) суперечливі ситуації, що змушують їх мислити стратегічно, приймати важливі рішення та відразу бачити наслідки власних дій, а, отже, вчитися «на власних помилках». У різних навчальних закладах використовують симуляції та ігри за певною тематичною спрямованістю: політичні, економічні, екологічні тощо.

Університети використовують віртуальні світи для: проведення онлайн-конференцій, дистанційної колаборації між університетами [9], проведення онлайн-лекцій, семінарів і тренінгів створення мультимедійних освітніх ігор [10]. Так, наприклад, біля 80 % університетів Великої Британії використовують віртуальні світи в навчальному процесі. Найактивніше симуляції на основі візуалізації використовуються у Стендфордському університеті [11].

Усі зазначені засоби Gamification є потужним інструментом навчання, доповненням до існуючих дистанційних курсів, а іноді й повною заміною їх, оскільки: забезпечують мотивацію; пропонують різні засоби симуляцій як імітації реальної діяльності; поєднують різні етапи отримання досвіду.

Отже, основними та безумовними перевагами застосування ІКТ у навчальному процесі є:

- можливість поєднувати процеси вивчення, закріплення і контролю засвоєння навчального матеріалу, які за традиційного навчання частіше всього є розірваними;
- можливість у більшій мірі індивідуалізувати процес навчання, зменшуючи фронтальні види робіт і збільшуючи частку індивідуально-групових форм і методів навчання;

- підвищення мотивації студентів до навчання, сприяння розвитку креативного мислення, економія навчального часу;
- зміна змісту діяльності викладача: з «репродуктора» знань і розробника нової технології, що з одного боку, підвищує його творчу активність, а з іншого — потребує високого рівня технологічної та методичної підготовки;
- формування системи безперервного навчання як універсальної форми діяльності, що спрямована на постійний розвиток особистості протягом всього життя.

Література

1. <http://www.youtube.com/watch?v=LtmdiPUGGe8>
2. <http://www.iktogskole.no/wp-content/uploads/2011/02/ipadasapedagogicaldevice-110222.pdf>
3. <http://www.apple.com/education/>
4. <http://vido.com.ua/news/view/uchiebnik-xxi-vieka-viersiia-dlia-ipad/1781>
5. http://www.cmu.edu/teaching/technology/whitepapers/ClassroomResponse_Nov07.pdf
6. <http://www.crlt.umich.edu/tstrategies/tsst.php>
7. <http://cft.vanderbilt.edu/docs/classroom-response-system-clickers-bibliography/>
8. <http://ctl.stanford.edu/handbook/technology-in-teaching.html>
9. <http://edudirectory.seconlife.com/>
10. <http://www.physorg.com/news168608901.html>
11. <http://ctl.stanford.edu/handbook/technology-in-teaching.html>

*Лаєриненко В.М., к.е. н., доцент
кафедри історії та теорії господарства*

ІСТОРИЧНІ ЗДОБУТКИ ЕКОНОМІЧНОЇ ПОЛІТИКИ В ФОРМУВАННІ СВІТОГЛЯДНИХ ПОЗИЦІЙ СТУДЕНТІВ В ПРОЦЕСІ ФУНДАМЕНТАЛІЗАЦІЇ ЕКОНОМІЧНОЇ ОСВІТИ

У сучасних стратегіях вдосконалення та підвищення якості вищої освіти **фундаменталізація** являється пріоритетним напрямком її розвитку. За своєю онтологічною сутністю її можна розглядати як процес впровадження у зміст освіти базових цінностей, знань, форм і методів діяльності людини, що були нагромаджені в процесі розвитку цивілізації. Її мета — забезпечити умови для підготовки фахівців з високим рівнем розвитку інтелектуального, творчого і етичного потенціалу відповідно до вимог суспільства ХХІ ст.

Основні завдання сучасної освіти полягають не тільки в формуванні “знаючої людини”(Я. Коменський), а людини, що здатна створювати таку систему координат власних дій і мислення, яка є запорукою реалізації освітнього потенціалу особистості і забезпеченості сталого розвитку суспільства.

На Всесвітньому економічному форумі в Давосі (2013 р.) серед центральних проблем діалогу між політиками, бізнесменами, вченими і громадськими діячами з усього світу були і такі, які визначали завдання освіти в осмисленні і формуванні таких якостей майбутніх фахівців, що відповідають умовам нової економіки і таких її ключових понять, як **“гнучкий капіталізм”** і **“кризове управління”**. Запити до їх осмислення містять завдання по формуванню уміння самостійності та кмітливості у прийнятті професійних рішень, відкритості до змін, постійної готовності іти на ризик, зменшення залежності від інструкції і формальних процедур (Р. Сеннет).

Інтелектуальна спадщина історії економіки і економічної думки, містить дієві важелі розвитку господарських систем і наукових знань, про них які необхідні для їх сучасного аналізу та тенденцій розвитку. Серед них чільне місце займають питання в галузі **історії економічної політики**. Остання відноситься до дій, що приймає уряд в економічній сфері. До основних цілей економічної політики відноситься: стабільні ринки, економічне процвітання, розвиток бізнесу, захист працівників і споживачів. Узагальнення історичних уроків економічної політики ще не знайшло свого належного відображення в змісті економічної освіти та відповідних навчальних програмах.

Сучасні дослідження доводять її особливу інтегративну роль для національної економіки. В них на основі історичного досвіду визначається помилковість постулатів класичної політичної економії та економічної терії і політики, реалізований у Вашингтонському консенсусі, з їх акцентом на ринкові, зовнішньоторговельні переваги країни, а також сучасні методи податково-бюджетної політики. Дієвість економічної політики в трендах трансформації економіки та її мо-