

АКТИВІЗАЦІЯ НАВЧАННЯ У ВИШАХ: СУЧАСНІ ТРЕНДИ

ГУЛА Л.В.

Миколаївський Національний аграрний університет

ЗВО повинні створювати умови для розвитку в студентів інтересу до здобуття знань і бажання вчитися протягом усього життя, використовуючи різноманітні методи і підходи. Важливо сприяти розвитку як професійних, так і життєвих компетенцій. Викладачі та студенти мають працювати разом, орієнтуючись на студентоцентризований підхід. Дослідження підтверджують, що для цього необхідно активізувати і мотивувати студентів, застосовуючи різні форми навчання, сучасні освітні тенденції та інноваційні технології, а також залучати обдарованих студентів до науково-дослідницької діяльності. Саме завдяки впровадженню інновацій та сучасних трендів у науці й освіті можна підвищити мотивацію студентів. Адже, як відомо, інноваційний розвиток вищої освіти в Україні можливий через формування покоління молодих людей, здатних мислити, творити і працювати новими методами. [1,133]. Випускники повинні бути незалежними, здатними критично мислити та ефективно використовувати технології для розвитку соціального благополуччя та якості життя. Адже ЗВО не лише готують кадри для ринку праці, але й виховують якісних спеціалістів, які сприяють розвитку суспільства не тільки в економічному, а й у соціальному та культурному аспектах. З технологічної точки зору, вищі навчальні заклади повинні брати активну участь у розробці роботизованих та штучних інтелектуальних систем, а також вивчати соціальні, економічні, етичні та інші питання, що виникають у процесі розвитку цих технологій. Університетські містечка все більше повинні ставати осередками інноваційних ідей.

Впровадження інновацій, активних форм та методів навчання при викладанні гуманітарних та профільних дисциплін допомагають в активізації освітнього процесу. Адже, отриманні знання потрібно вміти застосовувати. Найчастіше використовуються такі форми навчання як: «метод проєктів», «круглі столи», «кейс-метод», тренінг, використання ІКТ та ін., також впроваджуються нові освітні тренди активізації студентів: «фасилітація», «сторітеллінг», «скрайбінг», «джигсоу» «гейміфікація», «soft-skills», «безперервне навчання» [1,134].

Поговоримо про деякі з них. Soft-skills допомагає студентам у формуванні життєвих навичок, а саме: адаптивності, критичному мисленні, самопрезентації, комунікабельності, гнучкості та лідерських якостей. Гейміфікація - це освітній тренд, що допомагає будувати навчальний процес в ігровій формі. Студенти залюбки приймають цей формат навчання. Для його використання можна задіяти комп'ютерні технології, використовуючи віртуальну та доповнену реальність, творчість. Джигсоу - це підхід, що застосовують для невеликих груп по 5-6 студентів. Наприклад, кожен студент даної групи працює над підтемою до великої теми, що розглядається, формують експертні групи для дослідження, а потім презентують свої результати. Скайбінг допомагає у візуалізації матеріалу дисципліни, що вивчається у вигляді якихось коротких фраз, малюнків, відео, яскравих презентацій навіть коміксів тощо. Сторітеллінг - це освітній тренд, що сприяє творчій уяві та реалізації студентів, використовуючи навчання через історії та малюнки. За допомогою нього здобувачі освіти можуть візуалізувати дані історії та створити ілюстрації до них. Безперервне навчання - це можливість постійного розвитку особистості та життєвих компетенцій. Саме таке навчання дозволяє залишатися в тренді.

Можемо зауважити, що для активізації навчання у вишах потрібні стратегічні інновації: різноманітність людей, які приносять різні знання та досвід; необхідність розподіляти ресурси для підтримки внутрішньої мотивації, а не для розвитку зовнішньої мотивації, що обіцяє кращі бали; необхідність розвитку автономії індивідів, яких заохочують висловлювати різні думки базуючись на різному досвіді, замість того, щоб формувати одноцільні групи. Ці освітні тренди та педагогічні підходи допомагають створити навчання більш досвідчене та пов'язане з реальним світом поза стінами ЗВО. Студенти несамотні здобувачі освіти в цих підходах, бо й самі стають активними учасниками освітнього процесу. Навчання на практиці або досвід сприяє поглибленому навчанню та більш міцному засвоєнню нових знань, навичок і компетенцій.

Активні форми та методи навчання, сучасні тренди є рушійною силою, яка перетворює навчальний процес на творчо-дослідницьку діяльність, яка позитивно впливає на його ефективність, спонукає до пошуку різноманітних методів здобуття знань [1,135].

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Гула Л. В. Методи активізації навчання у ЗВО: сучасні тренди // Інноваційна педагогіка. 2022. Вип. 54, Т. 1. С.133-136.
2. Швирка В.М. Сучасні освітні тренди як інструмент підвищення якості освіти в університеті / В.М.Швирка // Вісник Луганського національного університету імені Тараса Шевченка : Педагогічні науки. - 2018. - №8 (322) листопад. - Ч.1 - С.36-43.

УДК 004.451:655.17: 338.45

ІНТЕРАКТИВНИЙ РЕСУРС ДЕМОНСТРАЦІЇ МЕТОДИКИ ОБЧИСЛЕННЯ ЕКОНОМІЧНИХ ПОКАЗНИКІВ ЗАКЛАДУ ОПЕРАТИВНОЇ ПОЛІГРАФІЇ

В. ДОЛІНСЬКИЙ (volodymyr.dolinskyi.mkrki.2024@lpnu.ua),
Інститут поліграфії та медійних технологій
Національного університету «Львівська політехніка»

Наведено фронтенд гейміфікованого навчального модуля для студентів поліграфічної інженерії, що забезпечує інтерактивне опанування методик обчислення собівартості та економічних показників машинного парку. Обґрунтовано функціональні блоки модуля і візуалізацію результатів для моделювання виробничих сценаріїв у навчальному середовищі.

Постановка проблеми та актуальність. Забезпечення інтерактивності та наочності при практичних роботах студентів, зокрема при економічних розрахунках виробничих потужностей оперативної поліграфії підвищує ефективність засвоєння матеріалу. Проектування гейміфікованого навчального модуля дозволяє моделювати реальні економічні сценарії [1], посилює мотивацію та формує практичні навички аналізу собівартості та управління виробничими показниками.

Мета проєкту полягає у створенні інтерактивного гейміфікованого навчального модуля для студентів поліграфічної інженерії, який забезпечує засвоєння методик розрахунку собівартості та економічних показників, формує практичні навички моделювання виробничих сценаріїв та сприяє розвитку аналітичного мислення в умовах цифрового навчального середовища. **Завданнями** представленого проєкта є розробка інтерактивного інтерфейсу для введення виробничих параметрів та інженерного рушія для аналітики.

Виклад суті дослідження. Навчальний модуль для студентів поліграфічної інженерії створено як інтерактивний інструмент, що дозволяє вивчати методики розрахунку собівартості та економічних показників виробничих процесів у закладах оперативної поліграфії (рис. 1). Основна ідея полягає в тому, щоб навчальний процес був максимально наближений до практичної діяльності, а одночасно залишався цікавим і зрозумілим. Використання елементів гейміфікації допомагає підтримувати увагу студентів, стимулює до самостійного експериментування з параметрами та дозволяє відразу бачити результат змін. Модуль поєднує числові розрахунки, графічну візуалізацію та інтерактивні сценарії, що робить процес навчання більш наочним і доступним.

Панель керування параметрами виробництва [2] є основним робочим інструментом студента в модулі. Тут можна змінювати тираж, встановлювати ціну одиниці продукції, коригувати витрати на матеріали та обслуговування обладнання. Кожен параметр представлений у вигляді інтерактивного елемента, який дозволяє швидко змінювати значення та спостерігати, як це впливає на фінансові показники. Додатково кожен елемент супроводжується підказками, які пояснюють, що саме означає кожне поле і як зміна параметру впливає на підсумковий результат. Такий підхід забезпечує прозорість обчислень і дозволяє студенту розуміти логіку економічних взаємозв'язків.