

активізації процесу навчання, порядок поточного і підсумкового оцінювання знань студентів з дисципліни, критерії оцінювання знань, зразок екзаменаційного білету, тестові завдання, список рекомендованої літератури.

Зупинюся на перевагах навчальних сайтів порівняно із традиційними джерелами інформації:

по-перше, індивідуалізація опрацювання курсу за рахунок того, що навчальні сайти є загальнодоступними і студенти у будь-який час можуть їх використовувати;

по-друге, періодичне оновлення сайтів у зв'язку з отриманням нових даних чи з метою корегування курсу.

Таке інтерактивне навчання, при сучасній популярності дистанційного навчання, природно стає актуальним у галузі інформатизації освіти.

Підсумовуючи, хочу наголосити, що для реалізації проекту виконується великий обсяг робіт на кафедрі аудиту. Перший етап впровадження торкнувся дисциплін магістерського рівня, який викладається на кафедрі аудиту «Управлінські інформаційні системи» (в підприємницькій діяльності, банківській справі, бюджетних організаціях, аудиті) та бакалаврського — «Інформаційні системи і технології в обліку».

Створення власної системи обумовлює необхідність викладацького досвіду, організації підвищення кваліфікації викладачів з знань з інформаційних систем та комп'ютерних технологій. Але, без сумніву можна сказати, що роботи по впровадженню дистанційних технологій на магістерському рівні драматично змінюють навчальний процес та наукову роботу, а також відкриття нового викладання та навчання, що є позитивною адаптацією нашого університету до навчального простору.

Використання віртуального дистанційного навчання створює широкий інвестиційний простір і тим самим посилює конкуренцію на ринку освітніх послуг.

Г. С. Тесленко, канд. екон. наук, доцент
кафедри інформаційних систем в економіці

КОМП'ЮТЕРИЗАЦІЯ ПРОЦЕСІВ ОСВОЄННЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Тепер важко знайти навчальну дисципліну, при вивченні якої не застосовуються комп'ютери. Тим більше не можуть бути винятком дисципліни, що базуються на комп'ютерній техніці. Зок-

рема, при вивченні дисципліни «Інформаційні системи в менеджменті», що читається для студентів спец. 6201/3 «Аграрний менеджмент», комп'ютери задіюються в лекціях, на лабораторних заняттях, тренінгах, виконанні самостійної роботи тощо. Комп'ютери використовуються як об'єкт вивчення їх експлуатаційних можливостей, як засіб для розв'язування планово-облікових задач, як засіб полегшення і поглиблення аналітичних робіт, як інструмент для самонавчання і контролю знань, як засіб організації навчального процесу.

Досвід показав, що в лекційному процесі з даної дисципліни комп'ютери доцільно застосовувати для демонстрації через дисплей певного, пов'язаного з комп'ютером, матеріалу, оскільки студентські лекційні потоки не перевищують двох академічних груп і інформація сприймається навіть без використання мультимедіапроектора.

На лабораторних заняттях студенти виконують завдання, що передбачені робочим планом і подані в посібнику для самостійного вивчення дисципліни та в додаткових інструктивних матеріалах. Завдання для лабораторних робіт розроблені за напрямками основних видів діяльності майбутніх спеціалістів з даної спеціальності, що є важливим мотиваційним фактором для якісного виконання їх студентами. В лабораторії достатньо комп'ютерів, щоб кожен студент міг виконати лабораторні роботи, тому останні необхідно весь час удосконалювати у напрямку їх індивідуалізації.

Тренінги студенти також відпрацьовують в лабораторних умовах, але в складі бригад. Це дозволяє проводити внутрібригадне порівняння виконаних робіт, в окремих випадках поглиблений аналіз отриманих результатів, робити загальнобригадні висновки. Для поглибленого аналізу використовуються досконалі комп'ютерні розрахункові і пошукові системи (Project Expert, MS Project, Агротрейдер і засоби Інтернету).

Значна частина самостійної роботи, як і лабораторних робіт, також виконується в лабораторії на комп'ютерах з використанням згаданого посібника для самостійного вивчення дисципліни і інших допоміжних матеріалів. Ідеологія посібника має управляючий тип, тому студенти мають можливість здійснювати самоконтроль і самокорекцію дій. Для вивчення окремих тем може використовуватися автоматизована навчаюча комп'ютерна система, а з більшості тем — для самоконтролю і контролююча. Автоматизована навчаюче-контролююча система (АДОНІС) використовується для контролю знань студентів і викладачем. Для цього автором з усіх тем підготовлені автоматизовані контролю-

ючі тести, що передбачають введення прямих текстових відповідей, а не тільки вибір номера правильної відповіді із низки запропонованих.

Із варіантів використання ПЕОМ як засобу організації навчального процесу, слід виділити складання автором відомостей рейтингової оцінки в розрізі академічних груп студентів. Якщо раніше в таких відомостях проставлялись поточні оцінки і на їх основі комп'ютер нараховував бали для підсумкової оцінки та проведення іспиту, то тепер комп'ютер додатково ще підраховує бали для оцінки окремих модулів та виводить загальну суму балів. В цьому випадку ПЕОМ значно полегшує і прискорює виконання досить складних формульних розрахунків, інформація видається високої якості. При необхідності у форму відомості і розрахункові формули можна легко програмно внести зміни.

Комплексна комп'ютеризація всіх етапів і процесів опанування дисципліни є об'єктивною необхідністю і дослідження можливостей її удосконалення дає вагомі результати.

В. І. Тинний, викладач, ***Н. А. Шамхалова***, ст. викл.,
Н. М. Голуб, ст. викл., кафедри іноземних мов ФЕФ

АКТИВНІ МЕТОДИ НАВЧАННЯ: ЗАСТОСУВАННЯ ТРЕНІНГОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

Однією із характерних рис сучасної системи освіти є широке використання активних методів навчання (АМН). Це є першочерговою передумовою становлення активної, творчої особистості та майбутнього висококваліфікованого фахівця. Важливим етапом його підготовки є моделювання ситуацій майбутньої діяльності спеціаліста та його залучення до творчого вирішення професійних завдань та проблем. Реальний процес прийняття рішень ділового характеру має динамічний та комплексний характер.

АМН можна розділити на аналіз конкретних ситуацій та тренінги, які в свою чергу розподіляються на рольові, імітаційні, організаційно-діяльні, ділові. Використання ігрового підходу в навчанні є цілком закономірним. Саме на ігрові мотиви багато в чому спираються методи активного навчання. Можна визначити наступні фактори, які спонукають до участі у грі: контакти з партнерами по грі; бажання продемонструвати партнерам свої можливості та здібності як гравця; азарт чекання непередбачених ігрових ситуацій; задоволення від успіху та ін.