

presents the stages of development of methodical system of training of the special course «Ecological Geoinformatics» for future engineers' mountain profile. The developed model of methodical system of training of the special course «Ecological Geoinformatics» includes such components as contents, aims and learning technology.

The latter includes forms of organization, methods and means of learning, among which are the leading means of geoinformation technologies. Aims, content and technological components of methodical system of training of the special course «Ecological Geoinformatics» have been chosen.

The main objective of the training course «Ecological Geoinformatics» is the formation of ecological competence through the combination of special knowledge and skills that provide students with the opportunity to apply the tools of geographic information technology, first in training and then in the future in their professional activities.

The implementation of geoinformation technologies in education gives new opportunities for the management of learning and cognitive activity and its intensification, they significantly increase the amount of information as well as expand the scope of the actual research of future engineers' activity. Despite the advantages and disadvantages in the learning process of engineering the issue of the use of GIS technologies, should be discussed during round tables, trainings, seminars, conferences for in-depth solutions to this problem.

Key words: model, teaching system, geoinformation technologies, future engineers.

УДК 378.147

Неля Каландирець

ФОРМУВАННЯ ПІДПРИЄМНИЦЬКОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНІХ ЕКОНОМІСТІВ-АГРАРНИКІВ ЗАСОБАМИ ІНТЕРАКТИВНОГО НАВЧАННЯ

У результаті проведених досліджень автор обґрунтовує необхідність зміни системи та стилю викладання економічних дисциплін, пропонує використання інтерактивних методів навчання майбутніх економістів у аграрному ВНЗ. У статті розглядаються такі види інтерактивного навчання як ділові ігри та кейс-метод. Також, викладені особливості їх застосування в процесі вивчення економічних дисциплін для формування у студентів підприємницької компетентності.

Ключові слова: інтерактивні методи, інтерактивні технології навчання, ділові ігри, «кейс-метод», підприємницька компетентність економіста-аграрника.

**Каландырец Н. Формирование предпринимательской
компетентности будущих экономистов-аграрников средствами
интерактивного обучения.**

На основе проведенных исследований автор обосновывает необходимость изменения системы и стиля преподавания экономических дисциплин, предлагает использование интерактивных методов обучения будущих экономистов в аграрном вузе. В статье рассматриваются такие виды интерактивного обучения как деловые игры и кейс-метод. Также, изложены особенности их применения в процессе изучения экономических дисциплин для формирования у студентов предпринимательской компетентности.

Ключевые слова: интерактивные методы, интерактивные технологии обучения, деловые игры, «кейс-метод», предпринимательская компетентность экономиста-аграрника

Потреба в хороших фахівцях економічного профілю ускладнює вимоги до їх підготовки у аграрних ВНЗ, що викликає необхідність активізації економічної освіти за рахунок застосування сучасних педагогічних технологій навчання, які наближують навчальний процес до дійсності та імітують ситуації професійної діяльності. Сьогодні найбільшою мірою відповідають всім цим вимогам застосуванням саме інтерактивних технологій навчання.

Слід зазначити, що процесом формування економічних знань із використанням інтерактивних технологій займалися такі вчені як Т. Вірченко, Н. Войнаровська, К. Кірей, Г. Ковальчук, Я. Отрошенко, К. Рум'янцева, Ю. Семенчук, Ю. Сіренко та ін. Однак, поза увагою науковців залишається використання інтерактивних технологій в аспекті формування підприємницької компетентності майбутніх економістів у аграрних ВНЗ. Тому варто більш конкретно звернутись до аналізу даної проблеми.

Мета статті – розглянути найбільш ефективні методи використання інтерактивного навчання у процесі формування підприємницької компетентності майбутніх економістів-аграрників.

Інтерактивні методи є підвидом активних методів навчання. Термін «інтерактивний» походить від англ. «interact» («inter» – «взаємний», «act» – «діяти», «interact» – «взаємодіяти»). Інтерактивне навчання – це перш за все діалогове навчання, в ході якого здійснюється взаємодія вчителя і студента [2]. За твердженням вчених Л. Пироженко та О. Пометун, сутність інтерактивного навчання полягає в тому, що навчальний процес відбувається за умов

постійної, активної взаємодії всіх студентів. Це співнавчання, взаємонавчання (колективне, групове навчання в співпраці [10]).

Як вірно зазначає М. Побережна, інтерактивні технології навчання включають в себе чітко спланований очікуваний результат навчання, окремі інтерактивні методи і прийоми, що стимулюють процес пізнання, та розумові і навчальні умови й процедури, за допомогою яких можна досягти запланованих результатів. На відміну від методик, інтерактивні навчальні технології не вибираються для виконання певних навчальних завдань, а самою своєю структурою визначають кінцевий результат [9, с. 236].

Необхідність застосування інтерактивних методів навчання полягає в тому, що на заняттях (лекційних, практичних та семінарських) здійснюється індивідуальна та групова робота студентів, їх робота з документами та різними джерелами інформації, використовується проектна діяльність, навчальні ігри тощо, що допомагає студенту отримати та засвоїти значно більший обсяг інформації, сприяє зростанню його активності та професійних вмінь, дає поштовх до критичного мислення, розвитку здібностей аргументувати свої думки та до подальшої самоосвіти тощо. Таким чином у ВНЗ створюються сприятливі умови, в яких формується сучасний фахівець [3, с. 391].

Аналіз наведеної вище літератури, досвід роботи викладачів економічних дисциплін аграрних ВНЗ України, власний педагогічний досвід дозволили нам виділити низку *інтерактивних технологій та методів щодо формування підприємницької компетентності майбутніх економістів-аграрників*, зокрема: метод проблемної лекції, ділові ігри, метод «відео за запитом», кейс-метод (метод аналізу ситуацій, case study), метод презентації, навчальні дискусії, метод «мозкового штурму», тренінги, майстер класи. Розглянемо деякі з них, а саме використання ділових ігор та кейс-метод.

У педагогіці «ділова гра» розглядається як моделювання реальної діяльності у спеціально створеній проблемній ситуації. Вона є «засобом і методом підготовки та адаптації до трудової діяльності та соціальних контактів», методом активного навчання, який сприяє досягненню конкретних завдань, структурування системи ділових стосунків учасників. Її конструктивними елементами є проектування реальності, конфліктність ситуації,

активність учасників, відповідний психологічний клімат, між-особистісне та міжгрупове спілкування, розв'язання сформульованих на початку гри проблем [8, с. 243].

За твердженням Н. Кардаш – «ділова гра – це управлінська гра, в певному розумінні імітація професійної діяльності, що пов'язана з управлінням певного роду діяльності» [4, с. 119].

Дослідники Я. Бирик та І. Циглик у праці «Ділові ігри в навчальному процесі при підготовці спеціалістів економічних служб» зазначають, що мета застосування ділових ігор у навчальному процесі – «наблизити студента до практичної діяльності в ролі економіста, фінансиста, бухгалтера, менеджера та ін.» [11, с. 50-51]. Вчені зазначають також кількість задіяних студентів – «для проведення заняття академічна група ділиться на творчі підгрупи по 3-4, але не більше 5-ти студентів. Крім творчих груп доцільно створити групу експертизи, яка заміщає контроль за ходом заняття, оцінює результати і навіть виставляє попередні оцінки» [11, с. 51-52]. Вони визначають також місце викладача в діловій грі – «учасник і керівник» [11, с. 51].

Так, наприклад, ділову гру можна визначити як імітацію господарської чи іншої діяльності підприємства (організації, колективу) у навчальних, виробничих або дослідницьких цілях, яку група осіб виконує на моделі об'єкта... Ділові ігри, на відміну від інших традиційних методів навчання, дають змогу повніше відтворювати діяльність менеджерів (керівників), виявляти проблеми і причини їх появи, розробляти варіанти вирішення проблем, оцінювати кожен із них, приймати рішення і визначати механізм його реалізації. Це вможливує розгляд проблеми не в загальному плані, а як конкретну проблему, що впливає із господарської діяльності конкретного підприємства [5].

На ігрових заняттях відбувається навчання студентів діловому спілкуванню, вмінню вести переговори, висловлювати та обґрунтовувати власні думки, слухати партнера, здійснювати співробітництво на основі ефективної та конструктивної взаємодії.

Сьогодні все більше студентів аграрного ВНЗ включаються до участі в творчих конкурсах з економічних дисциплін таких як «Інтелектуал-шоу», «Брейн-ринг», «Що? Де? Коли?». Під час цих конкурсів застосовуються міжпредметні інтеграції, які посилюють зацікавленість студентів до навчання розвивають в них продуктивне,

творче мислення, навчають культурі спілкування, покращують міжособистісні взаємини, проте, під час проведення таких заходів підвищується вимога до викладача, який має виступати у ролі організатора пізнавально-ігрової діяльності майбутніх економістів.

А. Каленський та О. Меркулова та, з думкою яких ми погоджуємося, вимогами до організації ігрових занять з економічних дисциплін вважають такі [7]:

– сюжет педагогічної гри має бути глибоко продуманий, добре підготовлений, передбачати розв'язання студентами низки проблемних ситуацій, що обумовлюють поступове входження учасника гри в роль;

– мають бути чітко визначені цілі ігрового заняття (навчальні, виховні, розвивальні), причому, загальна мета заняття має знаходитися між дидактичною метою та ігровими цілями;

– викладачу (керівнику гри) слід ґрунтовно знати структуру гри, бути бездоганно обізнаним з нормативними матеріалами, що використовуються на занятті, не коментувати і не переривати перебіг гри («Зачекайте, ви неправильно сказали»; «Виправте помилку»; «Подумайте, чи правильно ви дієте» тощо), а лише фіксувати для себе найвіддаліші зразки виконання ролей чи помилки та звертати на них увагу при підведенні підсумків; на такому занятті він «режисер» за кулісами, а студенти – «актори» на сцені;

– студентів заздалегідь (10-14 днів) слід ознайомити з правилами, методикою, змістом педагогічної гри, розподілити ролі між її учасниками, видати завдання та методичні матеріали для самостійної підготовки (ілюстративний матеріал: малюнки, схеми, інструкції, опорні конспекти тощо; додаткові джерела інформації у вигляді підручників, довідників, методичних розробок; алгоритмічні вказівки щодо послідовності ігрового заняття; набір конкретних професійних ситуацій, тестових завдань і т. ін.);

– науково-педагогічні і педагогічні працівники, що залучаються до проведення ігрового заняття, мають бути заздалегідь детально ознайомлені з його правилами та принципами організації; молоді викладачі, що вперше беруть участь у таких заняттях у якості опонентів чи експертів, добре проінструктованими;

– розроблена система стимулювання має чітко формалізувати ефективність прийняття рішень учасниками гри, спонукати студентів

до активного, творчого пошуку, бути зрозумілою, відкритою та об'єктивною;

– наявність у студентів знань, практичних умінь і навичок для розв'язання проблемно-ігрових ситуацій (ігрові, імітаційно-ігрові заняття мають проводитися після оволодіння студентами певною частиною навчальної програми з дисципліни);

– створення на занятті психологічного клімату довіри, впевненості вихованців у власних силах, можливості досягнення поставленої мети, поряд з атмосферою продуктивної інтелектуальної діяльності студентів, максимально наближеної до реальної професійної діяльності майбутнього фахівця;

– підведення підсумків, аналіз результатів гри слід проводити у формі ділової дискусії за участю опонентів, рецензентів чи експертів, які під час гри мають бути надзвичайно уважними й аналізувати її сумлінно і професійно зацікавлено; у критичних зауваженнях надавати перевагу таким видам критики: критика-підбадьорювання; критика-надія; критика-похвала; критика-здивування; безособова критика; критика-зауваження.

На сьогодні, досить актуальним є впровадження у навчальну діяльність методу навчання *case study* (*кейс-метод*). «Кейс» (з англ. – випадок) – це дуже деталізовані, контекстуальні, описові доповіді і повідомлення про викладання і учіння. «Кейс»-метод є практикою використання «кейсів» як засобу навчання у галузях права, бізнесу, медицини, освіти [6, с. 157].

Як вірно зазначає Л. Якимова, думку якої ми поділяємо, типовий кейс – це розповідь про реальну управлінську проблему чи ситуацію, що може виникнути у керівника підприємства, організації чи певного адміністративного підрозділу і, як правило, потребує прийняття управлінських рішень. Завданням кейс-методу є не просто дати знання, а навчити справлятися з унікальними та нестандартними ситуаціями, з якими, як правило, ми і маємо справу в реальному житті [1, с. 12].

Джерелом кейсів можуть бути інформаційно-аналітичні дані, отримані студентами вчасно проходження професійних практик. В процесі вивчення економічних дисциплін часто використовують бізнес-кейси. *Бізнес-кейс* – це спеціально підготовлений навчальний матеріал, який відображає конкретну проблемну бізнес-ситуацію, яка вимагає управлінського рішення з боку менеджменту підприємства.

Прикладом застосування подібного методу може бути рішення таких завдань: «Ухвалення управлінського рішення» або «Дозвіл конфліктної ситуації в організації». Під час заняття викладач направляє студентів на пошук таких рішень. Бізнес-кейси не тільки допомагають майбутнім економістам перевірити теорію на практиці, задуматися над вирішенням того чи іншого бізнес-завдання, але вони є корисними і з точки зору розвитку особистих якостей студентів, адже придбані навички та досвід можуть знадобитися надалі при працевлаштуванні. При роботі з кейсом у студентів формуються такі компоненти ключових компетенцій як комунікативні здатності, спроможності застосовувати знання на практиці, вирішувати проблеми, вести переговори, нести відповідальність за прийняття рішень.

При створенні кейса з економічних дисциплін необхідно користуватися такими рекомендаціями:

1) підготовка до заняття викладачем і студентами (на цьому етапі викладач проводить логічний відбір навчального матеріалу, формулює проблеми);

2) організаційна частина традиційна за своїм змістом і методикою проведення;

3) індивідуальна самостійна робота студентів з кейсом (студенти на даному етапі заняття працюють з навчально-методичним забезпеченням, додатковою літературою, аналізують запропоновані ситуації);

4) перевірка засвоєння вивченого матеріалу (студенти самостійно по кейсу вивчають новий матеріал, необхідний для виконання практичного завдання, часто виникає потреба в перевірці його засвоєння; методи контролю можуть бути традиційними і нетрадиційними;

5) робота в мікрогрупах займає центральне місце в кейс-методі, так як це найкращий метод вивчення і обміну досвідом;

6) дискусія, в ході якої здійснюється подання варіантів вирішення кожної ситуації, відповіді на ці запитання;

7) формування студентами підсумків роботи (на даному етапі відбувається виправлення зауважень, зроблених експертною групою і викладачем, внесення виправлень в креслення; наявність даного етапу не обов'язково за умови правильного виконання завдання всіма

групами; можна поєднати цей етап з дискусією або підбиттям підсумків);

8) підведення підсумків викладачем (на цьому етапі приймається колективне рішення проблеми, ситуації, тому студенти повинні знати як, коли, в якому вигляді оформляється їх рішення).

Слід зазначити, що надання майбутнім економістам ще в період навчання в аграрному вузі можливості аналізувати певні ситуації, шукати оптимальні шляхи їх розв'язку, розвивати власну ініціативу, розробляти групові студентські проекти тощо – це і є найціннішим у використанні інтерактивних методів навчання. Проте готовність викладачів економічних дисциплін до здійснення інтерактивного навчання в аграрному ВНЗ на даний час є дуже низькою. Тут дається в знаки і технічна непоінформованість, а також слабе технічне забезпечення інтерактивними засобами навчання.

Використання зазначених інтерактивних технологій абсолютно виправдано при навчанні майбутніх економістів у аграрному ВНЗ, оскільки дозволяє забезпечити оволодіння студентами професійними і підприємницькими компетенціями, здібностями самостійно організовувати власну навчальну діяльність, активно і творчо брати участь в обговоренні та аналізі вивченого матеріалу, а також уміло застосовувати накопичені знання та вміння на практиці.

Перспективи подальших досліджень в даному напрямі полягають в експериментальній перевірці педагогічних умов формування підприємницької компетентності майбутніх економістів-аграрників.

Література

- 1. Активізація** навчального процесу у сучасній вищій школі : метод. огляд / [уклад. Л. А. Якимова]. – Київ : ДП Вид. дім «Персонал», 2010. – 32 с.
- 2. Гін А.** Прийоми педагогічної техніки / А. Гін. – Луганськ : Навч. кн., Янтар, 2004. – 84 с.
- 3. Долбнєва Д. В.** Інтерактивні методи навчання : сутність необхідність та використання при підготовці фахівців з обліку та аудиту у ВНЗ України / Д. В. Долбнєва // Науковий вісник НЛТУ України. – 2014. – Вип. 24.1. – С. 389–398.
- 4. Кардаш Н.** Ділові ігри як засіб формування креативності майбутніх менеджерів / Н. Кардаш // Дидактика професійної школи : зб. наук. праць. – 2006. – Вип. 4. – С. 118–122.
- 5. Ковальова К. І.** Методика викладання економіки в школі : [навч. посібник] / К. І. Ковальова, В. В. Ковальов. – Київ : Ліра-К, 2012. – 184 с.
- 6. Кошманова Т. С.** Розвиток педагогічної освіти у США (1960–1998 рр.) / Т. С. Кошманова. – Львів : Світ, 1999. – 486 с.
- 7. Меркулова В. О.**

Активізація пізнавальної діяльності студентів ігровими методами при вивченні економічних дисциплін / В. О. Меркулова, А. А. Каленський // Науковий вісник Національного університету біоресурсів і природокористування України. – 2012. – Вип. 175 (3). – С. 175–180. – (Серія : Педагогіка, психологія, філософія). **8. Ортинський В. Л.** Педагогіка вищої школи : [навч. посіб. для студ. вищ. навч. закл.] / В. Л. Ортинський. – Київ : Центр учбової літератури, 2009. – 472 с. **9. Побережна М. П.** Інтерактивне навчання : основні поняття та визначення / М. П. Побережна // Імплементція сучасних технологій навчання у навчальний процес : Міжнар. наук. конф. (м. Київ, 17–18 березня 2015 р) : матер. конф. – Київ, 2015. – С. 234–238. **10. Пометун О.** Інтерактивні технології навчання : Теорія і практика / О. Пометун, Л. Пироженко. – Київ : А.П.Н., 2002. – 136 с. **11. Циглик І.** Ділові ігри в навчальному процесі при підготовці спеціалістів економічних служб / І. Циглик, Я. Бирик // Вища школа. – 2002. – № 4–5. – С. 50–66.

SUMMARY

Kalandyrets N. Entrepreneurial competence formation of future agricultural economists by means of interactive learning tools.

As a result of research the author demonstrates the need to change the system and the style of teaching economic disciplines, offers to use interactive learning methods for future economists in agricultural universities. In the article the following types of interactive learning as business games and case method are considered. Also, the features of their application in studying economic disciplines to form students' entrepreneurial competence are given.

The article highlights the necessity to use interactive learning methods, which means that both individual and group work of students are used in class, their work with documents and various sources of information which helps the student acquire and process much larger amount of information, contributes to his activity and professional skills, gives rise to critical thinking, the ability to give reason for their views and to further self-education. In such a way universities create favorable conditions for modern specialists.

It is also noted that the use of these interactive technologies is completely justified in training future economists in agricultural universities, as it ensures mastering professional and entrepreneurial competencies, ability to independently organize their own learning activities, actively and creatively participate in the discussion and analysis of the material studied, and skillfully apply the gained knowledge and skills in practice.

Key words: interactive methods, interactive learning technologies, business games, «case method», entrepreneurial competence of an agricultural economist.