

Д.П. Золотухина

студентка

И.Б. Соловьева

кандидат педагогических наук, доцент

ФГБОУ ВО «Алтайский государственный гуманитарно-педагогический
университет имени В.М. Шукшина» (г. Бийск)

Инновационные технологии в профессиональном обучении

Аннотация: В статье представлены разработки по проведению занятий со студентами экономических специальностей при изучении раздела «Планирование на предприятии» дисциплины «Экономика организации». Представлены сценарий деловой игры «Бизнес-планирование».

Ключевые слова: инновации, игра, деловая игра, бизнес-план.

Главная задача среднего профессионального образования – подготовить специалистов, которые должны быть востребованы в современном мире, где на сегодняшний день сложная экономическая ситуация.

Сегодня очень сложно подготовить специалистов среднего звена без эффективных педагогических технологий, методов и форм обучения. Поэтому очень важно развивать и искать те методы образования, которые помогают преподавателям вовлекать обучающихся в поиск ответов на необходимые вопросы при изучении той или иной дисциплины, помогают студентам научиться самостоятельно добывать знания и применять их на практике, развивают творческое мышление. Наряду с традиционными методами обучения в образовательном процессе, необходимо интенсивно использовать инновационные технологии подготовки специалистов, которые включают игровые методы, применение нетрадиционных форм проведения занятий, решение проблемных ситуаций, использование дидактических средств, разработку самостоятельных заданий, проектное и интерактивное обучение. Ведь действительно, лучше запоминается не то, что мы когда-то слышали, прочитали, а то, чего мы достигли самостоятельно, используя свой умственный и творческий потенциал.

Преподавателю необходимо сформировать интерес у обучающихся к будущей профессиональной деятельности в целом, ведь это основа, на которой будет проходить все дальнейшее обучение по его специальности.

Для проведения занятий со студентами экономических специальностей при изучении раздела «Планирование на предприятии» дисциплины «Экономика организации» можно

использовать следующие методы обучения: занятия в форме соревнований и игр; работу в группах, игровое проектирование, решение ситуационных задач. При проведении урока в игровой форме студенты более активны, больше запоминают, меньше устают.

Перед началом объяснения новой темы проводится деловая игра, которая помогает обучающимся лучше усвоить знания, самостоятельно выявить те или иные экономические законы и концепции, а полученные выводы записать в тетрадь в форме конспекта.

При закреплении материала на занятиях по дисциплине «Экономика организации» при изучении раздела «Планирование на предприятии» используются следующие виды заданий:

1. Игра «Верю – не верю» – зачитываются заранее составленные предложения, студентам необходимо ответить верно данное утверждение или нет.

2. Игра «Соревнование» – обучающиеся делятся на команды, каждой группе выдается аналогичное задание, на слайде представлен алгоритм действий. Выиграет тот, кто быстрее выполнит задание.

3. Игра «Дебаты» - группу делим на две команды, которые должны защитить противоположные точки зрения (причем, защищаемая позиция определяется с помощью жребия) с обязательным условием определения победителя. Обозначаем тему дебатов, например «Чьим бизнес-планом интересуются инвесторы?». Каждой полярной группе предлагается найти убедительные аргументы в защиту своей позиции, а также обнаружить слабые места в позиции противника и добиться победы в дискуссии. Деятельность участников игры строится таким образом, чтобы в их сознании одновременно отразились «плюсы» и «минусы» обеих альтернатив, что позволит им увидеть относительность любого однозначного решения проблемы (это – «сверхзадача» данной игры).

4. Игра «Пойми меня» – обучающиеся делятся на команды и выбирают себе капитана. Капитан должен объяснить членам своей команды значение показанных ему экономических терминов без использования однокоренных слов. Команда должна за три минуты угадать как можно больше слов. Каждое правильно угаданное слово – 3 балла, если объяснение «экономическое», или 1 балл, если «не экономическое».

Из всех игровых методов наиболее эффективным и востребованным является деловая игра. Цель деловой игры «Бизнес-планирование» – активизировать творческую инициативу студентов, предоставить возможность применить полученные теоретические знания в практических ситуациях, показать необходимость постоянного пополнения этих знаний для формирования предпринимательских навыков у ее участников.

Деловая игра «Бизнес-планирование» проходит в два этапа. Первый этап заключается в предоставлении разработанного бизнес-плана со всеми требуемыми экономическими обоснованиями проекта, где студенты описывают: чем они будут заниматься, как и для кого

производить свою продукцию или оказывать ту или иную услугу. Данный этап предполагает тесную работу команды и куратора. Целью первого этапа игры является обобщение и углубление имеющихся знаний студентов об организации и создании эффективной бизнес-модели предприятия работающего в конкурентной среде. Студенты самостоятельно выбирают вид экономической деятельности организации, и разрабатывают бизнес-план. В качестве объектов моделирования могут выступать, например: кафе, салон красоты, досуговый центр, фото-студия, кинотеатр, парикмахерская, школа танцев и т.д. После детального изучения бизнес-планов определяется команда, которая побеждает в номинации «Лучший бизнес».

Второй этап деловой игры заключается в представлении ролика-презентации на разработанный бизнесплан. Целью этапа является развитие и закрепление техники создания и проведения эффективных презентаций, получение навыков донесения информации, совершенствование способностей работы с аудиторией. Команды по заранее установленной очередности представляют свои презентации. Лимит времени установленный для каждой команды не более пяти минут. Ход этапа регулируется ведущим игры. Члены команды при необходимости могут комментировать представляемые презентации. Основная задача команд разработать и представить такую презентацию, которая заинтересует зрителей и позволит их привлечь именно в свое предприятие в ходе третьего этапа игры. Презентация может содержать различные мультимедийные материалы, такие как видео- и аудиоматериалы, фотографии, графику и анимацию, тексты и таблицы, то есть все то, что наилучшим образом, поможет рассказать о компании, о предоставляемых ею услугах и продуктах. По итогам второго этапа определяется команда, которая побеждает в номинации «Эффектная презентация».

После проведения второго этапа деловой игры «Бизнес-планирование» проходит подведение итогов и награждение участников по номинациям.

Таким образом, применение в учебном процессе инновационных технологий позволяет сформировать необходимый набор качеств личности, необходимый будущим специалистам в их дальнейшей профессиональной деятельности.

Литература

1. Земцова, Н.Ф. Ролевая игра как средство развития профессиональных и коммуникативных компетенций студентов / Н.Ф. Земцова // Среднее профессиональное образование. – 2012. – № 8. – С.125 – 133.
2. Комплексная деловая игра / Под ред. И.Г. Абрамова и др. – М.: Наука, 1991. – 342 с.
3. Парамонова, Т.Н. Маркетинг: активные методы обучения: учебное пособие / Т.Н. Парамонова, А.О. Блинов. – М.: КНОРУС, 2010. – 416 с.