

ркової) складової в контексті вивчення відповідної навчальної дисципліни або з метою поглиблення знань і формування необхідних навичок для підготовки до проходження міждисциплінарних тренінгів. Будуть корисними ці курси й для викладачів університету, до того ж також викладачам доцільно пройти відповідні онлайн-курси перед тим як рекомендувати їх студентам.

Література

1. Coursera [Electronic resource]. — Access mode: <https://www.coursera.org/>
2. Udacity [Electronic resource]. — Access mode: <https://www.udacity.com/>
3. EDX [Electronic resource]. — Access mode: <https://www.edx.org/>
4. Gamification [Electronic resource]. — Access mode: <https://www.coursera.org/course/gamification>

Н. Г. Шпанковська,

Національна металургійна академія України (м. Дніпропетровськ)

КОМПЛЕКСНИЙ ПІДХІД ДО УДОСКОНАЛЕННЯ ОСВІТЯНСЬКИХ ТЕХНОЛОГІЙ

Сучасні та майбутні вимоги інноваційної та соціально-економічної спрямованості розвитку реального сектора національної економіки та управління нею на всіх його рівнях підсилюють потребу в креативних фахівцях і керівниках, здатних розробляти і втілювати інноваційні управлінські рішення в умовах зростаючої конкуренції та відповідати за їх наслідки. Тому актуальною проблемою є удосконалення системи підготовки та підвищення кваліфікації кадрів, важливим напрямом поліпшення якої були й залишаються новітні способи та технології активного навчання.

Проведений аналіз свідчить, що в Україні накопичено досить суттєвий досвід з розробки, узагальнення, розповсюдження та використання ігрових технологій навчання, досить прогресивних і ефективних для свого часу. Більшість з них не втратили актуальності та використовуються й досі [1, 2]. Тенденція зменшення їх кількісного розповсюдження обумовлена труднощами перехі-

дного періоду і, на наш погляд, є тимчасовим явищем, викликаним не тільки дефіцитом фінансових коштів на їх розробку, а й недооцінкою можливостей прогресивних ігрових освітянських технологій і нехтуванням власного вітчизняного досвіду. Певна річ, що спадщина попередніх поколінь вимагає актуалізації, трансформації до сучасних умов [3] та доповнення її новими підходами [4] і розробками.

Метою даного дослідження є удосконалення системи освітянських технологій завдяки системному підходу до її поліпшення. Для досягнення цієї мети поставлено та вирішено наступні завдання: надано оцінку стану існуючої системи освітянських технологій в її еволюційному розвитку; визначені її особливості; обґрунтовано пропозиції щодо комплексного їх використання; визначено складові елементи комплексу методів активного навчання (МАН) з урахуванням інноваційної спрямованості розвитку суб'єктів господарювання.

Накопичений досвід кафедр Національної металургійної академії України з розробки, апробації, впровадження і використання методів активного навчання [2, 3] свідчить про ефективність створення їхнього комплексу [5] спільно з промисловими підприємствами на основі госпрозрахункових науково-дослідних робіт і патентних пошуків. Переваги такої співпраці: висока якість розробки МАН, врахування специфіки конкретного виробництва, апробація з участю практиків, високий теоретичний рівень. Необхідно врахувати і недоліки, обумовлені загальними для усіх видів аутсорсингу (тобто здійснення деяких конкретних функцій, що передаються підприємством на зовнішнє виконання для обслуговування його внутрішніх потреб): додаткові витрати на виконання науково-дослідної роботи або на створення методичного забезпечення силами зовнішнього розробника; спільна, хоча й поділена між замовником і виконавцем згідно з договірними умовами інтелектуальна власність; необхідність дотримання конфіденціальності й ін.

Запропоновано комплекс методів активного навчання, який містить взаємопов'язані елементи:

— сукупність форм навчання: проблемні лекції, лекції-дискусії, практичні заняття та лабораторні роботи (як в аудиторіях, так і на реальних робочих місцях), семінарські заняття, круглі столи, конференції, олімпіади, конкурси, майстер-класи, спеціальні збори науковців (конгреси, наукові конференції), стажування, практики, проектування, наставництво, змішані форми та ін.;

— сукупність методів активного навчання: конкретні ситуації, імітаційні вправи, ситуаційні виробничі задачі, рольові імітаційні

та технологічні ігри, ділові ігри, ігрове проектування, комплексні проекти, тренінги, дистанційне навчання, інтернет-технології і методи контролю теоретичних знань і вмінь (ситуаційні інтерв'ю, опроси, тестування, контрольні листи, атестація та ін.);

— сукупність засобів забезпечення активного навчання: технічні засоби, інформаційні технології, веб-сайти, навчальні кіно- та відеофільми, навчальні стенди, електронну презентацію та ін.

Комплексне використання методів активного навчання, особливо методів імітаційного моделювання, сприяють отриманню навичок колективної взаємодії, ініціативності, цілеспрямованості діяльності на кінцевий результат, лідерства та підвищення компетентності кадрів.

Література

1. Игровые методы в образовании и научных исследованиях. Материалы XVIII Международного семинара. — К.: Международная организация по имитациям и играм — КИСИ. — 1991. — С. 129 — 134, 243—248.

2. Матеріали Міжнародної НПК «Вища металургійна освіта у XXI сторіччі. — Дніпропетровськ: НМетАУ, 1999. — 130 с.

3. Економіка і управління у промисловості. Матеріали Всеукраїнської НПК. — Дніпропетровськ: НМетАУ, 2010. — С. 332—340.

4. Дидик В., Капула С. Корпоративный университет: больше чем обучение. / Дидик В., Капула С. // Управление персоналом. — 2013. — №1. — С. 66—68.

5. Шпанковская Н. Г. Методические указания для преподавателей по структуре и содержанию предметного комплекса методов активного обучения. — К.: УМО МВО, 1990. — 52 с.