

ВПРОВАДЖЕННЯ ІГРОВИХ МЕТОДІВ НАВЧАННЯ ПРИ ВИВЧЕННІ ДИСЦИПЛІНИ «МІЖНАРОДНІ ФІНАНСИ» ЯК АСПЕКТ ГАРМОНІЗАЦІЇ ФУНДАМЕНТАЛЬНОЇ ТА ІННОВАЦІЙНОЇ СКЛАДОВОЇ В ПРОЦЕСІ ПІДГОТОВКИ ФАХІВЦІВ

За сучасних умов становлення ринкової економіки сфера освіти залучається до системи ринкових відносин. Конкурентоспроможність випускників навчальних закладів залежить від рівня їх економічної культури, вміння мислити й діяти в системі ринкової економіки. Це зумовлює потребу застосування таких форм, методів, прийомів і засобів навчання, які можуть зробити навчальний процес цікавим, ємним, максимально активізувати пізнавальну діяльність студентів. Саме до таких методів належать активні методи навчання, такі як дискусія, мозковий штурм, метод конкретних ситуацій, ігрові методи тощо.

Також однією з глобальних проблем сучасної системи освіти була й залишається мотивація студентів до самостійного навчання. Не завжди можливо простимулювати їх самостійно вивчити певний матеріал, вдаючись лише до методів контролю. Необхідно застосовувати засоби заохочення, до яких відносяться й ігрові методи навчання.

Ігрові методи навчання забезпечують максимальне емоційне і практичне залучення студентів до конкретної ситуації (яка моделюється викладачем), створює принципово нові можливості у навчанні, дозволяючи скоротити час набуття особистого соціального досвіду та перетворюючи загальні знання в особисто значущі.

Прикладом вдалого застосування ігрових методів навчання було проведення ділової гри з дисципліни «Міжнародні фінанси» серед студентів 4 курсу факультету МеiМ для кращого засвоєння матеріалу, який був наданий студентам для самостійного вивчення, а також для перевірки та контролю набутих знань.

Час проведення гри — 2 академічні години, назва — «Своя гра», необхідне обладнання — секундомір, дошка.

У грі брали участь ті студенти групи, які не набрали максимальну кількість балів або мали заборгованості з певних тем.

Схема гри наступна: викладач самостійно складав по 10 запитань з кожної теми, питання мають бути різного ступіня склад-

ності — від найпростіших до таких, відповідь на які вимагає не лише сумлінного знання теми, а й серйозного вміння орієнтуватися у предметі та загального рівня економічних знань. Кожне з десяти питань отримувало певну кількість умовних балів — від 10 за найпростіше до 100 за найскладніше. У вищевказаному випадку тем було 5, тобто студентам пропонувалося на вибір 50 питань різного ступеню складності.

Викладач на дошці креслив таку схему, яка повинна супроводжувати ігровий процес:

Тема 1	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
Тема 2	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
Тема 3	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
Тема 4	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
Тема 5	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

Студенти були розподілені викладачем на малі групи по 4-5 осіб на групу. Один зі студентів мав вибрати тему та рівень складності питання, наприклад: «Тема один, 20». Викладач при цьому ставив питання, яке відповідало темі та рівню складності. Студент мав 20 секунд, щоб дати відповідь на поставлене питання. Якщо студент не міг відповісти, черга переходила до його колег по групі. Хто першим підіймав руку, знаючи відповідь, і якщо він відповідав правильно, той і отримував ту кількість умовних балів за питання. Саме ж питання мало бути викресленим із списку. Студент, що набирал найбільшу кількість умовних балів у групі, ставав фіналістом.

Малій групі дозволялось відкрити по 12 питань. Якщо ж питання було відкритим, але відповіді на нього не було знайдено, питання «заморожувалось» і переносилось у фінал.

Питання, які не були відкриті попередніми учасниками, відкривалися фіналістами, доки питання не були вичерпані. Фіналіст, який набирал найбільшу кількість умовних балів, ставав переможцем і отримував +5 додаткових балів до тих, що він вже набрав протягом семестру.

Проведення «Свої гри» у групах студентів показало неабияку важливість та впливовість ігрових методів на заохочення до самостійного опрацювання тем. Студенти вдало підготувалися до гри, знали відповіді на питання, змагалися за місце фіналіста, підказок не робили. П'ять тем були опрацьовані не гірше, ніж за допомогою класичних методів контролю знань.

Отже, застосування активних методів у навчанні дає змогу реалізувати важливі принципи навчання: проблемність, професійну зорієнтованість, спрямованість на самонавчання із урахуванням наявного досвіду студентів.

О. М. Коваленко, старш. викл.,
В. В. Афтандіянц, старш. викл.,
А. Т. Соколовський, доц.,
кафедра менеджменту

ТЕХНОЛОГІЧНІ ЗНАННЯ — НЕВІД’ЄМНА СКЛADOVA ОРГАНІЗАЦІЇ ЕКОНОМІЧНОЇ ОСВІТИ

Ми живемо в епоху швидких змін. Нові типи суспільних відносин вимагають нових підходів до професійної підготовки майбутніх фахівців. Особливої актуальності набули питання узгодженості, взаємозв’язку економічного, управлінського, техніко-технологічного та екологічного спрямування для студентів економічних ВНЗ, що є одним з напрямів гармонізації фундаментальної та інноваційної складової в процесі підготовки фахівців освітньо-кваліфікаційного рівня «бакалавр».

Сучасний підхід до управління організацією — це ситуаційний підхід, який характеризується науковістю, тобто використанням найновіших досягнень у науці управління, економічних науках, володіє основою техніко-технологічних та екологічних знань для успішного виконання специфічних функцій. Тому ВНЗи повинні готувати спеціалістів, які б задовольняли цим вимогам.

Citius, Altius, Fortius! Цей придуманий П’єром де Кубертенем девіз сучасних олімпійців найкращим чином характеризує сучасний етап технологічного розвитку. Темпи зміни поколінь діючих технологій постійно прискорюються, розширюється діапазон їх використання, вплив технологічної складової на наш стиль життя стає все більшим. Швидко змінюються технології, пропонуються все нові й нові матеріали. Зміни відбуваються так швидко, що за деякими оцінками до 2050 року буде використовуватися не більше 1 % з широко поширених на сьогодні технологій. Разом з розвитком технологій загострюється проблема, що йде далі практичної можливості застосування нових методів. Це політична складова, необхідність морально-етичної оцінки, узгодженість їх з законами