

Асоціація України. – 2019. – Режим доступу до ресурсу: https://inau.ua/sites/default/files/file/1910/dani_ustanovchyh_doslidzen_iii_kvartal_2019_roku.pdf. Smith K. *Why Your Competitors Use Paid Search Advertising & You Should Too* [Електронний ресурс] / Keran Smith. – 2019. – Режим доступу до ресурсу: <https://www.lyfemarketing.com/blog/paid-search-advertising/>.

4. Wood A. *4 steps to creating a digital communications strategy* [Електронний ресурс] / Allison Wood. – 2020. – Режим доступу до ресурсу: <https://www.dix-eaton.com/our-blog/4-steps-to-creating-a-digital-communications-strategy/>.

Новак І.М.

доктор економічних наук, професор,
Уманський національний університет садівництва

СУЧАСНІ РЕАЛІЇ ВПРОВАДЖЕННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ФОРМ НАВЧАННЯ У ЗАКЛАДАХ ВИЩОЇ ОСВІТИ УКРАЇНИ

Адаптуючись до світових стандартів із застосуванням новітніх технологій у навчанні українська освіта знаходиться на шляху трансформацій. Традиційні методи навчання зазнають істотних змін на всіх етапах навчального процесу: підготовка курсів, проведення занять, виконання самостійної роботи, підготовка проектів та підсумкових чи атестаційних робіт. Нові технології не тільки забезпечують викладачів та здобувачів новими засобами та ресурсами, але й змінюють самі способи комунікації між викладачами та слухачами.

Впровадження віртуальних методів у навчання та інтеграція до світової інформаційної мережі є вимогою часу, що дозволить вітчизняним вищим навчальним закладам готувати конкурентоспроможних фахівців як для власних підприємств, так і для світових корпорацій. Дана тема є сферою наукових і практичних інтересів багатьох вчених, провідних менеджерів світових компаній, розробників ігор, які досліджують світові тенденції та постійно працюють у розвитку даного напрямку знань.

Віртуальне освітнє середовище є творчим середовищем, навчання в якому можливе за наявності високої внутрішньої мотивації студентів, їх емоційному підйомі та позитивному, оптимістичному настрої. Необхідною умовою навчання у віртуальному освітньому середовищі є реалізація особистісно-орієнтованої освітньої парадигми із відсутньою необхідністю абсолютизації методик викладання. Ступінь довіри викладачів до ініціатив студентів в такій системі вища, ніж в традиційній системі освіти. При цьому активність студентів залишається високою, оскільки технології продуктивної творчої діяльності на базі інтерактивних комп'ютерних технологій надають ґрунтовні можливості для самореалізації студента, будучи важливим складником забезпечення ефективного навчального процесу.

Інтерактивне навчання - це спеціальна форма організації пізнавальної діяльності. Вона представляє цілком конкретні і прогнозовані цілі. Головна мета застосування полягає в створенні педагогічних умов навчання у вузі, при яких студент зможе стати впевненим у своїй інтелектуальній спроможності, що робить продуктивним сам процес навчання. Іншими словами, інтерактивне навчання - це, перш за все, діалогове навчання, в ході якого здійснюється взаємодія між студентом і викладачем, а також між самими учнями:

Завданнями інтерактивних форм навчання є:

- виникнення у студентів інтересу до навчання;
- ефективне засвоєння навчального матеріалу;
- самостійність прийняття відповідальних рішень;
- навчання роботі в команді;
- формування в студентів власної думки, що спирається на певні здобуті знання;
- вихід на рівень усвідомленої компетентності студента.

Вітчизняні наукові, навчальні та бізнес-семінари і тренінги дедалі більше наповнюються складним програмним забезпеченням, завдяки якому студенти мають можливість випробовувати себе в обраній професії, відпрацювати навички, отримані в процесі навчання. Окрім того, сьогодні в Україні склалися умови, за яких студенти обмежені у робочих місцях при проходженні практики. За оптимістичними оцінками студентських громадських організацій, біля 70% студентів проходить практичну підготовку формально або фіктивно, як наслідок – у студентів відсутні необхідні компетенції та навички у відповідній кваліфікації.

Тому в українських ВНЗ та бізнес-школах дедалі більше схиляються до думки, що ділові ігри – це чудовий засіб вивчення складних тем, які важко повністю опанувати лише за підручниками. Підтверджують це і дані Національного інституту безперервної освіти (Великобританія): «Ми запам'ятовуємо лише 20 % із того, що ми прочитали, і до 90 % із того, що ми: прочитали, побачили, почули та зробили, тобто коли ми отримали досвід через дію». В іноземній літературі таке навчання дістало назву «навчання дією» ("learning by doing").

Учасники навчального процесу, за ігровою моделлю, перебувають в інших умовах, ніж у традиційному навчанні. Вони отримують максимальну свободу інтелектуальної діяльності, що обмежується лише конкретними правилами гри. Студенти самі обирають свою роль у грі; висуваючи припущення про ймовірний розвиток подій, створюють проблемну ситуацію, шукають шляхи її розв'язання, покладаючи на себе відповідальність за обране рішення. Викладач в ігровій моделі виступає як: інструктор (ознайомлення з правилами гри, консультації під час її проведення), суддя-рефері (коригування і поради стосовно розподілу ролей), тренер (підказки студентам з метою прискорення проведення гри), головуючий, ведучий (організатор обговорення).

Комп'ютерна симуляція як інтерактивна форма навчання має величезні можливості:

- створює образ реальних атрибутів діяльності;
- виступає як віртуальний аналог реальної взаємодії;
- створює умови заміщення реального виконання соціальних чи професійних ролей;
- є формою контролю ефективності навчання.

На сьогоднішній день розвиток інформаційних технологій не зупиняє своїх обертів. Набувають попити серед освітян новітні технічні та інформаційні засоби, що підвищують рівень оволодіння та оперування навчальним матеріалом та розширюють кількісний склад методів навчання. Тому аби якнайшвидше досягнути активності від учнів у пізнавальній діяльності, збільшити якісний показник рівня емоційності сприймання навчального матеріалу й розвинути творче мислення під час пошуку рішення задач з середнім та високим рівнем складності, необхідно активно користуватися різноманітними технічними засобами під час проведення уроків у загальноосвітніх навчальних закладах.

Варто зазначити, що беззаперечним фактором, який доводить до необхідності використання інформаційних комп'ютерних технологій у навчальних дисциплінах, є великий обсяг та насиченість інформації. Кількість матеріалу, що викладається учням, повинна бути якісно засвоєна. Тому учням необхідно своєчасно опрацьовувати отриманий навчальний матеріал та доцільно його використовувати під час розв'язування певних задач. Аби краще зрозуміти теоретичну частину уроку та в подальшому вільно нею оперувати, учень повинен логічно осмислити отриману інформацію, зрозуміти як той чи інший процес відбувається так би мовити «з середини».

Основною проблемою запровадження даного методу у навчання в Україні є його вартість, особливо актуальна вона за умови скорочення державного фінансування вітчизняних ВНЗ. Крім того, часто викладачі не мають достатнього рівня підготовки, щоб використовувати нові інформаційні комп'ютерні технології, що динамічно розвиваються та змінюються. Ігнорування даної проблеми може призвести до того, що вітчизняні ВНЗ будуть втрачати якість підготовки, а потенційні студенти, відповідно, будуть орієнтуватися на ВНЗ інших країн.

Як свідчать результати анкетування магістрів провідних навчальних закладів України, більшість з них володіють виключно теоретичними знаннями і не вміють вирішувати практичні завдання. Студентів не задовольняє ситуація, коли матеріал подається у вигляді «сухої» теорії і на підставі неї необхідно розв'язувати умовні практичні завдання. В результаті такого навчання для студентів часто залишається незрозумілим, як саме і де ці знання вони можуть потім застосовувати на практиці. За таких умов отримання необхідних навиків роботи з інформацією можливе, на нашу думку, лише за умови, коли студент активно залучається до різноманітних навчальних тренінгів і ділових ігор, що максимально наближені до реалій діяльності сучасного підприємства.

Таким чином, упровадження інформаційно комп'ютерних технологій з використанням мультимедійних технологій та віддаленого доступу до

інформаційно-освітніх ресурсів сприяють ґрунтовному забезпеченню безперервності віртуального навчання, а можливість вибору плану та методики навчання дозволяють розкрити та виявити індивідуальні творчі здібності студентів. Реалізація інтенсивних форм і методів навчання, особливо при організації самостійної навчальної діяльності у віртуальному освітньому середовищі, є суттєвим фактором підвищення мотивації до навчально-пізнавальної діяльності, підвищення рівня емоційного сприйняття нового матеріалу.

Палієнко Т. П.

Національний університет «Києво-Могилянська академія»

ІНДИВІДУАЛІЗАЦІЯ ІННОВАЦІЙ ЯК ФАКТОР ПРОСУВАННЯ ТОВАРІВ НА РИНОК

У сучасному світі новоствореним інноваційним продуктам досить складно одразу вийти на ринок, завоювати його та конкурувати з продуктами відомих і популярних брендів. Важливим фактором посилення інноваційних процесів, модернізації та зростання обсягів виробництва, виступає інтелектуальна власність, що забезпечує високу конкурентоспроможність країни та якість виробленої продукції на ринку.

Хоча було проведено багато досліджень щодо процесу створення інновацій, їх класифікацій, однак мало відомо як саме інтелектуальна власність, зокрема об'єкти засобів індивідуалізації, допомагають власникам інновацій у просуванні продукції та отримуванні додаткового прибутку.

Засоби індивідуалізації застосовувалися у Індії ще 3000 років тому ремісниками для позначення художніх виробів підписом та відправки до Ірану, а фабричне клеймо FORTIS було настільки відомим, що його копіювали та підробляли [1, с. 13].

У сучасному науковому просторі сформувалися різні підходи до тлумачення сутності засобів індивідуалізації. На думку вітчизняних дослідників, зокрема В. Борзенка, засоби індивідуалізації це: «група об'єктів інтелектуальної власності, які служать для відмінності товарів, послуг, підприємств, організацій та інших об'єктів у сфері господарського обороту» [2, с. 262]. А. Пекар пропонує своє розуміння даного поняття – це «позначення, за допомогою яких комерційні фірми та їхня продукція (товари, послуги, певні роботи) ідентифікуються серед безлічі інших подібних об'єктів, набувають унікальності» [3, с. 260].

Цивільний кодекс України визначає, що «засоби індивідуалізації включають комерційні (фірмові) найменування, торговельні марки та географічні зазначення» [4, ст. 420]. Найпопулярнішим об'єктом виступає торговельна марка, яку прийнято у міжнародній практиці позначати за допомогою таких символів: R або ® або Reg TM. Що стосується комерційного