

В.В. Лойко, д.е.н., доцент,

Київський національний університет технологій та дизайну
**ЕФЕКТИВНІСТЬ ВПРОВАДЖЕННЯ ІННОВАЦІЙНИХ МЕТОДІВ
НАВЧАННЯ В НАВЧАЛЬНИЙ ПРОЦЕС**

Враховуючи швидкі темпи розвитку засобів інформації та підвищення вимог до підготовки фахівців доцільно в навчальному процесі вищих навчальних закладів проваджувати активні методи навчання, за допомогою відтворення (імітування) виробничої діяльності в навчальному процесі. До складу активних методів навчання відносяться «ділові ігри», за допомогою якого відтворюються ситуації наближені до реальної професійної діяльності осіб, що навчаються. «Ділова гра» являє собою сукупність заходів, в межах яких група студентів повинна вирішити певну задачу, яка відображає реальну виробничу чи іншу ситуацію.

На відміну від тренінгу, що також відноситься до активних методів навчання, «ділові ігри» виражають бізнес-ситуацію у динаміці, а бізнес-процеси – у розвитку. Основна задача впровадження в навчальний процес «ділових ігор» - це відтворити бізнес-процеси в динаміці та включити в їх рішення всіх учасників. Цей метод передбачає відтворення технологічних, економічних та соціально-психологічних характеристик та умов бізнес-діяльності. Таким чином ігрові методи навчання дозволяють наблизити навчальний процес до реальних умов функціонування підприємств та відтворення сучасного бізнес-середовища [1].

Робота в групах – це форма навчання, яка відкриває особливо широкі можливості для активізації навчання на засадах активної співпраці учасників. Вона відрізняється від традиційних форм викладання лекцій та проведення практичних або семінарських занять тим, що ламає пасивність студентів і надає можливість поставити до центру уваги самих учасників навчання. Робота в групах дає можливість всім учасникам брати участь у процесах комунікації і мислення. Учасники діляться між собою своїми знаннями та ідеями, вчать один у одного, спільно приходять до нових висновків. Робота в групах надає можливість учасникам розвивати свої комунікативні, інтерактивні чи організаторські здібності. Навчальний матеріал опрацьовується глибше у порівнянні із лекцією, яка сприймається суто пасивно. З іншого боку впроваджуючи роботу в групах, викладач іде на ризик втрати контролю над навчальним процесом. Треба зауважити, що навчальний процес на засадах активної участі всіх учасників буде вдалим за умови взаємоповаги між учасниками. Робота в групах є спробою створити демократичне навчальне середовище. Таким методом опрацювання навчального матеріалу було апробовано при викладанні навчальної дисципліни «Економіка підприємства» для студентів напряму підготовки «Побутове обслуговування». Студенти в межах групи створювали мікрогрупи із 3 осіб, які в подальшому представляли підприємство побутового обслуговування. Напрямок діяльності навчального підприємства, його назву, кількість робітників, розташування та інші параметри студенти обирали самостійно. Протягом семестру під керівництвом викладача

мікрогрупи виконували певні завдання, які були пов'язані з темами навчальної дисципліни. Наприкінці вивчення навчальної дисципліни кожна мікрогрупа готувала презентацію свого підприємства. Загальним вирішенням всіх студентів групи обиралось три кращих навчальних підприємства за результатами презентацій. Заохочення цих студентів у вигляді додаткових балів до оцінки (умови цього заохочення оголошувалися ще на етапі поділу студентів на мікрогрупи) здійснював викладач. Апробація цього методу викладання навчальної дисципліни «економіка підприємства» протягом останніх 8 років довела високу його ефективність. Знання, які отримують студенту у вигляді ділової гри, при роботі в мікрогрупах, зберігаються краще, ніж знання, які вони отримують традиційним шляхом прослуховування лекцій. Робота в мікрогрупах при викладанні дисципліни «економіка підприємства» поєднувалася із традиційними методами навчання, тобто з лекціями та практичними заняттями, але ефективність саме самостійного набуття знань студентами у вигляді ділової гри, значно вища [2].

При створенні мікрогруп для проведення ділової гри, кожна обов'язково представляє у візуальному вигляді назву, напрям діяльності та організаційну структури свого підприємства, яка обговорюється всіма студентами навчальної групи. Після обговорення та прийняття цієї інформації навчальне підприємство вважається зареєстрованим офіційно і може здійснювати свою віртуальну діяльність. Елементи гри, візуальність подання матеріалу та ініціатива з боку студентів при створенні власних навчальних підприємств краще сприймається студентами і дає більший позитивний ефект.

Введення візуалізації навчального матеріалу при роботі в групах значно допомагає студентам у запам'ятовуванні та осмисленні пізнаного матеріалу. Наочна фіксація суттєвих питань, що стосується змісту навчального матеріалу має важливе значення. Завдяки візуалізації покращується розуміння навчального матеріалу. Візуалізація може здійснюватися різними методами. На дошці або іншому технічному засобі, який має проектувати зображення на екран, фіксуються важливі вислови, визначення, схеми, алгоритми, формули.

Слід зауважити, що серед студентів є певний відсоток, який є прибічниками пасивного навчання, тобто тільки лекцій. Пасивна роль в навчанні надає їм відчуття впевненості, захищеності і спокою, бо не вимагає від них ніяких зусиль, окрім ведення конспекту. Таких студентів потрібно поступово заохочувати до власної участі у процесі навчання, надаючи їм допомогу, особливо на перших етапах.

Підводячи підсумок, необхідно зауважити, що з розвитком інформаційного середовища, динамізму сучасного життя та швидких темпах накопичення суми знань, доцільно окрім традиційних методів та засобів навчання впроваджувати та широко застосовувати інноваційні методи та засоби, креативні концепції навчання: навчання в мікрогрупах, візуалізацію, застосування мультимедійної техніки, електронних підручників, дистанційного навчання, створення творчого середовища та соціальна підтримка творчої поведінки. При виборі форм і методів навчання на теоретичному і практичному етапах професійного навчання необхідно враховувати сучасні тенденції

реформування освіти, вимоги освітнього стандарту, аналіз професійної діяльності майбутнього фахівця за умови творчого застосування професійних знань і умінь на конкретних виробничих посадах. Така підготовка забезпечуватиме здатність до самостійного прийняття нестандартних професійних рішень, ефективного розв'язання майбутнім фахівцем складних завдань.

Список використаної літератури

1. Хмурова В.В. Ділові ігри як спосіб ефективного навчання /В.В.Хмурова, Я.В. Лісун, І.С. Гращенко// Вісник Київського національного університету технологій та дизайну: [зб. наук. праць]. – 2011. - № 5(61) . – С. 300-307.

2. Лойко В.В. Система факторів впливу на економічну безпеку вищого навчального закладу України / В.В. Лойко, Д.М. Лойко // Вісник Київського національного університету технологій та дизайну: [зб. наук. праць]. – 2012. - № 4(66) . – С. 369-374.