

ІНТЕРАКТИВНІ МЕТОДИ НАВЧАННЯ

Драбчук Т.І., ст. викл. кафедри менеджменту в галузях АПК

Сучасні вимоги до підготовки менеджерів передбачають здобуття основних практичних вмінь та навичок ще на студентській лаві. Опанувати сучасними технологіями прийняття управлінських рішень, формування комунікативної компетентності, навичок роботи та керівництва групою, вміння застосовувати основні функції менеджменту в практику роботи організації найкраще допоможуть інтерактивні методи навчання. Їх застосування можливе як при всіх видах аудиторних занять, так і в самостійній роботі студента.

У порівнянні з традиційним, в інтерактивному навчанні змінюється сама роль викладача. Він поступається своєю активною роллю студентам і тільки спрямовує ігровий процес навчання та розвитку через організацію взаємодії учасників, створює умови для їх ініціативи й творчого пошуку ефективного вирішення конкретних ситуацій.

При проведенні аудиторних занять з навчальних дисциплін «Основи менеджменту» та «Менеджмент і маркетинг» доцільним є використання таких інтерактивних методів навчання, як метод кейсу, метод інциденту, рольові й ділові ігри.

Кейс-метод (метод аналізу конкретних ситуацій) дає можливість наблизити навчання до реалій практичного менеджменту.

Даний метод не потребує великих матеріальних та часових витрат й припускає варіантність навчання, а саме:

- проблемна ситуація може бути висвітлена на початку вивчення теми й використовуватись як основа при викладанні теоретичного матеріалу;
- проблемна ситуація може використовуватись з метою узагальнення та систематизації матеріалу. В такому разі її доцільно використовувати на практичних заняттях, після попереднього повторення основного теоретичного матеріалу.

Основні навчальні задачі кейс-методу:

- придбання навичок використання теоретичного матеріалу при аналізі практичних проблем менеджменту;
- формування навичок оцінки ситуації, вибору та організації пошуку ключової інформації;
- набуття вміння вірно формулювати питання та запити;
- набуття вміння розробляти багатоваріантні підходи до реалізації плану дії;
- формування вмінь розробляти управлінські рішення в умовах невизначеності;
- формування навичок ясного та чіткого висловлювання та відстоювання власної точки зору;
- формування вміння самостійно приймати рішення використовуючи інформацію групового аналізу ситуації;
- формування навичок та прийомів всебічного аналізу управлінських ситуацій;
- формування вмінь та навичок конструктивної критики.

Основними умовами ефективного навчання за допомогою кейс-методу є ретельна підготовка до заняття в аудиторії, якість обговорення й активної участі й взаємодії між студентами.

З метою формування та вдосконалення вмінь з технології прийняття управлінських рішень, організаційного проектування, аналізу управлінської ситуації, вибору стратегії, розробки тактичних й оперативних рішень застосовуються ділові ігри, які відбуваються в штучних умовах мнимой, моделюючої, експериментальної ситуації.

Ігрова, імітаційна система відрізняється від реального управлінського аналога такими умовами: реальна інформація щодо організації (або ситуації) замінюється псевдо реальною інформацією; для ділової гри характерний експериментальний характер, згідно якого стискується масштаб часу й спрощується організаційна структура організації; учасники гри виконують ролі учасників управлінського процесу.

На протязі ділової гри студенти здійснюють різноманітні взаємодії: переговори, дискусії, публічні презентації матеріалів, тощо. Таким чином, створюються передумови щодо освоєння ефективного комунікативного досвіду та розвитку комунікативної компетентності у майбутніх керівників.

Рольова гра, інсценізація, метод інсценівки базується на навчальному ефекті сумісного розігрування умовної ролі. Рольові ігри як спосіб інтерактивного навчання використовуються з метою формування вмінь прийняття управлінського рішення в конкретній ситуації, навичок поведінки в великих й малих групах, конструктивної взаємодії, управління конфліктами, формування адекватного самосприйняття та сприйняття інших учасників ділової ситуації.

За даними американських учених, під час лекції учень засвоює всього 5 % матеріалу, під час читання - 10 %, роботи з відео/аудіоматеріалами - 20 %, під час демонстрації - 30 %, під час дискусії - 50 %, під час практики - 75 %, а коли учень навчає інших чи відразу застосовує знання - 90 %. Таким чином, особлива цінність інтерактивного навчання полягає в тому, що воно сприяє створенню атмосфери співробітництва, взаємодії, допомагає студентам ефективно засвоювати навчальний матеріал та розвивати практичні навички.