

Ділова гра являється одним із ефективних засобів професійної підготовки з іноземної мови, що створює умови для набуття студентами досвіду професійного іншомовного спілкування, можливості зрозуміти основи та вимоги професійної діяльності, пов'язаною з іноземною мовою, комплексного оволодіння знаннями та можливостями для їх використання у практичній діяльності.

*Морозова І. М.*, ст. викладач кафедри  
іноземних мов факультету МЕІМ

## **НАПРЯМИ ВДОСКОНАЛЕННЯ АУДИТОРНОЇ РОБОТИ В СУЧАСНИХ УМОВАХ**

Сьогодні перед працівниками вищої школи постає нагальне питання. Чи можна в сучасних умовах при великому обсязі навчального матеріалу на фоні обмеження годин аудиторних занять досягти якісного, результативного навчання? Організація ефективної аудиторної роботи студента з впровадженням у навчальний процес нових технологій навчання із застосуванням новітнього інформаційного і технологічного обладнання, а також використання на контролюючих заняттях активних та інтерактивних методик навчання дозволяють досягти поставленої мети.

Викладачі багатьох навчальних закладів, які готують бакалаврів і магістрів, при проведенні навчального процесу достатньо часто повинні вирішувати двоєдину задачу: як поєднати величезний обсяг навчального матеріалу з якісним навчанням? Це, в першу чергу, пов'язано із змінами у навчальних програмах, які характеризуються обмеженням загальної кількості аудиторних годин, що відводяться на оволодіння предметом при збільшенні обсягу матеріалу, який повинен вивчатись (через появу сучасних поглядів, теорій, концепцій, з якими необхідно ознайомити студентів для підвищення рівня їхньої обізнаності), а також із зміщенням акценту в навчальному процесі у бік активізації самостійної позааудиторної роботи студентів. На цьому фоні межі стандартних методик дидактичного процесу стають достатньо вузькими для виконання поставлених завдань. Тому у сучасних умовах викладачі намагаються знаходити та використовувати такі моделі навчально-виховного процесу, які б затвердили якісно нові взаємовідносини між його

учасниками. Ці моделі спрямовані на гуманізацію та активізацію навчально-пізнавальної діяльності студентів — з одного боку, і з іншого — поєднуються з якісним оволодінням ними необхідним комплексом знань, умінь і навичок. Для цього майбутні молоді спеціалісти повинні мати можливість впродовж усього періоду навчання розвивати самостійність, навчатися і спеціальності, і вмінню вести себе у конкретній проблемній ситуації.

У своїй діяльності наші викладачі використовують модульне навчання, а закінчують модуль — модульним або тематичним контролем знань, під час якого оцінюють також і результати виконання студентами самостійної позааудиторної роботи.

Особливу увагу хотілося б звернути на застосування одного з найпоширеніших видів сучасних технологій навчання — це використання в навчальному процесі електронних підручників і програм, які включають тексти, малюнки, аудіовізуальне супроводження (відеофрагменти для відпрацювання навичок, тестові завдання). Користуючись електронним підручником при опрацюванні матеріалу, студент може одночасно здійснювати і самоконтроль. У порівнянні з традиційними формами, методами і засобами навчально-методичного забезпечення роботи студента, електронний підручник значно підвищує ефективність навчального процесу при засвоєнні студентами знань, оволодінні ними навичок і умінь.

Навички майбутньої діяльності набуваються студентами на тематичних і модульних контролюючих заняттях, при проведенні яких викладачі з метою інтенсифікації навчального процесу, впроваджують інноваційні технології, серед яких найефективнішими є інтерактивні методи навчання: як неігрові (обговорення конкретної ситуації, вирішення професійних завдань), так і ігрові (імітаційний тренінг, ігрове проектування).

*Небильцова О. В.*, канд. екон. наук, доц., професор  
кафедри міжнародного обліку і аудиту

## **ФОРМУВАННЯ ТА РЕАЛІЗАЦІЯ ТВОРЧОЇ СКЛАДОВОЇ НАВЧАЛЬНОГО ПРОЦЕСУ**

В умовах формування постіндустріального суспільства, ключовим ресурсом якого є знання, зростає значення вищої освіти, яка відповідно Закону України «Про вищу освіту», здобувається