

**Олена ПЕТРОВА,**

здобувачка другого (магістерського) рівня вищої школи

**Науковий керівник: Ольга МАРТИНЕНКО,**

кандидат економічних наук, доцент

*Комунальний заклад вищої освіти*

*«Дніпровська академія неперервної освіти»*

*Дніпропетровської обласної ради» (м. Дніпро)*

## **ВИКОРИСТАННЯ СУЧАСНИХ ОСВІТНІХ ТЕХНОЛОГІЙ ЯК ДІЄВИЙ СПОСІБ ФОРМУВАННЯ ПОЗИТИВНОГО ІМІДЖУ ЗАКЛАДУ ОСВІТИ**

Викладання в коледжі стає більш складним – вимагає від викладача не тільки бути компетентним в своїй галузі знань, а й піклуватись про імідж закладу освіти, широко впроваджуючи сучасні технології навчання в освітній процес; не тільки транслювати навчальний матеріал, а й активно залучати здобувачів фахової передвищої освіти до пізнавальної діяльності.

Засновниками педагогіки співробітництва були В. Шаталов, С. Лисенкова, С. Соловейчик та інші. Серед основних положень теорії активних методів навчання була концепція «предметного змісту діяльності», в якій навчання є діяльністю, що спрямована на засвоєння предметного світу. Вступаючи в безпосередній контакт з предметами зовнішнього світу, людина пізнає їх та збагачується практичним досвідом як пізнання світу (навчання та самонавчання), так і впливу на нього [1].

Сучасні освітні стандарти створено на основі принципів Болонського процесу з орієнтацією на результати навчання, які виражені у формі компетенцій. Реалізація компетентнісного підходу повинна передбачати використання в освітньому процесі активних та інтерактивних форм проведення занять, що дасть змогу закладу освіти надавати якісні освітні послуги та бути конкурентоспроможним завдяки високому іміджу.

Інновації, які вносить комп'ютер в освітній процес – інтерактивність, яка дозволяє розвивати активні форми навчання, такі як: метод створення ігрової ситуації, метод проблемного викладу матеріалу, прийоми ейдотехніки (візуалізації). Вище названі інновації доцільно широко використовувати при викладанні дисциплін економічного циклу, під час

проведення навчальної практики, олімпіад, конференцій та семінарів з цих дисциплін та в пошуково-дослідницькій роботі.

Технологія навчання – сукупність методів, засобів і форм організації навчання, спрямованих на досягнення поставлених дидактичних цілей. Завдання викладача – підібрати пакет освітніх технологій, який дозволить «запустити» внутрішні механізми саморозвитку, самореалізації й самовдосконалення здобувача освіти в майбутній професійній діяльності; усвідомити необхідність особистісних змін; поетапно відпрацювати фахові уміння та навички; зафіксувати власні досягнення у професійному й особистісному зростанні і як результат – набути особистісного професійного досвіду.

Технологія ситуаційного навчання широко використовується під час викладання таких дисциплін, як «Інформаційні системи і технології в обліку», «Економіка», «Нормування праці», «Маркетинг», «Менеджмент» та інших. Головним завданням є вироблення в здобувача освіти навичок професійно спрямованої поведінки залежно від ситуації. Навчальна ситуація подається у формі певного професійно спрямованого завдання (вправи, задачі, які містять опис конкретної життєвої ситуації), має професійну спрямованість.

Різновидом ситуаційного навчання є так звана кейс-технологія. Це методи проблемного викладу матеріалу – створення ситуацій, які містять пізнавальну суперечність для учня. Впровадження зумовлено їхньою можливістю навчити майбутніх фахівців аналізувати конкретну ситуацію у виробництві, максимально відчувати себе відповідальним учасником виробничого процесу, що передбачає самостійну пізнавальну діяльність здобувачів освіти, «мозковий штурм» у межах малої групи, публічний виступ із поданням або захистом запропонованого рішення, контрольне опитування здобувачів освіти щодо знання фактів кейса, що розбирається [3].

Алгоритм дій викладача у процесі застосування кейс-технологій:

1. Розробка конкретної навчальної ситуації, яка б імітувала ситуацію на виробництві (складання «кейса»).
2. Формування викладачем головних завдань з кейса «вступне слово».
3. Розподіл здобувачів освіти на мікроколективи академічної групи (не більше 3–5 осіб у кожній).

4. Організація роботи здобувачів освіти в малих групах, вибір «спікера».
5. Обговорення основних рішень кожного кейса за участі викладача.
6. Спільне обговорення, запитання від викладача та здобувачів освіти.
7. Рефлексія, аналіз кейса викладачем [2].

Під час проведення ділових ігор проблемного характеру учасники перебувають у постійному процесі «співмислення». Замість того, щоб «транслювати» студентам факти, їм пропонується проаналізувати виробничу ситуацію та здійснити пошук рішення, розробивши в інформаційній системі відповідний набір документів. Основна функція методу створення ігрової ситуації полягає в створенні умов для позитивного психічно-емоційного стану здобувачів освіти, зняття напруги та втоми, поглибленого пізнання. Ігрові ситуації доцільно застосовувати у процесі викладання дисциплін «Маркетинг» та «Менеджмент», наприклад, для розробки реклам, бізнес-планів чи анкет маркетингового дослідження.

Функції ігрової діяльності: спонукальна (форсує інтерес у студентів); комунікативна (навчає культурі спілкування майбутніх спеціалістів); самореалізації (реалізація можливостей кожного учасника); розвивальна (розвиток здібностей, уваги та інших особистісних якостей); розважальна (отримання задоволення); діагностична (виявлення прогалин у знаннях та фахових компетентностях); корекційна (внесення позитивних змін в поведінку та структуру особистості майбутніх фахівців). Використання ділових ігор є доцільним та ефективним за умови педагогічної й психологічної доцільності, а саме: визначено їхнє місце в освітньому процесі в поєднанні з іншими технологіями; відібрані продуктивні моделі діяльності для відтворення під час занять; створені ігрові ситуації, що максимально наближені до умов реального виробництва [4].

Види ігор, які доцільно використовувати при викладанні дисциплін економічного циклу:

- ігри-вправи (кросворди, ребуси, вікторини тощо);
- ігрова дискусія – це колективне обговорення спірного питання, обмін думками, ідеями між кількома учасниками;
- рольова гра – відтворення будь-якої ситуації у ролях, що спонукає студентів до психологічного перевтілення, усвідомлення себе особами, які мають певні права та обов'язки і несуть відповідальність за прийняте рішення;

- ділова гра – це моделювання діяльності фахівців і керівників виробництва щодо розв’язання запропонованої проблеми, прийняття управлінського рішення, пов’язаного з виробничим процесом;
- колективні творчі вправи – це, наприклад, аукціон знань, інтелектуальний хокей, ринг, коло ідей, біатлон, розповідь-естафета, та ін [5].

Технології навчання у співробітництві базуються на взаємодії учасників у малих групах (3–5 чоловік), статичних або динамічних парах. Можна використовувати під час проведення семінарів (обмін досвідом, телеконференція, робота над помилками). Охоплюють проєктні, проблемні, кооперативні методи.

Метод проєктів доцільно використовувати в пошуково-дослідницькій роботі здобувачів. Коли кожен окремо або у колективі працюють над певним проєктом чи дослідженням протягом семестру, а потім оформлюють результати цієї роботи у вигляді виставки студентських робіт та науково-дослідної роботи [2].

На всіх етапах освітнього процесу необхідно широко використовувати прийоми ейдотехніки (візуалізації), так як візуальний канал дає нам до 90 % інформації, що є особливо актуальним для здобувачів з особливими освітніми потребами. Активні та інтерактивні методи: пробуджують інтерес у здобувачів освіти; заохочують до активної участі кожного у процесі навчання; звертаються до почуттів кожного учасника освітнього процесу; сприяють ефективному формуванню фахових компетентностей; здійснюють багатоплановий вплив на здобувачів; забезпечують зворотній зв’язок з аудиторією; формують власну думку та ставлення.

Таким чином, використання активних та інтерактивних методів навчання дає змогу розвивати суб’єктність студентства, їх спрямованість до самореалізації в обраній професії. Крім того, саме використання передових освітніх технологій є запорукою формування позитивного іміджу закладу освіти.

### **Список використаних джерел:**

1. Вітвицька С. С. Основи педагогіки вищої школи : підручник за модульно-рейтинговою системою навчання для студентів магістратури. Київ : Центр навчальної літератури, 2006. 384 с.

2. Гура О. І. Педагогіка вищої школи: вступ до спеціальності : навч. посіб. Київ : Центр навчальної літератури, 2005. 224 с.
3. Нагаєв В. М. Методика викладання у вищій школі : навч. посіб. Київ : Центр учбової літератури, 2017. 232 с.
5. Сапожников С. В. Педагогіка вищої школи України та Болонський процес : навч. посіб. Дніпропетровськ : Інновація, 2010. 358 с.
6. Фіцула М. М. Педагогіка вищої школи : навч. посіб. Київ : «Академвидав», 2006. 352 с.