

Нагаєва Г.О., к.е.н., доцент (ORCID: 0000-0002-5856-2263)

Державний біотехнологічний університет, м. Харків

УДОСКОНАЛЕННЯ ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ ФІНАНСИСТІВ В УМОВАХ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ

Перехід на дистанційне навчання у зв'язку з пандемією COVID-19 спричинив погіршення якості та доступності освіти, а також загострення низки освітніх проблем. В українській освіті дотепер дається взнаки неготовність до роботи на дистанційній формі навчання з таких причин: брак матеріально-технічної бази, практична нестача досвіду і навичок роботи педагогічного складу в он-лайн форматі; відсутність методичних рекомендацій про організацію освітнього процесу в умовах дистанційного навчання і т. ін.

Поза тим, бракує і даних, аби критично оцінити стан готовності освітньої системи до дистанційного формату та якості дистанційної освіти. До цього часу пандемії з її періодичними локдаунами все ще не проведена оцінка готовності українських закладів освіти, педагогічного складу та студентства до роботи в умовах дистанційного або змішаного навчання, зокрема рівня цифрової грамотності й забезпеченості учасників освітнього процесу гаджетами та якісним інтернетом. Форс-мажорні обставини спонукали переглянути підходи до нових можливостей, які відкривають сучасні електронні технології навчання.

Освіта у сфері фінансів – частина системи спеціалізованої освіти, що контролюється державою, та яка забезпечує підготовку фінансистів (фахівців для фінансових відділів та служб провідних підприємств різних сфер та галузей економіки, банківських установ, страхових компаній, фінансового ринку тощо). Підготовка студентів спеціальності «Фінанси, банківська справа та страхування» вже з першого курсу починається з вивчення дисциплін, які формують фахові компетентності майбутніх випускників.

У процесі термінової організації онлайн-навчання фінансистів стала очевидною проблема недостатності взаємодії між учасниками освітнього процесу для того, щоб зберегти можливості контролю за навчанням, як це було у допандемічні часи. Для більш повного структурування навчального процесу онлайн, на допомогу прийшли системи забезпечення дистанційного/змішаного навчання (наприклад, Moodle), які дозволяють гнучко та прозоро проводити контроль знань, збирати фідбек і навіть вести журнал оцінок. Втім, для розгортання такої системи та набуття навичок її використання важливою є реалізація таких положень як забезпечення технічних можливостей, готовності викладацтва працювати із новими інструментами, компенсувати додатковий час, що витрачається на цифровізацію навчального матеріалу тощо) разом із наявністю профільних спеціалістів для її періодичної технічної підтримки й оновлення [1].

Сучасні сервіси для онлайн-конференцій Zoom та Google Meet дозволяють демонструвати екран не лише викладачу, а й здобувачам. Екран застосовується, наприклад, під час захисту курсових робіт, індивідуальних

навчально-дослідних завдань тощо. Здобувачі мають можливість активно працювати на онлайн-заняттях, використовуючи віртуальну стіну Padlet.

У Державному біотехнологічному університеті при організації дистанційного навчання використовувалися різні платформи, месенджери та інші технічні засоби навчання. Зокрема, при підготовці фахівців з фінансів, банківської справи та страхування найбільш затребуваними стали відеоконференції та вебінари в Zoom, Google Meet, тестування в Moodle, листування електронною поштою, спілкування у Viber, Facebook та інші.

Витрати часу на комунікацію зі студентством збільшилися, оскільки письмово пояснювати завдання (або додавати його опис до онлайн-курсу) довше, ніж в аудиторії, виникало багато додаткових питань та уточнень від студентів, а листування з ними збільшувало робочий час викладача. Крім цього, причиною ненормованого робочого часу стала потреба у розробці занять у новому форматі та пошуку додаткових матеріалів.

За дослідженнями, 86% українських викладачів не мали суттєвого досвіду користування інструментами онлайн-освіти, тож університети забезпечували їх навчання навичок користування цими інструментами, створення чи перенесення курсів в онлайн-простір і загалом організації навчання через випуск інструкцій, створення каналів у Telegram, груп у Facebook, інструкції зі створення силабусу курсів для змішаного навчання тощо.

Важливою проблемою стало збільшення навантаження на викладацтво, зокрема додатковий час на оволодіння навичками користування цифровими технологіями в освіті, створення чи перенесення своїх курсів до систем дистанційної освіти, їхнє регулярне оновлення та спілкування зі студентами.

Окрім забезпечення технічними засобами для віддаленого навчання, важливим є й оволодіння навичками користування цими засобами, тобто – цифрова грамотність учасників освітнього процесу. Наприклад, Європейська комісія схвалила «План дій щодо цифрової освіти на 2021-2027 роки. У ньому акцентують увагу на двох важливих напрямках роботи: 1) сприяння розвитку ефективної системи цифрової освіти (інфраструктура, зв'язок, технічні засоби, розвиток компетенцій викладачів, високоякісний навчальний контент); 2) покращення цифрових навичок (базові цифрові навички з раннього віку, боротьба з дезінформацією, забезпечення рівного доступу учасників освітнього процесу до цифрового навчання та інше).

Прийняття такого плану дій вкрай не вистачає й Україні [2]. На порядку денному стоять такі першочергові завдання удосконалення підготовки фахівців в умовах дистанційного навчання [3]:

- проведення моніторингу цифрових навичок учасників освітнього процесу, насамперед – педагогічних працівників;
- розширення і уточнення переліку компетентностей, потрібних для роботи в умовах дистанційного та змішаного навчання, у професійних стандартах педагогічних і науково-педагогічних працівників;

- організація заходів з підвищення кваліфікації педагогічних і науково-педагогічних працівників у сфері методик дистанційного та змішаного навчання, розвитку їхніх цифрових навичок;

запровадження програми досліджень і практичних розробок з методики дистанційного та змішаного навчання.

Список використаних джерел:

1. Кутна Н.В. З досвіду організації дистанційного навчання студентів коледжу на денній та заочній формі навчання. URL: https://www.ccej.lviv.ua/images/Dop_konf.pdf.

2. Екстрене дистанційне навчання в Україні: Монографія / За ред. В.М. Кухаренка, В.В. Бондаренка. Х.: КП «Міська друкарня», 2020. 409 с.

3. Освіта в умовах пандемії у 2020/2021 році: аналіз проблем і наслідків. URL: <https://cedos.org.ua/osvita-v-umovah-pandemiyi-analiz-problem-i-naslidkiv/>

Смігунова О.В., к.е.н., доцент (ORCID: 0000-0002-9660-3361)

Харківський державний біотехнологічний університет, м. Харків

ОСОБЛИВОСТІ ОРГАНІЗАЦІЇ ДІЛОВИХ ІГОР В УМОВАХ ДИСТАНЦІЙНОЇ ФОРМИ НАВЧАННЯ ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ

У сучасному практичному менеджменті існують дві серйозні взаємозалежні проблеми. Перша виникає в зв'язку з величезною різницею між тим, що менеджери очікують від своєї роботи після навчання і тим, що вони виявляють у дійсності. Друга проблема полягає у фундаментальних труднощах роботи самої по собі, тому що вона являє собою достаток навичок, багато хто з яких неусвідомлені для прагнучих до успіху менеджерів. Ділові ігри, а точніше моделювання реальної професійної ситуації під час проведення практичних занять, покликані знизити імовірність настання подібних проблем у житті й майбутній діловій кар'єрі здобувачів вищої освіти.

У вищих навчальних закладах України імітаційним (діловим) іграм стали приділяти належну увагу ще із середини 60–х років минулого століття. Зростання інтересу до гри зумовлюється, з одного боку, розвитком педагогічної практики, а з другого – соціальними та економічними проблемами формування всебічно розвиненої, активної особистості [1].

З 1975 року стали з'являтися не тільки нові ділові ігри, але і теоретичні роботи, виникли імітаційні ігри на економічні, біологічні, медичні, архітектурні й інші теми. Гра – це унікальний механізм акумуляції і передачі людиною набутого досвіду. У грі актуалізується, знаходить своє поведінкове виявлення активна позиція її учасників. Саме у грі в розгорнутому вигляді вільно можуть бути реалізовані деякі психологічні особливості особистості [2].

Гра як метод побудови навчального процесу з метою освоєння соціальної реальності містить наступні компоненти: ігрові ролі і їх прийняття, побудова за визначеними правилами ігрової дії, моделювання ігрового процесу і супутнього