

народну інвестиційну позицію; 4-а — боргове навантаження економіки; 5-а — ліквідну позицію і платоспроможність країни.

Після обговорення результатів аналізу, висновків і пропозицій кожної команди створюються нові змішані групи, до складу яких залучаються представники команд у якості «експертів» з відповідної проблеми (другий етап тренінгу). Завдання *експертних груп* — за результатами аналізу на першому етапі, спираючись на взаємозв'язки і взаємозумовленість проаналізованих процесів, дати цілісну характеристику закономірностей функціонування та тенденцій розвитку зовнішнього сектора національної економіки в контексті фінансової безпеки країни. Усі висновки і пропозиції експертних груп обговорюються відкрито у дискусійному режимі.

Результативність роботи *j*-ої групи на кожному етапі оцінюється викладачем та іншими групами за трибальною шкалою (задовільно, добре, відмінно), групова оцінка визначається як середня арифметична з цих оцінок. У середині груп застосовують взаємооцінювання. Кумулятивна оцінка активної взаємодії і ефективної роботи студента під час тренінгу об'єднує усереднені взаємооцінки роботи в групах і оцінки групової роботи на кожному етапі. Максимальна сума балів — 20.

У цілому тренінг з макростатистики є дієвим інструментом формування аналітико-синтетичного мислення, що сприяє підвищенню компетентності та професійної мобільності майбутніх фахівців-економістів.

Македон Г. П., асистент,
кафедра інформатики

ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІЙНОЇ КОМПЕТЕНЦІЇ СТУДЕНТІВ-ЕКОНОМІСТІВ З ВИКОРИСТАННЯМ ДІЛОВОЇ ГРИ

Знання, навички і вміння, необхідні майбутнім фахівцям економічної сфери, формуються протягом усього періоду навчання у вищих закладах освіти і складають основу професійної компетенції майбутніх економістів. Чим вищий рівень сформованості цієї компетенції, тим швидше адаптується випускник до реальної професійної діяльності. Така адаптація буде ефективною за умови моделювання на заняттях в університеті окремо взятих економічних та управлінських процесів, діяльності керівника, менеджера, спеціаліста, виробника, продавця та споживача.

У процесі навчання студентам необхідно створити умови та забезпечити можливості для розкриття резервів особистості, дозволивши проявити себе як людину творчу, здатну знаходити оригінальні, нестандартні вирішення проблем і завдань, що стоять на шляху досягнення мети.

Одним з найкращих засобів такого саморозкриття і самоствердження, оволодіння майбутньою професією є ділова творча гра, що моделює на занятті різні аспекти майбутньої професійної діяльності.

Для успішного проведення таких ігор необхідно створити в аудиторії особливий психологічний клімат, у якому відсутня напруженість, студенти не бояться зауважень, низьких оцінок, помилок, а працюють з достатньою самовіддачею, висувують свої шляхи вирішення задач, творчо використовують набуті знання. Ще однією запорукою успіху ділових ігор є надання студентам можливості й права голосу в самій організації моделювання професійної діяльності, а також певної автономії в навчальному процесі.

Ділова гра є реалізацією одного з сучасних підходів до навчання — конструктивістського.

У методичній літературі виділяють сім характеристик навчального середовища, побудованого на основі цього підходу. Відповідно до нього, навчальне середовище повинно бути:

- активним (студенти включаються в мисленнєву обробку інформації і несуть відповідальність за результати цієї обробки);

- конструктивним (включаються нові ідеї в отримані знання для того, щоб вирішити якусь проблему);

- кооперативним (студенти працюють разом, а не поодиночці; загальна мета — оволодіти новими знаннями та вміннями через використання знань та вмінь усіх членів співтовариства, забезпечуючи кожному з них соціальну підтримку за умови персонального вкладу в спільну справу);

- інтенціональним (студенти активно і цілеспрямовано намагаються досягти когнітивної мети);

- розмовним (навчання за своєю сутністю постає як соціальний діалогічний процес, у якому студенти є частиною суспільства, що спільно створює систему знань);

- контекстуальним (навчальні завдання побудовані як значущі завдання з реального світу або моделюють реальний світ шляхом створення проблемного навчального середовища);

- рефлексивним (студенти чітко висловлюють свої думки та рефлексують, думають над тими процесами та рішеннями, з якими був пов'язаний процес пізнання).

Ділова гра є одним із активних методів навчання, прогресивною моделлю педагогічного впливу на особистість студента. Заняття, організовані за такою моделлю, дають можливість викладачеві зрозуміти, що варто більше зосередитися на організації діяльності студентів, через яку будуть формуватися потрібні навчальні та ділові якості й досвід, уміння мислити творчо, розвивати підприємницький підхід до справи та прийняття правильних рішень.

Мараховський Л. Ф., д-р техн. наук, професор,
кафедра інформатики

УДОСКОНАЛЕННЯ СИСТЕМИ ОРГАНІЗАЦІЇ НАВЧАЛЬНОГО ПРОЦЕСУ ТА КОНТРОЛЮ ЯКОСТІ ЗНАНЬ СТУДЕНТІВ ПРИ ВИВЧЕНІ КУРСУ З ДИСЦИПЛІНИ «КОМП'ЮТЕРНА СХЕМОТЕХНІКА»

Вступ. У навчальному процесі з природничих наук займає особливе місце, відіграє декілька ролей, умовно відтворюючи такі етапи пізнання, як: спостереження, експеримент, практичне використання, тому навчальний процес, як і процес пізнання, не може бути завершеним без використання сучасних комп'ютерних технологій.

Порівняння наукового методу пізнання з етапами навчального процесу показує важливість дослідження математичних моделей (рис. 1).

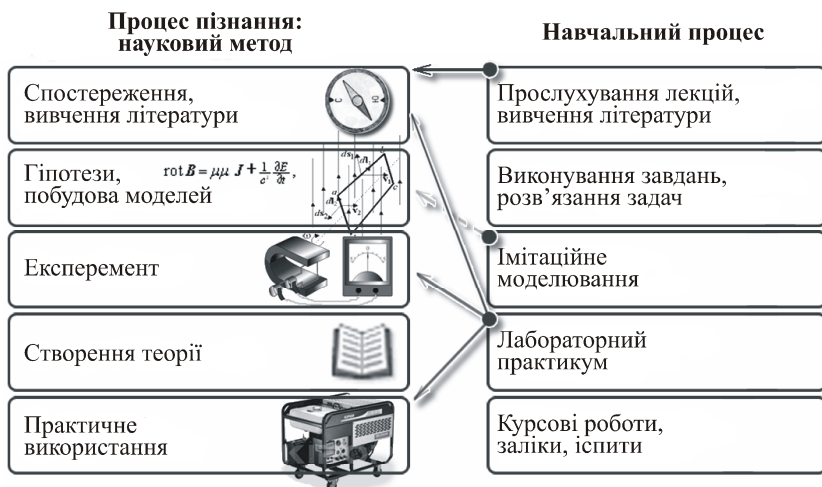


Рис. 1. Порівняння наукового методу пізнання
з етапами навчального процесу