

Дума РФ // Российская газета. — Режим доступа: <http://www.rg.ru/2011/04/08/podpis-dok.html>. — Название с экрана.

Надійшла до редколегії 18.12.2012 р.

УДК 378.147:371.78.07

Ю. Л. РОМАНИШИН
Л. Ю. БУРКІВСЬКА

ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ МЕТОДІВ НАВЧАННЯ В ПРОФЕСІЙНІЙ ПІДГОТОВЦІ ДОКУМЕНТОЗНАВЦІВ (НА ПРИКЛАДІ ДИСЦИПЛІНИ «ІНФОРМАЦІЙНИЙ МЕНЕДЖМЕНТ»)

Розглядається ігровий метод як один із видів інтерактивних методів навчання, які використовуються в професійній підготовці документознавців в Івано-Франківському національному технічному університеті нафти і газу. Наведено приклади ділової та дидактичної ігор із професійно-орієнтованої дисципліни «Інформаційний менеджмент».

Ключові слова: дидактична гра, ділова гра, документознавці, ігровий метод навчання, інформаційний менеджмент.

Рассматривается игровой метод как один из видов интерактивных методов обучения, которые используются в профессиональной подготовке документоведов в Ивано-Франковском национальном техническом университете нефти и газа. Приведены примеры деловой и дидактической игр из профессионально-ориентированной дисциплины «Информационный менеджмент».

Ключевые слова: дидактическая игра, деловая игра, документоведы, игровой метод обучения, информационный менеджмент.

In the article it is considered a game method as a form of interactive teaching methods used in professional training of records information managers in Ivano-Frankivsk National Technical University of Oil and Gas. There are examples of business and didactic games of professionally oriented discipline «Information management».

Key words: business game, didactic game, game teaching method, information management, records information managers.

В умовах сучасних тенденцій розвитку системи освіти викладачі вищої школи по-новому організовують навчальну діяльність, застосовуючи форми й методи активного навчання. Змінилася методика проведення різних видів занять, на яких студенти набувають умінь і навичок участі у творчих дискусіях, вчать ся обстоювати свої погляди й переконання [2], наближаються до умов професійної діяльності.

Кожен педагог має сумніви щодо вибору стратегії організації навчального процесу, вагаючись між інформаційними

(традиційними) й активними (проблемними) методами навчання. За традиційною методикою процес навчання ведеться у формі монологу або діалогу викладача. У поняття активних методик входять рольові, управлінські та навчальні ігри, тренінги, комп'ютерні ігри — все те, що забезпечує максимальну спільну активність викладача і студентів [4]. Навчальний процес повинен враховувати тенденції соціально-економічного розвитку суспільства, особливості психології молоді, а методи та форми навчання реалізовувати на практиці принципи ініціативи, індивідуалізації, самостійності, змагання, творчого підходу до одержання знань. Студент повинен без примушування прагнути до систематичної, плідної та ретельної навчально-творчої діяльності. Тому для реалізації цих вимог значне місце в діяльності викладача мають займати інтерактивні методи навчання [1], які пройшли багаторічну апробацію в закордонних і вітчизняних навчальних закладах. Мета застосування інтерактивних методів полягає не тільки у спонуканні студентів до активної роботи, але і в ініціюванні їх творчості, розвитку комунікативних навичок тощо.

Методи навчання — це система способів управління пізнавальною діяльністю студента [4]. Серед методів навчання (за засобами досягнення цілей діяльності) виділяють пошукові (евристичні) методи, які застосовують для формування й розвитку вмінь та навичок конкретної продуктивної діяльності в нетипових ситуаціях (до них належать «Ділова гра», «Дидактична гра» та ін.). Методи формування інтересу до навчання поділяються на методи інтелектуальної колективної діяльності та імітаційні. Основою методів інтелектуальної колективної діяльності є наявність колективної думки, пізнавальної суперечки при високій активності студентів (до них відносять обговорення, дискусії, «Мозковий штурм»). Імітаційні методи пов'язані з імітацією визначеного процесу, явища, системи управління, зокрема такі: аналіз ситуацій, імітаційні вправи, ігрове проєктування, ділові ігри, — які найбільш активні, оскільки сприяють формуванню професійних, організаційних та управлінських умінь у студентів [1; 2; 5].

Проблеми впровадження та розвитку ігрового методу досліджували такі вчені, як А. Голос, В. Крамаренко, В. Нагаєв, Л. Нестерова, О. Олексюк, О. Пехота, С. Сараєва, В. Соколов, С. Тарасова, П. Щербань та ін.

Мета статті — проаналізувати ігровий метод навчання на прикладі основних навчально-педагогічних ігор. Реалізація поставленої мети передбачає розв'язання таких завдань:

- охарактеризувати активні (ігрові) методи навчання;
- запропонувати деякі навчально-педагогічні ігри для дисципліни «Інформаційний менеджмент».

Метою ігрового методу навчання є формування у студентів уміння вже під час навчання у вищій школі поєднувати

теоретичні знання з практичною діяльністю [5]. На нашу думку, оволодіти потрібними знаннями, вміннями та навичками студент зможе лише тоді, коли сам виявлятиме до них інтерес і докладатиме належні зусилля. Як студент проявлятиме себе у навчальних іграх, таким він здебільшого буде й у самостійній професійній діяльності. Цей процес активізується за умови поєднання теоретичних знань із розв'язанням конкретних фахово-орієнтованих ситуацій.

Ігровий метод характеризується такими трьома основними ознаками [5]: 1) визначає мету, спрямовану на зміст освіти, що підлягає засвоєнню; 2) передбачає вид навчально-пізнавальної діяльності; 3) визначає характер взаємодії викладача і студентів.

Структура розгорнутої ігрової діяльності містить такі компоненти [1; 5]: спонукальний (потреби, мотиви, інтереси, прагнення, які визначають бажання брати участь у грі); орієнтувальний (вибір засобів і способів ігрової діяльності); виконавчий (дії, операції, які дають можливість реалізувати ігрову дидактичну мету), контрольньо-оцінний (коригування та стимулювання активності в ігровій діяльності).

Дослідник П. Щербань пропонує алгоритм розробки ділової гри, який містить такі дев'ять кроків [5]:

1. Першим кроком у створенні моделі гри є розробка теми, яка б відповідала навчальній програмі, мала повчальну цінність і гарантувала можливість конструювання гри.

2. Мета гри визначає її подвійний характер: студенти вступають у гру, знаючи, що вони будуть, з одного боку, діяти відповідно до вимог комунікативної ситуації; з іншого — реалізовувати ігрові функції.

3. Опис системи проблемних ситуацій і можливих результатів, які повинні одержати учасники гри, значною мірою зумовлює вибір методів прийняття рішень у грі. До ситуації, яка обирається для гри, є ряд вимог: по-перше, ігрова ситуація за рівнем складності повинна бути посильна для учасників гри; по-друге, необхідно, щоб студент-гравець був переконаний, що вона близька до реальної, тобто професійної; що отримані результати допоможуть йому в подальшій практичній діяльності. Від правильного вибору ігрової ситуації значною мірою залежить можливість і успішність спільної роботи учасників гри.

4. Наступний етап — це «розподіл ролей», який забезпечує належну організацію та проведення гри. Між учасниками гри (студентами і викладачами, що беруть участь у навчальній діловій грі) ролі розподіляються таким чином, щоб усі учасники, тісно взаємодіючи між собою, виконували різні функції. Розподіл ролей необхідно провести з урахуванням складу учасників, наявності

в них знань та вмінь, організаторських здібностей, темпераменту гравців; важливо, щоб ролі не змінювалися під час гри.

5. Розробка сценарію гри — це опис послідовності подій і структури взаємодії гравців, де основна увага приділяється визначенню основних прав та обов'язків учасників, особливостей їх взаємодії у процесі гри.

6. Формування керівництва (інструкцій) — обов'язковий елемент конструкції гри.

7. У структурі ділової гри значне місце посідають правила, що визначають поведінку учасників і систему їхніх дій та сприяють створенню на занятті робочої атмосфери. Правила гри, що забезпечують рівність для всіх її учасників, повинні орієнтувати студентів-гравців на реалізацію завдань, поставлених перед ними, враховувати їхні індивідуальні можливості. Вони чітко описують дії, які повинні виконуватися у грі: момент закінчення гри, мета діяльності кожного учасника та ін.

8. Стадія здійснення — це безпосередньо сам процес гри, у якому розкривається послідовність етапів гри, взаємозв'язок функцій гравців. Як правило, виділяють три етапи гри: підготовки, проведення самої гри, аналіз процесу й результатів гри.

9. Стадія оцінки — обговорення результатів щойно проведеної гри, визначення переможців, оцінка результатів досягнень поставленої мети, успіхи учасників, виявлення переможців.

Крім головних чинників — часу, витраченого на виконання завдання, та якості роботи, варто враховувати правильність виконання ролей та ефективність взаємодії між учасниками, глибину знань, активну участь в обговоренні інших учасників гри та ін.

Для підготовки ділової гри можна використовувати всі дидактичні методи: пояснювально-ілюстративний, репродуктивний, частково-пошуковий, дослідницький. Так само слід дотриматися таких методичних вимог [1; 5]:

1) гра чи вправа повинні бути логічним завершенням й узагальненням знань з певної дисципліни, певного розділу, практичним доповненням вивчення дисципліни в цілому;

2) максимальна наближеність до реальних професійних умов;

3) створення атмосфери пошуку й невимушеності;

4) ретельна підготовка навчально-методичної документації;

5) чітке формулювання завдань, умов і правил гри;

6) виявлення можливих варіантів вирішення зазначеної проблеми;

7) наявність необхідного устаткування.

На основі аналізу джерел [1; 2; 4; 5] розглянемо характерні риси та деякі особливості окремих навчально-педагогічних ігор (табл. 1), які найчастіше використовують у навчальному процесі.

Таблиця 1

Загальна характеристика навчально-педагогічних ігор

ОЗНАКИ	ОСНОВНІ ВИДИ	
	ДІЛОВА ГРА	ДИДАКТИЧНА ГРА
визначення поняття	форма відтворення предметного змісту майбутньої професійної діяльності фахівця, моделювання тих систем, умов, зв'язків, що характерні для певної діяльності як цілого; імітація професійної діяльності, пов'язаної з управлінським процесом організації.	творча форма навчання й розвитку студентів; спосіб взаємодії викладача та студентів, зумовлений ігровою ситуацією, що веде до реалізації дидактичних завдань і цілей навчання; розвиває спостережливість, мислення, увагу, пам'ять.
характерні особливості	навчальна ділова гра є навчальним процесом, спрямованим на досягнення мети навчання, розвитку і професійної підготовки; використовується для розвитку творчого мислення і формування практичних навичок та умінь у студентів розв'язувати навчально-управлінські ситуації; підвищення інтересу до занять та оволодіння майбутньою професією; на професійному рівні відбувається зіткнення різних думок, діалог, взаємна критика гіпотез, їх обґрунтування, що сприяє набуттю нових знань, навичок, досвіду розв'язання практичних завдань та професійних ситуацій; є засобом не лише імітації професійної діяльності, але і формування майбутнього фахівця.	активізує процес пізнання студентської аудиторії, заглиблює у зміст дисципліни, що вивчається; розвиває навички колективної взаємодії, досвід творчої діяльності, а також визначає рівень підготовки майбутніх фахівців до професійної діяльності; сприяє розвитку цілеспрямованості, витримки, самостійності, виробленню вміння діяти відповідно до норм професійної етики та культури.

особливості	1) імітаційний метод навчання, процес навчання максимально наближений до реальної практичної діяльності організації; 2) ігровий метод навчання (учасники виконують певні ролі і приймають управлінські рішення); 3) колективний метод навчання; 4) засіб розвитку теоретичного та практичного мислення, актуалізації й закріплення наявних знань і вмінь.	1) моделювання ситуацій практичного характеру та прийняття рішень; 2) активізація мислення студентів; 3) високий рівень залучення студентів до навчального процесу; 4) самостійність у прийнятті рішення; 5) творчий характер заняття; 6) бажання набути вмінь, навичок за відносно короткий термін.
приклад	«Ярмарок інформаційних моделей»	«Логічне поєднання»

Професійні вміння й мислення майбутніх фахівців можна й потрібно розвивати за допомогою навчальних ігор, використання яких під час вивчення предметів професійно-орієнтованого циклу сприятиме активному набуттю студентами системи вмінь і навичок, зокрема [4; 5]:

а) аналізувати вихідні умови професійної дії і формулювати оперативні завдання; передбачати форс-мажорні ситуації та впливати на їх розвиток;

б) програмувати розв'язання професійних завдань, правильно обирати потрібні для цього форми й засоби впливу;

в) складати план розвитку і виконання поставленої роботи;

г) керувати управлінським процесом із розв'язанням поставлених завдань на практиці, дбати про встановлення доброзичливих, товариських стосунків у колективі, застосовувати найдоцільніші методи і прийоми управління колективом;

д) оцінювати результати розв'язання завдань підлеглими (аналізувати конкретні дії підлеглих та вищого керівництва і впливу зовнішніх факторів та їх ефективність, виявляти й усувати виробничі помилки, використовувати передовий досвід у певній галузі).

У навчальній підготовці документознавців в Івано-Франківському національному технічному університеті нафти і газу важливим та проблемним завданням є розвиток професійних здібностей у студентів з використанням методики ігрових ситуацій (застосування активних методів навчання) на матеріалі різних дисциплін. Складність полягає у відсутності розроблених методик проведення ігор з фахівцями інформаційної сфери. Згідно з результатами дослідження, які висвітлені у праці [3], бачимо, що викладачі

кафедри документознавства та інформаційної діяльності використовують інтерактивні методи навчання під час викладання більшої частини навчальних дисциплін, а студенти є відкритими до таких методів навчання та добре їх сприймають. Пропонуємо розробки деяких видів навчально-педагогічних ігор для професійно-орієнтованої дисципліни «Інформаційний менеджмент». Такий вибір зумовлений результатами дослідження [3], проведеного серед студентів-документознавців, 80% яких визначили, що саме такі методи є бажаними для проведення занять.

Розглянемо ділову гру «Ярмарок інформаційних моделей» (на прикладі теми: «Інформаційне моделювання») та дидактичну гру — «Логічне поєднання» (за темою: «Характеристика моделей в менеджменті»).

Мета ділової гри «Ярмарок інформаційних моделей» — розвиток професійно-творчих умінь та навичок із структуризації руху інформаційних потоків в організації. Група студентів ділиться на 2–3 підгрупи. Кожній підгрупі необхідно представити інформаційну модель організації (за вибором студентів), яка є в м. Івано-Франківськ. Модель повинна складатися з двох схем: схема зовнішніх та внутрішніх факторів, які діють на організацію; інформаційна модель організації (із зазначенням детальних назв інформаційних потоків, які існують в організації). Основна мета створення інформаційної моделі — відобразити рух інформаційних потоків в аналізованій організації, виявити «слабкі» ланки в цій системі та запропонувати шляхи їх структуризації. При створенні інформаційної моделі варто використати знання із концепцій інформаційного менеджменту, інформаційних технологій та інформаційних систем. Представлення інформаційних моделей здійснюється за допомогою мультимедійної презентації. Обов'язково необхідно подати роздрукований варіант інформаційної моделі. Захист інформаційної моделі кожної групи триває 10 хвилин: відбувається представлення організації та обґрунтування спроектованої інформаційної моделі. Після виступу всіх підгруп вибирається найкраща модель, яка оцінюється найвищим балом, тобто викуповується на ярмарку за найвищий бал. Така модель відповідає всім вимогам, є креативною, ефективною та раціональною.

Основною метою дидактичної гри «Логічне поєднання» є розвиток професійного логічного мислення та здатності оперативно приймати рішення. Необхідно поєднати поняття із визначенням. Час для виконання завдання — 20 хвилин. За кожну правильну відповідь студент отримує 0,5 бала. Максимальна кількість балів, яку можна отримати за це завдання, — 10.

(1).. — інформаційний образ реального об'єкта, що відтворює даний об'єкт (систему) з визначеним ступенем точності й у формі, відмінній від форми самого об'єкта (системи).

(2).. — це метод опосередкованого практичного або теоретичного оперування об'єктом, при якому використовується допоміжний проміжний або природний «квазіоб'єкт», який знаходиться в певній об'єктивній відповідності з об'єктом пізнання, здатний замінити його в певних відносинах і дає під час його використання інформацію про власне модельований об'єкт.

Розрізняють такі види моделей: (3)..

(4).. моделює вплив прийнятого рішення на конкурентів.

(5).. визначає оптимальне число каналів обслуговування по відношенню до потреб в них.

(6).. визначає розміщення замовлень, їх кількість, обсяг готової продукції на складі.

(7).. забезпечує оптимальний спосіб розгляду ресурсів при наявності конкретних потреб.

(8).. дає практичний спосіб застосування моделі замість реальної системи.

(9).. базується на визначенні економічних умов, при яких підприємство стає вигідним. Основною умовою буде ситуація, коли загальний дохід зрівнюється з підсумковими витратами.

(10).. — це статистичний метод, який дозволяє із кількох варіантів вибрати найбільш оптимальне рішення. При цьому платежі подано у формі таблиці.

(11).. — є схематичним відображенням дій у менеджменті з урахування фінансових результатів, ймовірності отримання їх позитивного значення, можливості порівняння альтернатив.

Під (12).. будемо розуміти інформацію, яка у певний проміжок часу циркулює в суспільстві, передається суб'єктом інформаційної взаємодії об'єкта і використовується останнім як метазасіб соціальної діяльності.

Всі потоки є (13).., їм притаманна властивість надавати пріоритет деяким відомостям відповідно до певного набору засобів, які впорядковують цей потік.

Інформаційні потоки є також (14).., тобто містять пропуски певних ланок, в яких утворюються накопичення інформаційних відомостей навколо яких-небудь логічних понять, утворюються паралельні підмножини подібної або суміжної інформації. Цим зумовлена «(15)..» інформаційних потоків, оскільки кожен дискретний елемент потоку має численні зв'язки. Одна й та ж ланка потоку може одночасно «замикатись» із множиною інших та утворювати з ними складні сплетіння.

Як інструмент для аналізу і вивчення взаємозв'язків між інформаційними потоками в межах діяльності підприємства був розроблений (16)..

Існує два основні способи опису моделей: (17)..

(18).. розглядає структуру моделі, тобто такі її аспекти, у яких можна не брати до уваги час.

(19).. розглядає потік подій, тобто зміну модельованих процесів у часі, який не можна брати до уваги з точки зору завдань, які вирішує організація.

Слід виокремити такі групи методів прогнозування: (20)..

Ключові слова:

А. Теорія черг;	К. Семантичні, фізичні, аналогові, математичні;
Б. Платіжна матриця;	Л. Лінійне програмування;
В. Пластичність;	М. Дерево рішень;
Г. Статичний опис;	Н. Фільтруючими;
Д. Теорія ігор;	О. Моделювання;
Е. Модель;	П. Моделювання управління запасами;
Є. Інформаційним потоком;	Р. Економічний аналіз;
Ж. Дискретними;	С. Стандарт IDEF1;
З. Неформальні і формальні;	Т. Імітаційне моделювання.
І. Динамічний опис;	
Й. Статичний і динамічний;	

Відповіді:

1 — Е;	6 — П;	11 — М;	16 — С;
2 — О;	7 — Л;	12 — Є;	17 — Й;
3 — К;	8 — Т;	13 — Н;	18 — Г;
4 — Д;	9 — Р;	14 — Ж;	19 — І;
5 — А;	10 — Б;	15 — В;	20 — З.

Таким чином, навчальні ділові та дидактичні ігри розкривають такі можливості підготовки майбутніх фахівців, яких не можуть дати інші традиційні форми й методи організації навчально-пізнавального процесу. У використанні навчально-педагогічних ігор можна відзначити позитивні й негативні моменти [1; 2]. Позитивним є висока мотивація, підготовка до професійної діяльності, формування фахових знань та умінь, перенесення своїх знань та навичок в умови, наближені до професійних; післяігрове обговорення, що сприяє закріпленню знань. Негативним є висока трудомісткість заняття для викладача, неготовність деяких студентів до певного виду гри; відсутність розроблених методик ігор для різних навчальних дисциплін з урахуванням профілю підготовки.

Ефективність використання інтерактивних методів навчання пояснюється тим, що вони займають проміжне становище між передачею інформації у традиційній формі і практичною діяльністю на підприємстві, наближують абстрактний характер навчальної діяльності до реальної предметної професійної сфери, сприяють розвитку професійної мотивації, активізують залучення студентів до

різних форм навчання, поєднують індивідуальне освоєння знань із взаємозв'язком у професійній діяльності, сприяють розвитку інтеграції та міжпредметних зв'язків у навчальному процесі.

Список літератури

1. Нагаєв В. М. Методика викладання у вищій школі: навч. посіб. / В. М. Нагаєв. — К.: Центр учбової літератури, 2007. — 232 с.
2. Нестерова Л. В. Інтерактивні методи навчання як фактор гуманізації професійної підготовки фахівців [Електрон. ресурс] / Л. В. Нестерова, Л. В. Сараєва. — Режим доступу: <http://www.nbuiv.gov.ua>
3. Романишин Ю. Л. Інноваційні технології та інтерактивні методи навчання у підготовці документознавців-менеджерів / Ю. Л. Романишин // Моделювання регіональної економіки: збірник наукових праць. — Івано-Франківськ: Видавець Віктор Дяків. — 2011. — №2 (18). — С. 274–282.
4. Слепкань З. І. Наукові засади педагогічного процесу у вищій школі: навч. посіб. / З. І. Слепкань. — К.: Вища школа, 2005. — 239 с.
5. Щербань П. Навчально педагогічні ігри у вищих навчальних закладах: навч. посіб. / П. Щербань. — К.: Вища школа, 2004. — 207 с.

Надійшла до редколегії 13.11.2012 р.

УДК 002.66:001.89

С. М. ГРИГОРАШ

ЗМІСТ І ЗНАЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ «ОРГАНІЗАЦІЯ ДІЯЛЬНОСТІ ІНФОРМАЦІЙНИХ УСТАНОВ»

Розглянуто суть і значення дисципліни «Організація діяльності інформаційних установ», наведено рекомендації щодо тематики та напрямів вивчення цього курсу.

Ключові слова: науково-технічна інформація, довідково-інформаційний фонд, аналітико-синтетична переробка інформації, інновації.

Рассмотрены сущность и значение дисциплины «Организация деятельности информационных заведений», даны рекомендации по тематике и направлениям изучения этого курса.

Ключевые слова: научно-техническая информация, информационный фонд, аналитико-синтетическая обработка информации, инновации.

The essence and meaning of discipline «Scientific and Technical Information Centers Activity Organization» are considered. The recommendations on study areas of the course are adduced.

Key words: scientific and technical information, reference fund, analytical and synthetical information processing, innovation.

Інноваційний шлях розвитку України неможливий без науково-технічної інформації (НТІ), яка є основною складовою науково-технічної діяльності (НТД). Нині змінюється ставлення влади та суспільства в цілому до НТІ, яка визнана утворюючим фактором,