

ритм репрезентації конкретного змісту вибудовується навколо тексту як основної одиниці навчання і включає такі етапи:

- визначення субмови з урахуванням обраного фаху;
- визначення тематики з урахуванням міжпредметної координації у межах певної субмови;
- відбір текстів-зразків у межах відібраної тематики (текст-зразок є типовим щодо тематики, структурної організації і мовного оформлення оригінальним текстом, який є необхідним і достатнім для сприйняття та опрацювання, і може бути основою для подальшого продукування);
- відбір лексико-граматичних мінімумів у межах визначеної тематики на основі відібраних текстів-зразків;
- опис кількісно-якісних параметрів, що визначають рівень сформованості вмінь та навичок на кожному етапі навчання.

Наведений алгоритм не є вичерпним — завдання і зміст навчання уточнюються і корегуються у робочих матеріалах кафедри. Втім, типова навчальна програма являє собою матрицю, яка може слугувати основою для створення моделі керування процесом навчання мови і, як результат, мовної моделі іноземного випускника українського вищого навчального закладу.

*Т. В. Черницька, асист.,
кафедра міжнародної економіки*

ПРОБЛЕМА ОЦІНКИ РЕЗУЛЬТАТИВНОСТІ НАВЧАННЯ СТУДЕНТІВ З УРАХУВАННЯМ КОГНІТИВНИХ РІВНІВ ЗНАТЬ

Функціонування будь-якої системи завжди підпорядковане її меті. А однією з головних цілей системи навчання полягає у тому, щоб прищепити студентам вміння творчо мислити та приймати доцільні та конструктивні рішення. Досягти такого результату можливо за умови, коли викладачі будуть більш чутливі до більш глибокого та складного мислення учнів, а також навчатися стимулювати його. Ефективна система класифікація такого мислення була запропонована американським ученим Бенджаміном Блумом (*Taxonomy of Educational Objectives: Handbook 1:*

Cognitive Domain, 1956), який протиставить когнітивну сферу так званій «афективній». Таксономія Блума належить до пізнавальної сфери освіти і виділяє шість рівнів у процесі набуття знань: *знання (пам'ять); розуміння; застосування; аналіз; синтез; оцінка*. Дана таксономія може бути використана при плануванні заняття, формулюванні питань для роботи в аудиторії, а також для складання контрольних і екзаменаційних завдань.

Когнітивні рівні постають у вигляді певної ієрархії, тобто за рівнем складності кожен наступний рівень є вищим за попередній. Варто зауважити, що когнітивні операції кожного рівня носять «інклюзивний» характер, — тобто операція кожного наступного рівня потребує попереднього здійснення розумових дій всіх попередніх рівнів. Задачі, відповідно, мають бути виражені таким чином, щоб їх виконання вказувало на певний рівень, на якому знаходиться студент. Необхідність цього зустрічається при розробці курсу, коли студент від заняття до заняття має досягти певної досконалості в опануванні дисципліни.

Важливо також що характерною рисою сьогодення стала інформаційна наповненість суспільства, тобто відносини у суспільстві, культурні цінності оцінюються переважно через призму інформаційного розвитку та інформаційної свободи суспільства. Отже інформація стала невід'ємною і важливою частиною всіх соціокультурних процесів. Все вищезазначене також вносить певні складнощі до визначення когнітивного рівня знань окремого студента, а отже, і до загальної його оцінки.

Популярні на сьогодні активні методи навчання спрямовані на роботу з залученням вищих рівнів мислення. Проте, слід зауважити, що для деяких викладачів система навчання та система оцінки знань першочергово зорієнтована на отримання студентами інформації та запам'ятовування факторів і теорій, а не на цілеспрямований розвиток когнітивних навичок вищого рівня. Тому, важливо застерегти наших колег від використання нових методів навчання лише для того, щоб зробити заняття більш цікавими і, таким чином, допомогти студентам запам'ятати певний матеріал, адже призначення даних моделей полягає у розвитку навичок мислення вищого порядку та креативного мислення. Конче важливим є факт існування певних складнощів у визначенні когнітивних рівнів при перевірці знань студентів. Адже питання може бути сформульоване для одного рівня, а для відповіді буде застосований нижчий рівень. Так, наприклад, питання «Проаналізуйте зовнішньоекономічну діяльність України» спрямоване на когнітивний рівень «аналіз», а якщо взяти до

уваги, що викладач на лекції дав детальний аналіз зовнішньоекономічної діяльності України, тоді відповідь студента зводиться до найнижчого рівня «знання/пам'ять». Саме в цьому полягає проблема в отриманні достовірної оцінки результативності знань студентів.

Отже, Контроль знань має показувати, якого рівня досяг студент при виконанні поставлених задач, а оцінка повинна виявляти, наскільки це можливо, найвищий рівень знань студента і здобутих ним навичок.

*А. Є. Черпак, канд. екон. наук, доц.,
кафедра менеджменту*

ДОСВІД ОРГАНІЗАЦІЇ ДІЛОВИХ ІГОР ДЛЯ СТУДЕНТІВ МАГІСТЕРСЬКОГО РІВНЯ НАВЧАННЯ

Формування ключових компетенцій фахівця-менеджера, керівника у рамках підготовки студентів-магістрів не можливе без проведення ділових ігор, на яких відпрацьовуються практичні навички застосування знань з нормативних дисциплін. Ділові ігри активізують навчальний процес, стимулюють творчість та ініціативність студентів у пошуку альтернатив вирішення поставлених проблем, сприяють апробації навичок організації колективної роботи та кращому засвоєнню знань у процесі їх обміну під час діалогового спілкування. Найважливішими перевагами ділових ігор, порівняно з традиційними методами навчання, є активізація творчого мислення студентів та стимулювання їх до пошуку й всебічного обґрунтування самостійних рішень у ситуації, максимально наближеній до реальності.

Для використання під час проведення міждисциплінарного тренінгу за магістерськими програмами «Менеджмент малого бізнесу» та «Менеджмент корпорацій» розроблено ділову гру «Підприємництво», яка моделює процес організації та діяльності малого підприємства/акціонерного товариства. Тематика ділової гри дозволяє студентам набути практичних навичок здійснення оцінки привабливості конкретного бізнесу, його конкурентних