

яка доповідається. Наприклад, націлювати студентів на пошук інформації, яка не висвітлена в підручниках.

Ще одним позитивним моментом є те, що зменшення часу на доповіді, дає змогу провести комп'ютерне тестування, як того вимагає болонська система.

Вільне обговорення матеріалу та залучення у навчання змагання та колективних форм роботи, дало змогу підвищити пізнавальну мотивацію студентів і покращити рівень їх підготовки.

Література:

1. Педагогика и психология высшей школы: Учебное пособие. 3-е изд., перераб. и доп.- Ростов на Дону: Феникс, 2006.-512с.- (Высшее образование).
2. Подоляк Л.Г., Юрченко В.І. Психологія вищої школи: Навчальний посібник для магістрантів та аспірантів.-К.: ТОВ "Філ-студія", 2006.-320с.

ТРЕНАЖЕР ТА ДІЛОВА ГРА ЯК ЗАСІБ ОРГАНІЗАЦІЇ ПРАКТИЧНИХ РОБІТ ДЛЯ ЗАДАЧ ТВОРЧОГО ХАРАКТЕРУ ПРИ ДИСТАНЦІЙНІЙ ФОРМІ НАВЧАННЯ

Зубань О.П.

Сумський державний університет, м. Суми

Завданням організації навчальної діяльності у вищій школі є підготовка спеціалістів, які володіють не тільки теоретичними знаннями, а й мають практичні навички.

Що стосується дистанційної форми навчання, то особливу увагу слід звернути на завдання організації практичної діяльності. На складність його вирішення впливають чимало факторів. Зокрема відсутність безпосереднього спілкування з викладачем. Крім того студенти постійно працюють самостійно і розв'язуючи проблему активації пізнавальної діяльності також слід звернути увагу на особливості самостійної роботи студента.

Складним, при дистанційній формі навчання, є процес організації самостійної роботи студентів, особливо для практичних робіт.

У практиці дистанційної форми навчання використовують різноманітні види реалізації практичних робіт за допомогою навчальних програм: задачі-тренажери обчислювального характеру; ділові ігри; письмові роботи-звіти; інтерактивні лабораторні роботи.

Про особливості організації тренажерів, ділових ігор інтерактивних лабораторних робіт є багато відомостей, але це матеріал окремої статті. Для подальшого викладу статті достатньо лише подати особливості тренажерів і ділових ігор.

Ділова гра — метод імітації прийняття рішень керівних працівників або ж спеціалістів в різних виробничих ситуаціях, який здійснюється за заданими правилами групою людей або ж однією людиною з ЕОЗ в діалоговому режимі, при наявності конфліктних ситуацій або інформаційної невизначеності [3].

В деяких довідниках [1] тренажер означають як «технічний засіб професійної підготовки людини» при чому він «призначений для формування і вдосконалення у тих хто навчається умінь і навиків».

Крім того, слід означити письмову роботу-звіт — це засіб організації практичного завдання, за допомогою якого студенту в електронному вигляді подається завдання та вказівки до виконання, а той в свою чергу надсилає викладачу відповідь за допомогою електронного листування.

Досить часто виникає ситуація, коли студент, відповідаючи письмово на завдання, можливо не викладає хибних думок стосовно розв'язання поставленої задачі, але його думки не містять цінної (стосовно поставлених навчальних цілей) інформації. Як наслідок викладачу доводиться по кілька раз давати навідні запитання, при чому це повторюється не для одного студента, а інколи навіть і для кожного другого з групи. Тому постає проблема автоматизації організації практичних робіт, які здебільшого подають у вигляді звітів для викладача.

Відповідно до означення, під час розробки навчальних програм у вигляді ділових ігор чи тренажерів є можливість скеровувати діяльність тих хто навчаються в потрібне русло, що не можна сказати про письмові роботи. Отже, слід акцентувати увагу на те, що з наведеного списку навчальних програм, лише письмові роботи-звіти не передбачають автоматизованої організації самостійної роботи студентів.

Складнішим є випадок, коли задача носить не репродуктивний а творчий характер і на перший погляд такі задачі не можливо реалізувати за допомогою певної навчальної програми. Але це помилкова думка.

Про доцільність впровадження тренажерів творчого характеру замість письмових робіт-звітів свідчить практика впровадження курсу для підвищення рівня кваліфікації за програмою «Менеджмент НПО». По дисциплінам курсу були розроблені задачі-тренажери творчого характеру, ділові ігри та письмові роботи-звіти.

Після перевірки електронних робіт-звітів з'ясувалось, що більшість студентів не вірно їх виконали. Вони працювали не в тому напрямку над розв'язанням поставленої задачі, таким чином їх робота була марною. Крім того викладачу, який супроводжував курс, постійно доводилось давати одні і ті ж поради таким студентам, наштовхувати їх на вірний хід розв'язку. З боку студента також даремно витрачався час на очікування типової відповіді.

У випадку тренажера творчого характеру усі ці недоліки були усунуті, і значно скорочувався процес розв'язання задачі. Викладач лише уточнювати деякі формулювання.

У випадку ділових ігор спостерігалась низька активність студентів. Причиною було те, що основу групи складали працівники НПО, які не могли прийняти участі у грі через надмірну зайнятість. Іншими можливими факторами ігнорування гри виступали особиста неорганізованість деяких студентів та боязнь спілкування у групах. Цей факт не слід оцінювати з тієї точки зору, що письмові роботи-звіти не слід переробляти за допомогою ділових ігор. Ділові ігри позитивно впливають на

процес активізації пізнавальної діяльності, Але під час розробки слід враховувати внутрішні особливості студентів і, там де це можливо, давати можливість проведення гри для одного студента, мітуючи вплив соціума. Прикладом може бути мережеві комп'ютерні ігри, в які можна грати і лише одному гравцю.

Враховуючи набутий досвід можна прийти до висновку: що задачі творчого характеру, які досить часто реалізуються за допомогою письмових робіт-звітів, слід втілювати у тренажери творчого характеру або ж ділові ігри. Це буде сприяти доцільному використанню як студентського часу, витраченого на розв'язання поставленої задачі, так і часу викладача.

Оскільки поки що практичні завдання курсу «Психологія» організовані за допомогою електронних робіт-звітів, то, працюючи і надалі в напрямку активізації пізнавальної діяльності під час організації практичних робіт, планується розробити тренажери для курсу «Психологія».

Література:

1. Г.А. Балл, В.М. Бондаровська – «Компьютерная технология обучения. Словарь справочник»
2. Машбиц Е.И. «Психолого-педагогические проблемы компьютеризации обучения».
3. Бельчиков Я. М., Бернштейн М. М. Деловые игры. – Рига: Авотс, 1989. - 304 с

ОРГАНИЗАЦИЯ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА МЕЖДУ МОЛОДЫМ СПЕЦИАЛИСТОМ (АСПИРАНТОМ) И СТУДЕНТОМ.

Шевченко Т.И. (Гончарова Т.И.),
аспирант кафедры экономики

Большинству молодых преподавателей свойственно отсутствие понимания глубины ответственности за процесс, в который они вовлечены, возможно, потому что их ошибки не так явно проявляются.