

Веб-квести створюються для того, щоб раціонально використовувати час самостійної роботи студентів, швидко знаходити необхідну різноманітну інформацію, використовувати отриману інформацію у практичних цілях і для розвитку навичок критичного мислення, аналізу, синтезу і оцінки інформації. Веб-квести цілеспрямовані на розвиток у студентів навичок аналітичного і творчого мислення.

З метою підвищення ефективності аудиторної та самостійної роботи студентів, оптимального поєднання класичних педагогічних підходів з технологіями e-learning впроваджуються новітні методичні та технологічні рішення, що змінюють форму навчального процесу та впливають на його якісне забезпечення.

Оцінюючи сучасний стан організації самостійної роботи студентів ЗВО, можна стверджувати, що існує ще багато проблем і недоліків, які потребують подальшого вирішення в рамках інноваційної стратегії освітнього процесу.

УДК 372.833

В.О. Віннікова, канд. техн. наук, доц. (*ХДУХТ, Харків*)

В.М. Онищенко, канд. техн. наук, доц. (*ХДУХТ, Харків*)

ДІЯЛЬНІ ТЕХНОЛОГІЇ, ЩО ВИКОРИСТОВУЮТЬСЯ В НАВЧАННІ СТУДЕНТІВ З ДИСЦИПЛІНИ «ЕКСПЕРТИЗА ПОСЛУГ»

Традиційна підготовка фахівців, орієнтована на формування знань, умінь і навичок в предметній області, все більше відстає від сучасних вимог. Основою освіти повинні стати не стільки навчальні дисципліни, скільки способи мислення і діяльності. Необхідно не тільки випустити фахівця, який отримав підготовку високого рівня, але і включити його вже на стадії навчання в розробку нових технологій, адаптувати до умов конкретної виробничої середовища, зробити його провідником нових рішень, які успішно виконують функції керівника.

Діяльні технології включають в себе аналіз виробничих ситуацій, рішення ситуаційних завдань, ділові ігри, моделювання професійної діяльності в навчальному процесі, контекстне навчання організацію професійно-орієнтованої навчально-дослідницької робіт.

Провідна мета таких технологій – підготовка професіонала-фахівця, здатного кваліфіковано вирішувати професійні завдання. Орієнтація при розробці технологій спрямована на формування

системи професійних практичних умінь, по відношенню до якого навчальна інформація виступає інструментом, що забезпечує можливість якісно виконувати професійну діяльність.

Ділова гра – це засіб моделювання проблемних ситуацій в різних областях діяльності людини, що дозволяють знайти оптимальні шляхи вирішення цих проблем, а також алгоритми, на підставі яких, можна спрогнозувати подібні ситуації і успішно їх уникнути.

Ділова гра являє собою управлінську імітаційну гру, в ході якої учасники, імітуючи діяльність тієї чи іншої службової особи, на основі аналізу даної ситуації приймають рішення. Вона спрямована на розвиток у студентів умінь аналізувати конкретні практичні ситуації і приймати рішення. Зміст ділової гри має відповідати таким вимогам: Ділова гра – професійна гра. Вона спрямована на формування таких навичок і вмінь, які будуть потрібні фахівцеві середньої ланки. Тому в основі її створення має лежати аналіз професійної діяльності фахівця саме цього рівня підготовки.

Ділова гра повинна містити ігрові та навчальні завдання. Ігрове завдання – виконання граючим певної професійної діяльності. Навчальна задача – оволодіння знаннями і вміннями.

Як приклад ділової гри з дисципліни «Експертиза послуг» можна привести гру «Прийняття рішень при експертизі послуг», яка містить такий елемент і умови:

1) дидактичне (навчальне) завдання – це формування теоретичних знань в області прийняття управлінських рішень, розвиток навичок логічного мислення, професійних навичок і умінь в області прийняття рішень;

2) навчально-виробниче ігрове завдання. Воно пов'язано з роллю, яку виконує студент;

3) ігрова ситуація, яка виражається в умовах і сценарію гри, дається у вигляді опису ситуації;

4) правила гри, тобто обмеження, за межі яких не можуть вийти «міри покарання» (штрафні очки, додаткові бали за правильно дані відповіді, визначається шкала балів);

5) колективний характер гри, взаємодія гравців в процесі гри, що виражаються, з одного боку, у виробленні колективних рішень, з іншого – в альтернативності рішень, пов'язаних з розходженням думок і позицій учасників;

6) змагальність у гри. Ділова гра, яка враховує всі вищезазгадані елементи, і умови швидко дають результат, дозволяє аналізувати поведінку студентів під час гри, легко виставляти оцінки.

Ігровий результат – це показники, за якими присуджується перемога в гри, оцінюється якість дій гравців. Показниками якості

ігрового результату є правильність прийнятих рішень, мінімум помилок, швидкість виконання завдань.

Таким чином, ділова гра є одним з найбільш ефективних методів навчання, що дозволяють зняти протиріччя між теоретичним характером навчальної дисципліни і практичним характером професійної діяльності учня. Які б методи навчання не застосовувалися для підвищення ефективності професійної освіти важливо створити такі психолого-педагогічні умови, в яких студент може зайняти активну особистісну позицію і в повній мірі проявити себе як суб'єкт навчальної діяльності. Останнім часом постійно читаємо і чуємо: «Потрібно використовувати активні і викорінювати пасивні методи навчання». Будь-який метод сам по собі не може бути ні активним, ні пасивним, тим і іншим його робить виконавець. Адже все залежить від того, як викладач користується тим чи іншим методом.

УДК 378.147:372866

О.В. Гапонцева, канд. техн. наук, ст. викл. (*ХДУХТ, Харків*)

М.О. Янчева, д-р техн. наук, проф. (*ХДУХТ, Харків*)

МЕТОДИ АКТИВНОГО НАВЧАННЯ ПІД ЧАС ВИКЛАДАННЯ ДИСЦИПЛІНИ «ТОВАРОЗНАВСТВО. ХАРЧОВІ ПРОДУКТИ»

Сьогодні перед закладами вищої освіти постає завдання підготовки випускника, конкурентоспроможного на ринку праці, що володіє високою кваліфікацією і компетентністю, визнаного майбутнім роботодавцем як відповідального, що вільно володіє своєю професією і орієнтується в суміжних галузях діяльності, здатного до ефектної роботи за фахом на рівні світових стандартів, готового до постійного професійного зростання, соціальної та професійної мобільності.

В освітньому процесі спостерігається зміщення акцентів з викладання (активна академічна діяльність професорсько-викладацького складу) на навчання (активна освітня діяльність студента). Якщо в традиційному освітньому процесі переважали методики передачі знань, то нові підходи роблять упор на результати навчання, які стають головним підсумком освітнього процесу для того, хто навчається з точки зору знання, розуміння і здібностей, а не засоби, які використовують викладачі для досягнення цих результатів.