

участь у грі вимагає попередньої підготовки студентів (наприклад, варто завчасно учити дискусії, методам аналізу ситуації, методам розігрування ролей і т. п.);

4) важливо уникнути зведення ділової гри, з одного боку, до тренування, з іншого боку — до азартної гри;

5) викладач найбільш активний на етапі розробки, підготовки гри і на етапі її оцінки. Чим менше втручається викладач у процес гри, тим вище її навчальна цінність;

6) ділова гра вимагає зміни ставлення до традиційного уявлення про поведінку студентів. Головним стає дотримання правил гри. Дисциплінарні порушення, зі звичної точки зору (наприклад, самовільний вихід з аудиторії), у діловій грі втрачають свій статус.

А. В. Бєгун, О. І. Щедріна, доценти
кафедри інформаційного менеджменту

ПРОЕКТ ЯК ОДИН З МЕТОДІВ АКТИВІЗАЦІЇ ТВОРЧОЇ ДІЯЛЬНОСТІ СТУДЕНТІВ ПІД ЧАС ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІН ЦИКЛУ ПРОГРАМУВАННЯ

Для формування професійних умінь і навичок, активізації пізнавальної діяльності студентів у процесі навчання нарівні з традиційними методами необхідно використати активні методи навчання.

Останнє десятиріччя широке поширення отримали активні методи навчання, які створюють умови для самостійного отримання знань, активізують пізнавальну діяльність студентів, розвивають мислення, формують практичні уміння і навички.

В основі методу проектів лежить розвиток пізнавальних, творчих навичок студентів, умінь самостійно конструювати свої знання, умінь орієнтуватися в інформаційному просторі, розвиток критичного мислення. Проект — це сукупність певних дій, документів, попередніх текстів, задум для створення реального проекту, об'єкта, предмета, створення різного роду теоретичного продукту, в даному випадку програмного продукту. Проект є свого роду бізнес-грою, в якій студенти виступають у ролі керівників проектів, проектувальників, аналітиків, програмістів або тестувальників.

При використанні методу проектів необхідно враховувати рівень розвитку і підготовленість студентів, визначати індивідуальний підхід до студентів.

Основні вимоги до використання методу проекту:

- наявність проблеми або задачі, яка вимагає інтегрованого знання, дослідницького пошуку для її розв'язання;
- практична, теоретична, пізнавальна значущість передбачуваних результатів;
- групова діяльність студентів;
- визначення кінцевих цілей спільних проектів;
- визначення базових знань з різних областей, необхідних для роботи над проектом;
- структурування змістовної частини проекту, з вказівкою термінів їх виконання і поетапних результатів;
- визначення проблеми, висунення гіпотези її розв'язання, обговорення методів дослідження;
- оформлення кінцевих результатів і їх аналіз;
- підведення підсумків, висновки.

Даний метод побудований на імітації професійної діяльності. Викладач організує попереднє обговорення проекту, ділить групу на робочі підгрупи, керує обговоренням проекту в підгрупах.

Після вивчення і опрацювання проблеми група переходить до її обговорення, розробляє загальний проект. Готовий проект представляється студентами на презентації.

При створенні груп для організації роботи необхідно враховувати індивідуальні особливості навчальної групи і кожного студента окремо, рівень підготовленості кожного студента.

Метод проектів сприяє розвитку уміння аналізувати ситуації, оцінювати альтернативи, вибирати оптимальний варіант і складати план його здійснення.

Використання активних методів у процесі навчання сприяє подоланню стереотипів у навчанні, виробленні нових підходів до професійних ситуацій, розвитку творчих здібностей студентів.

О. М. Білик, асистент кафедри
управління персоналом

ВИКОРИСТАННЯ У НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ АКТИВНИХ МЕТОДІВ НАВЧАННЯ

В умовах діючої в університеті методики організації навчального процесу, на наш погляд, актуальною залишається проблема впровадження таких навчальних технологій, які дали б змогу підвищити активність студентів та ефективність засвоєння ними програмного матеріалу. Сучасні вимоги до підготовки фахівців