

Кучерява Т.О.
к.е.н., доц. каф. інформатики,
Сільченко М.В.
к.е.н., ст. викл. каф інформатики

ВИКОРИСТАННЯ KEYС-МЕТОДУ ЯК АКТИВНОГО МЕТОДУ СИСТЕМАТИЗАЦІЇ ТА ІНТЕГРАЦІЇ ЗНАНЬ СТУДЕНТІВ

Підвищення якості університетської освіти не можливе без широкого впровадження в учбовий процес активних методів навчання, спрямованих як на підвищення якості фахової освіти, так і на розвиток особистості: її індивідуальності, здібності творчого та продуктивного мислення тощо.

Використання активних методів навчання при викладанні “Інформатики та комп’ютерної техніки” має свої особливості, пов’язані з прикладним характером цієї дисципліни. Саме ця особливість відкриває простір для використання тренінгів (будь-яке практичне заняття – це по суті є тренінг з організацією роботи малими групами), але обмежує використання ділових та рольових ігор, дискусій та ситуативних задач – кейсів. Інші активні методи (мозковий штурм, побудова асоціативних рядів) є складовою кожного заняття та використовуються у якості “розминки”, оскільки вони сприяють активізації процесів мислення та створенню творчої атмосфери.

Протягом курсу студент оволодіває значною сумою знань, вмінь та навичок. Виконуючи комплексні індивідуальні завдання, він вивчає різноманітні методи вирішення тих чи інших проблем. Але наприкінці курсу виникає проблема трансформації кількісної суми знань у якісну шляхом їх систематизації та інтеграції. Основним методом досягнення цієї мети в контексті дисципліни “Інформатика та комп’ютерна техніка” є кейс-метод (метод ситуативних задач). Використання цього методу дозволяє систематизувати вивчений матеріал, сприяє інтеграції практичних навичок моделювання інформаційних потоків, дозволяє навчитись спільно та обґрунтовано приймати рішення, а розробки, отримані в результаті обговорення кейсу, мають практичне застосування. В зв’язку з цим, нами пропонується наступна структурна підсумкового заняття, яка включає в себе різні активні методи, основним з яких є кейс-метод.

Перед студентами ставиться така навчальна ціль: навчитись обґрунтовано обирати програмні засоби для ефективної організації інформаційних потоків в конкретній практичній ситуації.

На початковому етапі проводиться “розминка”, для якої обраний мозковий штурм та побудова асоціативного ряду. Студенти згадують матеріал, який вивчався протягом року: теми, задачі, інструментарій.

На основному етапі студенти розбиваються на малі групи, в яких відбувається ознайомлення кейсу, його обговорення та розробка презентації результатів. Ситуативна задача у кожній групі своя, і вона розроблена викладачем на підставі проблеми, запропонованої заздалегідь студентами. Це робить кейс не тільки корисним, а й цікавим.

Під час цього етапу студенти в групі аналізують інформаційні потоки в конкретній ситуації, визначають фактори, що на них впливають, та будують модель. Для можливих програмних засобів розв’язання задачі вони роблять порівняльну характеристику, на основі якої обґрунтовано обирають оптимальний шлях. Після цього відбувається розробка алгоритму вирішення поставленої задачі, проектування програмного комплексу, який дозволяє організувати інформаційні потоки, описані в кейсі, та розробка презентації цього проекту.

Таке спільне обговорення проблеми сприяє вільному обміну думками, дозволяє побачити проблему з різних боків та виробити спільний погляд на неї і колективне рішення, розвиває культуру спілкування: вміння сперечатись, вислуховувати співрозмовників та аргументовано доводити свою позицію.

На заключному етапі представник кожної групи презентує проект з використанням ілюстративних засобів (таблиць, схем, малюнків), після чого відбувається його обговорення з членами інших груп у вигляді міні-дискусії. Насамкінець, викладач резюмує проведений аналіз кейсу та розроблений проект.

Саме така структура підсумкового заняття дозволяє у формі гри, в атмосфері дружності та творчості досягнути основної мети систематизації та інтеграції знань, виходу з рівня “площини” у “простір”. Втім, слід зазначити, що проведення такого заняття можливе лише в групах, які відповідають вимогам високого рівня знань, цілісності, зацікавленості та здатності творчо мислити.