

ринку майна, яке оцінюється. При виконанні цього підрозділу студент має зробити стислий огляд ринку майна, що оцінюється. Для цього необхідно провести огляд періодичних видань та іншої статистичної літератури. Сьогодні багато періодичних та Інтернет-видань публікують такі огляди [8; 9].

Підрозділ "Аналіз найбільш ефективного використання об'єкта" повинен включати висновки щодо аналізу існуючого використання та найбільш ефективного застосування об'єкта оцінки. Під найбільш ефективним використанням розуміється застосування майна, в результаті якого вартість об'єкта оцінки є максимальною. При цьому розглядаються тільки ті варіанти використання майна, які є технічно можливими, дозволеними та економічно доцільними.

Підрозділ "Визначення вартості об'єкта оцінки" має містити виклад змісту застосованих методичних підходів, методів та оціночних процедур, а також відповідних розрахунків, за допомогою яких розраховується вартість майна. При цьому студент самостійно вибирає методи оцінки майна кожного з методичних підходів (доходного, витратного та порівняльного). Вибір методу залежить від об'єкта, мети й існуючої інформації про об'єкт оцінки. На основі обраної методики розраховується ринкова вартість об'єкта оцінки.

Висновок про вартість майна повинен містити відомості про:
замовника звіту оцінки майна;
назву об'єкта оцінки та його коротку характеристику;
мету і дату оцінки;
вид вартості, що визначався;
використані методичні підходи;
величину вартості, отриману в результаті оцінки.

У разі потреби можливо відобразити у висновку свої припущення та застереження щодо використання результатів оцінки.

Джерела у списку літератури розміщують у алфавітному порядку прізвищ перших авторів або заголовків. Відомості про джерела, які включені до списку, потрібно надавати згідно з вимогами державного стандарту з обов'язковим наведенням праць. Необхідним є посилання на нормативно-правові акти, які регулюють оціночну діяльність в Україні. Посилання на ресурси мережі Internet також оформляються відповідно до державних стандартів.

Також у роботу можуть бути включені додатки (за необхідності). За наявності кількох додатків оформляється окрема сторінка "Додатки", номер якої є останнім, що відноситься до обсягу ІНДЗ.

Індивідуальне навчально-дослідне завдання оцінюється за критеріями:

- самостійності виконання;
- творчого підходу;
- логічності та деталізації викладення інформації;
- повноти й глибини розкриття змісту роботи;
- наявності ілюстрацій (таблиці, рисунки, схеми тощо);
- кількості використаних джерел (не менше десяти);
- застосування цифрової інформації та відображення практичного досвіду;
- обґрунтування вибору того чи іншого методу оцінки;
- правильності розрахунків;
- якості оформлення.

Якщо ІНДЗ студента відповідає всім зазначеним вище критеріям, при цьому студентом проведено детальний огляд ринку, обґрунтовано вибір тих чи інших методів оцінки об'єкта та зроблено відповідні висновки, а результати представлені у вигляді доповіді чи презентації та захищені, то студент заслуговує оцінки "відмінно".

Якщо робота виконана з урахуванням усіх вимог, але існують деякі помилки в розрахунках, опис ринку не має всієї необхідної інформації, то така робота може бути оцінена "добре".

Якщо студент не може самостійно обрати предмет і мету оцінки, а також знайти інформацію про об'єкт оцінки, то в такому разі йому видається спрощене завдання, яке вже містить опис та основні дані про об'єкт оцінки. У цьому випадку студент проводить тільки розрахунок вартості об'єкта трьома

підходами на основі методики, запропонованої викладачем. Таке завдання максимально може бути оцінено як "задовільно".

Наведене ІНДЗ було запропоновано для виконання студентам четвертого курсу спеціальності 6.050100 "Економіка підприємства". За результатами відгуків студентів можна зробити висновок, що запропоноване завдання було цікавим для виконання тому, що носило творчий характер, кожен підрозділ мав свої особливості, та дозволяло студентам самостійно обирати об'єкт і мету оцінки.

Крім того, студенти оцінили і практичну сторону завдання, тому що в сучасних умовах практично кожен із них може зіштовхнутися з необхідністю оцінки власного майна (найбільш частіше при отриманні кредиту на купівлю нерухомості). Досвід складання звіту з оцінки може допомогти самостійно визначити ринкову вартість об'єкта або перевірити роботу професійних оцінників, уникнути помилок та непорозумінь.

Література: 1. Андросюк Е. Самостоятельная работа студентов: организация и контроль // Высшее образование в России. – 1995. – №4. – С. 59 – 63. 2. Болюбаш Я. Я. Організація навчального процесу у вищих закладах освіти: Навчальний посібник для слухачів закладів підвищення кваліфікації системи вищої освіти. – К.: ВВП "КОМПАС", 1997. – 64 с. 3. Закон України "Про оцінку майна, майнових прав та професійну оціночну діяльність в Україні" від 12.07.2001 р. №2658-III // <http://zakon.rada.gov.ua>. 4. Національний стандарт №1 "Загальні засади оцінки майна і майнових прав". Затверджений постановою КМУ №1442 від 28.10.2004 р. // <http://zakon.rada.gov.ua>. 5. Національний стандарт №2 "Оцінка нерухомого майна". Затверджений постановою КМУ №1440 від 10.09.2003 р. // <http://zakon.rada.gov.ua>. 6. Національний стандарт №3 "Оцінка цілісних майнових комплексів". Затверджений постановою КМУ №1655 від 29.11.2006 р. // <http://zakon.rada.gov.ua>. 7. Національний стандарт №4 "Оцінка майнових прав інтелектуальної власності". Затверджений постановою КМУ №1185 від 3.10.2007 р. // <http://zakon.rada.gov.ua>. 8. Обзоры рынков // Газета "Бизнес" – <http://www.business.ua/trades>. 9. Недвижимость Украины. Предложение недвижимости в г. Харькове // <http://www.ua.pers.ru>

Стаття надійшла до редакції
20.10.2007 р.

УДК 378.147

Іпполітова І. Я.

ІНТЕРАКТИВНІ ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ ЯК ЗАСІБ ОВОЛОДІННЯ СПЕЦІАЛЬНИМИ КОМПЕТЕНЦІЯМИ

The author has carried out the research of examination the experience of using the interactive technologies of training and the process of its introduction into the educational process. The methodical approach to the organization of realization of one of the interactive training technologies is offered. The given approach allows graduates of higher educational institutions to get special competences.

Зміни, що відбуваються в сучасній Україні, ставлять нові вимоги до реформування освітньої галузі взагалі і системи вищої освіти зокрема. Нова модель вищої освіти має відповідати європейським стандартам з урахуванням основних положень Болонського процесу, за яким студенти отримують не тільки

знання, вміння та навички, а також набір компетенцій [1, с. 11]. Цей збалансований набір компетенцій забезпечує якісну підготовку спеціалістів відповідно до вимог конкретної професійної діяльності. За допомогою компетентнісного підходу оцінюється фахова підготовленість студента через загальні та спеціальні компетенції. Тому використання компетентнісного підходу в освітній діяльності передбачає застосування таких методик та технологій навчання, які б, окрім отримання знань, вмінь і навичок, могли забезпечити студента професійним досвідом.

Отже, виникає негайна потреба у використанні інноваційного типу навчання, що ґрунтується на освітній парадигмі, яка орієнтована на особистість [2]. Новий тип навчання перетворює знання на засіб розвитку особистості студентів для отримання спеціальних компетенцій. Тому вагомим та актуальним питанням є опанування студентами вмінь і навичками саморозвитку особистості, що значною мірою вирішується на основі впровадження нових технологій навчання.

Існує багато досліджень як теоретичних, так і практичних, спрямованих на використання інтерактивних технологій у навчальному процесі, які знайшли своє відображення в працях відомих вітчизняних та закордонних вчених: О. Пометун, В. Беспалько, Л. Пироженко, Д. Чернилевського, О. Філатова, О. Козлової, С. Френча, А. Тоффлера. Проте ці дослідження потребують подальшого розвитку та вдосконалення з метою застосування при викладанні навчальних дисциплін у вищих навчальних закладах для підготовки фахівців високого професійного рівня.

Метою статті є вивчення досвіду використання інтерактивних технологій навчання та їх застосування в навчальному процесі при викладанні навчальної дисципліни "Проектний аналіз" для набуття студентами спеціальних компетенцій.

Об'єктом дослідження виступає процес оцінювання ефективності використання інтерактивних технологій навчання для отримання студентами спеціальних компетенцій. Предметом дослідження є безпосередньо інтерактивні технології навчання.

До спеціальних компетенцій, які розроблені для спеціальності 8.050107 "Економіка підприємства" в межах Харківського національного економічного університету, відносять аналітичні, технічні, обліково-статистичні, проєктувальні, організаційні та навчально-методичні.

Згідно з публікаціями ЮНЕСКО, компетентність – це поєднання знань, вмінь, цінностей і відношень, які застосовуються у повсякденні.

Міжнародний департамент стандартів визначає компетентності як спроможність кваліфіковано провадити діяльність, виконувати завдання або роботи. При цьому поняття компетентності містить набір знань, навичок і відношень, що дають змогу особистості ефективно діяти або виконувати певні функції, спрямовані на досягнення певних стандартів у професійній галузі чи певній діяльності.

У практичній діяльності економічних організацій та установ поняття компетентності фахівців означає:

- певний рівень вищої освіти та кваліфікації;
- наявність досвіду роботи за фахом;
- спеціальне післядипломне навчання;
- перебування на певних посадах;
- визначений комплекс особистих якостей, необхідних для професійної діяльності, тощо.

В освітній діяльності навчальних закладів компетентнісний підхід спрямований на формування базових компетенцій бакалавра або магістра. Тому, згідно з "Матеріалами щодо розробки на компетентнісних засадах галузевих стандартів освітньо-професійної програми підготовки фахівців магістерського рівня за напрямком 0501 "Економіка і підприємництво", компетенції – це сформовані на основі знань, вмінь, навичок та їх практичного застосування здатності фахівця виконувати визначені стандартом для бакалаврів або магістрів класи професійних завдань. Це результат освітньої діяльності вищого навчального закладу, що вимірюється й оцінюється професійними якостями випускників.

Ключові терміни та поняття компетентнісного підходу такі [3]:

Здатність — властивість за значенням здатний.

Здатний — який може, вміє здійснювати, виконувати, робити що-небудь, поводити себе певним чином.

Здібність:

- 1) природний нахил до чого-небудь, обдаровання, талант;
- 2) властивість, особливість, що виявляється в умінні робити, здійснювати що-небудь.

Знання:

- 1) обізнаність у чомусь, наявність відомостей про когось, щось;
- 2) сукупність відомостей з якої-небудь галузі, набутих у процесі навчання, дослідження та ін.;

- 3) пізнання дійсності в окремих її проявах і в цілому.

Компетентнісний підхід — сукупність методологічних прийомів розгляду проблем вищої освіти з метою організації підготовки компетентних фахівців для національної економіки України.

Компетентний:

- 1) який має достатні знання в якій-небудь галузі; який з чим-небудь добре обізнаний; тямущий; який ґрунтується на знанні; кваліфікований;
- 2) який має певні повноваження; повноправний, повновладний.

Стосовно випускників вищих навчальних закладів компетентність — це підготовленість (здатність) фахівця успішно виконувати професійні завдання відповідно до набутого освітньо-кваліфікаційного рівня.

Серед численних класифікацій компетенцій, широко представлених у літературі, доцільно використовувати такі групи професійних компетенцій, що формуються вищою школою:

- особисті компетенції;
- соціально-комунікативні компетенції;
- фахові компетенції бакалаврів та магістрів відповідних спеціальностей.

Отже, після визначення змісту та сутності поняття "спеціальні компетенції" необхідно перейти до визначення предмету дослідження цієї статті – інтерактивних технологій навчання.

За підходом О. Пометун та Л. Пироженко, технології розрізняють відповідно до моделей навчання: пасивні, активні та інтерактивні. Існує чотири великі групи технологій інтерактивного навчання [4; 5]:

- технології малих груп;
- технології кооперовано-групового навчання;
- технології навчання в дискусії;
- технології ситуативного моделювання.

У даному дослідженні буде приділено увагу одній з технологій інтерактивного навчання останньої четвертої групи, до якої відносяться: дидактичні ігри, технології імітації, технології симуляції, а саме дидактичним іграм.

Дидактичні ігри — метод імітації (наслідування, відображення), прийняття управлінських рішень у різноманітних ситуаціях шляхом програвання (розігрування) за правилами, які вже розроблено або виробляються самими учасниками, що реалізується через самостійне вирішення студентами поставленої проблеми за умови недостатності необхідних знань, коли вони змушені самостійно опановувати новий зміст або шукати нові зв'язки в уже засвоєному матеріалі. Різновидом дидактичних ігор є рольові та ділові ігри.

Рольові ігри — форма активізації студентів, за якої вони задіяні в процесі інсценізації певної виробничої ситуації в ролі безпосередніх учасників подій.

Ділові ігри – імітація ситуації з моделюванням професійної або іншої діяльності шляхом гри за попередньо повідомленими правилами.

У межах дисципліни "Проектний аналіз" студентам було запропоновано змоделювати конкретну практичну ситуацію у вигляді ділової гри та розробити варіанти прийняття управлінських рішень щодо її реалізації. Назва цієї ділової гри: "Будівництво оздоровчо-розважального комплексу в місті Харкові".

Метою даної гри було вирішення практичних проблем, пов'язаних із будівництвом цього комплексу, та набуття вмінь і навичок, пов'язаних з оцінюванням економічної ефективності запропонованих варіантів.

Практичне заняття у формі ділової гри проводиться за наступним планом:

- I етап – ознайомчий;
- II етап – підготовчий;
- III етап – аналітичний;
- IV – заключний етап.

На першому етапі викладач визначає мету проведення ділової гри, конкретизує завдання, ознайомлює з конкретним практичним завданням та пропонує сценарій проведення заняття. Крім того, при викладанні цього матеріалу необхідно враховувати наступне: практичне завдання повинно відповідати сучасним професійним вимогам, які потрібні студентам, та можливостям аудиторії, відображати реальні професійні ситуації; повинні бути розроблені чіткі правила гри й методичні рекомендації щодо проведення заняття.

На підготовчому етапі студенти мають розпочати обговорення вирішення практичної проблеми будівництва запропонованого комплексу. Викладач визначає напрямки майбутньої групової роботи, пропонує створити робочі групи (для збільшення варіантів вирішення проблеми та подальшого вибору найкращого варіанта в межах академічної групи). Аналітичний етап передбачає наявність розрахунків, що підтверджують розроблену концепцію. В межах даної ділової гри було запропоновано на цих двох етапах вирішити наступні питання:

- визначити та обґрунтувати концепцію цього проекту;
- обрати інвесторів даного проекту;
- визначити термін реалізації проекту та особливості його життєвого циклу;
- визначити цільову аудиторію проекту;
- виділити види робіт, характерні для передінвестиційної, інвестиційної та експлуатаційної фаз проекту й розрахувати витрати на їх проведення;
- розрахувати попередню тривалість і вартість передпроектних та проектних робіт;
- розрахувати капітальні та поточні витрати за проектом;
- визначити явні та невідомі вигоди від реалізації проекту;
- розрахувати основні показники ефективності впровадження цього проекту.

Завершується ділова гра підведенням підсумків, які оцінюють результати її проведення та практичну значущість запропонованих варіантів вирішення завдання за кожною групою.

Для більш зрозумілого викладення ідей щодо розробки концепції проекту студентам було запропоновано використовувати різноманітні засоби візуалізації (як варіантами можуть бути: роздавальний матеріал, плакати, схеми, комп'ютерні засоби, макети) на вибір студентів.

Процес підготовки завдання в малих групах дозволяє розкрити потенціал кожного її учасника та зацікавити виконавців у спільному досягненні кінцевої мети. При виконанні завдання з розробки концепції проекту студенти всіх 5-ти груп 4 курсу, на яких було апробовано це завдання, проявили цікавість, допитливість, майстерність та в деякій мірі професіоналізм. Із завданням справилися всі групи, застосувавши різноманітні підходи до його виконання.

Найцікавішим процесом при виконанні завдання виявився процес презентації цієї ділової гри.

Більшість студентів (близько 80%) вибрали концепцію проекту, за якою вони як споживачі послуг розважально-оздоровчого характеру пропонували такий комплекс, який би вирішував усі існуючі проблеми в м. Харкові та враховував потреби найвибагливіших споживачів.

Усі студенти представили звіти, в яких детально було розраховано: вартість передпроектних та проектних робіт за проектом згідно з підходом ЮНІДО; експлуатаційні витрати за проектом, додатковий розмір прибутку від експлуатації проекту, а також показники ефективності: чистий дисконтований дохід, період окупності, індекс прибутковості, внутрішня норма прибутковості.

Були серед представлених презентацій проекту такі, які заслуговують на особливу увагу, а саме проект з реконструкції існуючого в м. Харкові спортивного комплексу "Динамо". За тиждень підготовки студенти з'їздили до цього комплексу, зустрілися з його керівництвом, виявили причини його занепаду та на базі існуючої інформації розробили заходи з відновлення функціонування та подальшого розвитку цього комплексу.

Розробки студентів щодо цього комплексу носять досить реальний характер, і якщо їх доопрацювати, то пропозиції можна подавати міській владі. Серед цікавих проектів також можна відмітити не тільки сам проект оздоровчо-розважального комплексу, а й його презентацію, яка була представлена студентами за допомогою комп'ютерних засобів. Ця презентація була зроблена в 3-D MAX у вигляді комп'ютерного міні-фільму.

Отже, такі заняття, які наближають навчальний процес до практичної дійсності, дозволяють студентам максимально реалізувати свої потенційні можливості, а також використовувати знання, що отримуються у вищому навчальному закладі в практичній площині.

Підводячи підсумки, можна відмітити основні моменти, на які спрямована запропонована ділова гра:

- прояв у студентів особистого інтересу;
- бажання творчого дослідження певної, обраної студентом складової ситуації;
- творчий розвиток студента як особистості;
- формування комунікативних здібностей;
- терпимість при роботі в малих групах;
- самостійність, аналітичність та системність мислення;
- оцінювання можливих варіантів;
- розвиток критичного мислення;
- формування особистості та групової відповідальності.

Розроблена й апробована ділова гра "Будівництво оздоровчо-розважального комплексу в м. Харкові" спрямована на активну розумову та практичну діяльність у навчальному процесі та є важливим чинником підвищення ефективності засвоєння знань з формування концепції проекту та практичного опанування інструментів оцінювання економічної ефективності інвестиційних проектів.

Отже, інтерактивні методи навчання на відміну від традиційних форм проведення практичних занять у межах навчальної дисципліни "Проектний аналіз" посилюють розумові можливості студентів, стимулюють навчальний процес, перетворюючи його в пізнавальну діяльність.

Таким чином, автором дослідження було запропоновано методичний підхід до організації реалізації однієї з технологій інтерактивного навчання, а саме ділової гри, який спрямовано на підвищення компетентності випускників вищих навчальних закладів. У процесі дослідження було також виявлено, що за допомогою використання інтерактивних методів навчання студенти розвивають не тільки організаційні, а й методичні здібності проектування та моделювання практичних завдань на основі набутих у процесі гри спеціальних компетенцій. У подальших дослідженнях автором буде приділено увагу іншим технологіям інтерактивного навчання та процесу їх запровадження в навчальний процес.

Література: 1. Модернізація вищої освіти України і Болонський процес // Освіта України. – 2004. – №60 – 61. – 10 серпня. – С. 7 – 10. 2. Пометун О. Технології ситуативного моделювання. Сучасний урок: Інтерактивні технології навчання: Науково-метод. посібник / О. Пометун, Л. Пироженко. – К.: Вид. А.С.К., 2004. – С. 55 – 62. 3. Великий тлумачний словник сучасної української мови. – К.; Ірпін: Перун, 2001. – 1140 с. 4. Пометун О. Інтерактивні технології навчання: теорія, практика, досвід: Метод. посіб. / Авт.-укл. О. Пометун, Л. Пироженко. – К.: АПН, 2002. – 124 с. 5. Пометун О. Компетентнісний підхід – найважливіший орієнтир розвитку сучасної освіти // Рідна школа. – 2005. – №1. – С. 65 – 69.

Стаття надійшла до редакції
6.10.2007 р.