

Враховуючи те, що існує безпосередній зв'язок між рівнем освіти людини і її професійним та економічним добробутом, упровадження вищезазначених та інших інноваційних технологій у навчальний процес вищого навчального закладу є актуальним питанням. Вирішення цього питання потребує консолідації свідомості, спільних зусиль, мобільності навколо ідеї побудови інноваційного, гуманістичного, демократично орієнтованого освітнього простору, який забезпечить умови для всебічного розвитку особистості та конкурентоспроможності майбутнього фахівця.

Література

1. Брінклі А. Мистецтво бути викладачем: Практ. посіб. / Десантс Б., Флемм М. та ін. За ред. Сидоренка О.І. — К.: Навчально-методичний центр «Консорціум із удосконалення менеджмент-освіти в Україні», 2003. — 144 с.

2. Стратегія реформування освіти в Україні: Рекомендації з освітньої політики. — К.: К.І.С., 2003. — 296 с.
<http://e-learning.onu.edu.ua/stati/pedagog-ka-visho-shkoli>

Мельникова О. А., старший викладач кафедри управління персоналом та економіки праці

МОТИВАЦІЯ СТУДЕНТІВ ДО СИСТЕМАТИЧНОГО НАВЧАННЯ: СУЧАСНІ ПРОБЛЕМИ ТА ШЛЯХИ ЇХ ПОДОЛАННЯ

Сучасний світ надзвичайно складний і суперечливий. Культивація ідеології економізму та індивідуалізму, подвійні стандарти, бюрократія, корупція, низький рівень професіоналізму, призводять до непередбачуваності процесів, цінності економічного росту без соціального та духовного розвитку. Рівень добробуту, якість життя не завжди залежать від рівня освіченості людини. Зазначені умови суттєво впливають як на мотиви вибору професії та навчального закладу, так і на мотивацію навчальної діяльності взагалі. Значна частина студентів більше орієнтована на отримання диплому, певної професії і значно менше на отримання знань та розвиток професійних компетенцій. Водночас, у сучасному соціально-економічному середовищі відбуваються кардинальні зміни, обумовлені високим рі-

внем розвитку інформаційних і комунікаційних технологій, глобалізацією, відкритістю національних економік, прискоренням процесів обміну інформацією, ускладненням умов конкуренції. Зазначені умови, цілі та завдання розвитку вітчизняної економіки вимагають глибинних змін у системі освіти взагалі, та в системі підготовки управлінської та економічної еліти зокрема. Формування та розвиток мотивації навчальної діяльності, загально цивілізаційних ціннісних орієнтацій є невід'ємною складовою розвитку особистості та основою ефективності системи вищої освіти.

З метою посилення мотивації студентів, розвитку пізнавальних та професійних мотивів, особливо у студентів третього та четвертого курсів, практичні заняття доцільно збагачувати активними методами навчання. Саме ці методи навчання дозволяють створити особливі дидактичні, соціальні та психологічні умови, які найбільше сприятимуть прояву інтелектуальної, творчої, пізнавальної, особистісної та соціальної активності студентів. Постійна взаємодія студентів і викладачів за допомогою прямих і зворотних зв'язків, самостійний пошук нових рішень в умовах нестандартних ситуацій, можуть і повинні сприяти активізації здібностей молодих людей, розвитку творчих здібностей, що в свою чергу сприятиме формуванню таких важливих компетенцій майбутніх фахівців як уміння системно бачити та формулювати проблему, висувати гіпотези, збирати та аналізувати інформацію, формулювати аргументовані висновки, розробляти та впроваджувати управлінські рішення. Серед усього різноманіття активних методів навчання особливу цінність для соціально-економічних напрямів підготовки фахівців мають ділові ігри.

Ділова гра представляє собою форму відтворення предметного і соціального змісту майбутньої професійної діяльності фахівця, моделювання таких систем взаємодії, які характерні для цієї діяльності. За допомогою знакових засобів (мова, графіки, таблиці, документи) у діловій грі відтворюється професійна обстановка, подібна за основними сутнісними характеристиками до реальної. Одночасно студент поряд з професійними знаннями розвиває спеціальну компетенцію — навичок спеціальної взаємодії, управління людьми, колегіальність, уміння керувати і підкорюватися; виховуються особистісні якості, прискорюються процеси соціалізації.

Надзвичайно важливим моментом ділової гри (для досягнення поставлених цілей, максимального використання потенціалу даного методу навчання) є підведення підсумків і оцінка результа-

тів. Оцінка результатів має відбуватися за заздалегідь визначеними критеріями. Усвідомлена система оцінювання забезпечує контроль прийнятих рішень і самоконтроль, передбачає змістовну оцінку, забезпечує змагальний характер гри, дозволяє оцінювати діяльність і особистісні якості учасників гри, а також успішність роботи ігрових груп. Вона повинна будуватися насамперед як система самооцінки гравців, а вже потім — оцінки викладача-ведучого. Розбір гри викладачем і рефлексія її учасників з приводу здобутих навичок на заключному обговоренні несуть основне навчальне та виховне навантаження. Заключна частина гри — це не стільки підведення підсумків, скільки аналіз причин, що зумовили фактичні її результати. Вона допомагає учасникам оцінити свої знання, вміння та навички, сильні та слабкі сторони роботи групи, зробити висновки щодо доцільності корегування власних цілей, установок, цінностей, певних дій і поведінки в процесі оволодіння майбутньою професією.

Овсієнко В. Г., канд. фіз.-мат. наук, доц.,
 Овсієнко Н. В., асистент,
 кафедра маркетингу

ПРОГНОЗУВАННЯ ІНТЕРВАЛУ НЕЗАДОВІЛЬНИХ ЕКЗАМЕНАЦІЙНИХ ОЦІНОК

Введемо позначення:

x_i — кількість балів, набраних студентами потоку, на протязі семестру (поточна успішність);

N — кількість студентів на потоці;

$\alpha_{кр}$ — деяке цілочислове значення балів;

$y_i = f(x_i)$ — кількість студентів, які одержали x_i балів;

$m(\%)$ — прогнозований процент незадовільних оцінок, які

одержать $\frac{mN}{100}$ студентів на майбутньому іспиті;

$\varphi(x_i) = \sum_{j=0}^i f(x_j)$ — кількість студентів, набрані бали яких за поточну успішність знаходяться в сегменті $[0, x_i]$.

З'єднавши точки $(x_i, \varphi(x_i))$ відрізками, одержимо графік функції $y = \varphi(x)$ на сегменті $[0, 50]$, який будемо називати кривою успішності студентів потоку перед іспитом.