

Лапіна І. С.
доцент кафедри фінансового менеджменту
та фондового ринку
Одеський національний економічний університет,
м. Одеса, Україна
Домбровська С. О.
ст. викладач кафедри фінансового менеджменту
та фондового ринку
Одеський національний економічний університет,
м. Одеса, Україна
Кула М. В.
доцент кафедри економіки підприємств
Національний університет «Одеська політехніка»,
м. Одеса, Україна

СУЧАСНІ ОНЛАЙН ІНСТРУМЕНТИ ІНТЕРАКТИВНОГО НАВЧАННЯ В ЗАКЛАДАХ ВИЩОЇ ОСВІТИ

Нові стандарти освіти визначають вимоги до результатів засвоєння основних освітніх програм через формування професійних та культурних компетенцій. Компетенції становлять собою здатність студентів застосовувати знання, вміння та особисті якості для успішного вирішення професійних завдань, це організаторські здібності, необхідні їм як майбутнім керівникам організацій, підприємств та фірм.

Сьогодні необхідно використовувати нові підходи до навчання, відходити від дублювання інформації та монологічного викладу матеріалу, демонструвати можливості отримання цих даних з доступних джерел, сприяти створенню атмосфери співробітництва, переходити до діалогу між викладачем та студентами, впроваджувати в освітній процес активні методи навчання, які дають змогу розкрити творчі здібності, розвивати ініціативу та активізувати навчально-пізнавальну діяльність студента. Одночасно з цим, питання необхідності розвитку навичок студента постає і у зв'язку з факторами, які впливають з сучасних потреб ринку праці, де потрібні не лише кваліфіковані, а й комунікабельні фахівці, які б могли успішно працювати в команді задля єдиної мети. Таким чином, постає питання про підготовку студентів до життя в «цифровому суспільстві», що передбачає вміння використовувати інформаційно-комунікаційні технології для вирішення важливих завдань.

Головне завдання сучасної освіти — не просто дати здобувачеві фундаментальні знання, а забезпечити йому всі необхідні умови для подальшої соціальної адаптації, розвинути схильність до самоосвіти.

Сучасну освітню систему характеризують:

- стислі терміни навчання;
- великий обсяг отриманої інформації;
- серйозні вимоги до рівня знань, навичок та умінь студента.

Одне з головних завдань для цього – зробити викладачем процес навчання цікавим для студентів, динамічним та сучасним. І в цьому освітянам прийшли на допомогу інтерактивні технології.

Однією з сучасних вимог освітніх стандартів є широке використання у навчальному процесі онлайн інструментів, активних та інтерактивних методів проведення занять у поєднанні з неаудиторною роботою з метою формування та розвитку професійних навичок студентів. Залежно від напрямку підготовки питома вага таких занять у навчальному процесі має становити 20–30 % аудиторних занять.

Важливою складовою ефективного використання онлайн ресурсів для організації навчання є вміння підбирати інструменти та створювати контент. Викладач повинен вибрати програмне забезпечення, яке відповідає потребам навчального процесу:

1. Деякі інструменти пропонують відмінний сервіс, але зосереджені лише на одному аспекті командної співпраці. Найкраще шукати інструмент, який є насиченою функцією, і дозволяє людям використовувати його різними способами.

2. Інтерфейс повинен бути інтуїтивно зрозумілим, а навігація - простою.

3. Співпраця з командами не означає, що всі розмови і файли мають бути загальнодоступними. Іноді потрібно, щоб учасники команди мали приватні розмови або працювали над міні-проектами.

Існує три форми взаємодії викладача і студентів, які широко застосовують у навчальному процесі вузів.

Пасивний (класичний) метод – це форма взаємодії викладача та студента, згідно з якою викладач є основною дійовою особою, проводячи заняття, а студенти виступають у ролі пасивних слухачів. Зв'язок викладача зі студентами здійснюється за допомогою опитувань на практичних заняттях, проведенням контрольних робіт, тестів та інше.

Активний метод – це форма взаємодії викладача та студентів, при якій вони спілкуються один з одним у ході заняття, таким чином студенти є активними учасниками занять. В даний час цей метод широко використовується під час проведення семінарських та практичних занять.

Інтерактивний метод. Інтерактивний («inter» – взаємний; «act» – діяти) – означає взаємодіяти, тобто, інтерактивне навчання – це навчання, під час якого здійснюється взаємодія між викладачем та студентами, між самими студентами. Таким чином, інтерактивні методи, на відміну від активних, орієнтовані на ширшу взаємодію студентів не лише з викладачем, а й один з одним. Основна роль викладача під час інтерактивних занять – це спрямовувати діяльність студентів на досягнення цілей заняття.

Інтерактивні методи навчання є одним із ефективних засобів удосконалення якості підготовки студентів та прищеплення їм навичок майбутніх керівників.

Відомо, що найбільше студенти запам'ятовують матеріал у тому випадку, коли вони не лише слухають, а й ще самі виконують якісь дії (конспектують, розраховують, працюють із літературою тощо), спілкуючись при цьому не лише з викладачем, а й між собою. Цьому сприяють інтерактивні методи навчання, які, на відміну класичних, дозволяють вирішувати у комплексі такі задачі [1, с. 85]:

1) формувати у студентів інтерес до дисципліни, що вивчається;

2) підвищувати ефективність процесу розуміння, засвоєння та творчого застосування знань;

3) розвивати інтелектуальну самостійність - здатність індивідуально шукати шляхи вирішення задачі (проблеми);

4) навчаються поважати думку інших членів колективу, виявляти терпимість до будь-якої точки зору;

5) розвивати навички керівника, оскільки студенти набувають досвіду роботи в колективі, у тому числі навчаються формувати власну думку, відносини, професійні та життєві навички.

Основними інтерактивними методами навчання, які можуть бути застосовані у ЗВО, можна виділити [2, с. 103]:

- проведення «круглого столу» (дискусія, дебати);
- мозковий штурм;
- ділова (рольова) гра;
- аналіз конкретних ситуацій (метод ситуаційного навчання);
- майстер-клас.

1. Проведення «круглого столу» – це спосіб навчання, одне з форм громадського обговорення проблеми та пізнавальної діяльності студентів, що дозволяє закріпити отримані раніше, наприклад, на лекції, знання, заповнити недостатність інформації, навчити культурі ведення бесіди. Основну частину проведення «круглого столу» складають дискусія та дебати.

Дискусія (від латів. discussion – дослідження, розгляд) – це вид спору чи діалогу, у

межах якого розглядається, досліджується, обговорюється будь-яка проблема з метою досягти взаємоприйнятного, а, по можливості, і єдиної думки з її вирішенню. Основна мета дискусії - це навчання студентів, вироблення однієї думки.

Дебати – обговорення та обмін думками щодо запропонованого питання. Під час заняття студенти наводять приклади, факти, аргументують, пояснюють, доводять тощо.

2. Мозковий штурм (від англ. brain storming – штурм мозку) – це оперативний метод інтенсифікації процесу групового пошуку вирішення проблеми. Вона вирішується з урахуванням стимулювання творчої активності, у якому студентам пропонують висловлювати якнайбільше варіантів рішення, зокрема найфантастичніших. Викладач із загальної кількості висловлених ідей відбирає найбільш вдалі, які можна використовувати практично. Мета методу мозкового штурму – створити нові ідеї, отримати найкращу ідею чи найкраще рішення, а також пошук напрямків розв'язання задачі.

3. Ділова (рольова) гра – це спосіб навчання, під час якого відбувається імітація, моделювання, спрощене відтворення реальної ситуації з професійної діяльності в ігровій формі. В діловій грі навчання студентів відбувається у процесі спільної діяльності. При цьому кожен вирішує своє окреме завдання відповідно до своєї ролі та обов'язків. Спілкування у діловій грі – це спільне засвоєння знань у сфері досліджуваної діяльності, а й спілкування, що імітує комунікацію людей процесі роботи, т. е. це навчання спільної прикладної діяльності, вмінням та навичкам співпраці.

4. Аналіз конкретних ситуацій (case-study - вивчення випадку) - це метод, заснований на моделюванні або використанні реальної ситуації з метою аналізу цього випадку, виявлення проблем, пошуку альтернативних рішень та прийняття оптимального вирішення проблеми [3]. Основна мета методу – аналіз запропонованої ситуації та пошук вирішення проблеми, студентами, використовуючи набуті теоретичні знання.

5. Майстер-клас – це публічна демонстрація умінь та навичок викладача у методиці проведення занять. Викладач як професіонал протягом кількох років виробляє індивідуальну (авторську) методичну систему, що включає використання низки відомих дидактичних та виховних методик, занять, заходів, власні «ноу-хау», враховує реальні умови роботи з різними категоріями студентів тощо. Метою проведення майстер-класу є виховання студента у професійному, інтелектуальному та естетичному відношенні. Майстер-клас необхідно проводити лише зі студентами-магістрами.

Розглянуті інтерактивні методи навчання можуть бути застосовані на практичних, групових та семінарських заняттях, а також під час додаткових занять та консультацій.

До основних умов ефективної організації навчання в освітньому процесі слід віднести необхідність забезпечення постійного спілкування усіх учасників, свідомої творчої взаємозалежності, активної особистої участі у спільній роботі, особисту та колективну відповідальність за прийняття рішень, постійного формування навичок роботи у команді з метою підвищення її ефективності. Таким чином, запровадження інтерактивних методів навчання підвищить ефективність освітнього процесу та виховної роботи, дозволить виробити необхідні компетенції у студентів – майбутніх керівників підприємств, фірм та інших установ для успішного вирішення професійних завдань.

Список використаних джерел:

1. Інтерактивні технології навчання: Теорія, досвід: метод. посіб. авт.- уклад.: О. Пометун, Л. Пироженко. К.: А.П.Н., 2012. 136 с.
2. Сучасні освітні технології у вищій школі: матеріали міжнар. наук.- метод. конф. (Київ, 1-2 листопада 2016 року): тези доповідей: у 2 ч. Ч. 2 / Відп. ред. А.А. Мазаракі. К.: Київ. нац. торг.-екон. ун-т, 2016. 259 с.
3. Старєва А. М. Інтерактивна технологія навчання студентів у вищій школі URL: http://www.nbu.gov.ua/portal/Soc_Gum/Npchdu/Pedagogics/2005_29/29-5.pdf