

Тихомирова Ирина Игоревна

канд. экон. наук, доцент

Лазаренко Нина Ивановна

старший преподаватель

Тихомирова Галина Юрьевна

старший преподаватель

ФГАОУ ВО «Национальный исследовательский университет

«Московский институт электронной техники»

г. Москва

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ КАК ИНТЕРАКТИВНОЙ ФОРМЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ «ЭКОНОМИЧЕСКАЯ ТЕОРИЯ»

***Аннотация:** в статье рассматривается вопрос использования интерактивных методов обучения в высшем учебном заведении. Интерактивный метод в форме деловой игры и развернутой беседы позволяет систематизировать и обобщить знания по ранее изученным темам, аргументировать собственное отношение к проблемам экономического развития по определенным вопросам. В результате проведенные занятия с использованием деловой игры «Корпорации» обеспечили активное взаимодействие обучающихся и эмоциональное обсуждение, которое ведет к осмысленному усвоению новых знаний и оценке возможности своего участия в экономической жизни общества.*

***Ключевые слова:** интерактивные формы обучения, обсуждение вопросов, развернутая беседа, профессиональная компетенция, дискуссия, стандарты нового поколения.*

В образовании в связи с переходом на стандарты нового поколения большое внимание уделяется использованию интерактивных образовательных технологий при проведении занятий. Интерактивные формы и методы активно используются на всех занятиях. Конечной целью процесса обучения по дисциплине

«Экономическая теория», является сформированность профессиональных компетенций, подразумевающее полное освоение знаний, навыков, и умений, позволяющих решать различные задачи профессиональной деятельности.

В связи с тем, что в процессе обучения существует необходимость проверять сформированность компетенций у студентов, в процесс учебы были введены деловые игры, кейсы на различные темы дисциплины «Экономическая теория».

Таким образом, главной целью данного интерактивного метода является достижение комплексного владения полученными знаниями и умениями для формирования компетенций, позволяющих решать профессиональные задачи.

Например, деловая игра «Корпорации» проводится на 14 неделе обучения на семинарском занятии, целью внедрения данного интерактивного метода является достижение комплексного владения полученными знаниями и умениями для формирования компетенций, позволяющих решить профессиональные задачи.

Деловая игра «Корпорации» проводится во всех группах на всех направлениях обучения.

Деловая игра проводится как итоговое занятие по теме и обобщает полученные умения и знания. Игра вовлекает студентов в активную самостоятельную работу, в процессе подготовки и выполнения задания, студенты перерабатывают большое количество материала, таких как, тексты, справочные материалы, СМИ, интернет и т. д. Студенты учатся находить и обрабатывать различную информацию, увлеченно дискутируют, презентуют полученные результаты.

Данный вид обучения позволяет задействовать широкий круг навыков, полученных студентами в рамках изучения как дисциплины «Экономическая теория», так и других дисциплин. Деловые игры позволяют включать в работу современные актуальные материалы различных видов, творчески подходить к решению поставленных задач, организовать индивидуальную и групповую работу студентов.

Интерактивные методы строятся на схемах взаимодействия «преподаватель = студент» и «студент = студент» (рис. 1). То есть не только преподаватель

привлекает студентов к процессу обучения, но и сами студенты, взаимодействуя друг с другом, влияют на мотивацию каждого обучающегося. Преподаватель лишь выполняет роль помощника. Его задача – создать условия для инициативы студентов.

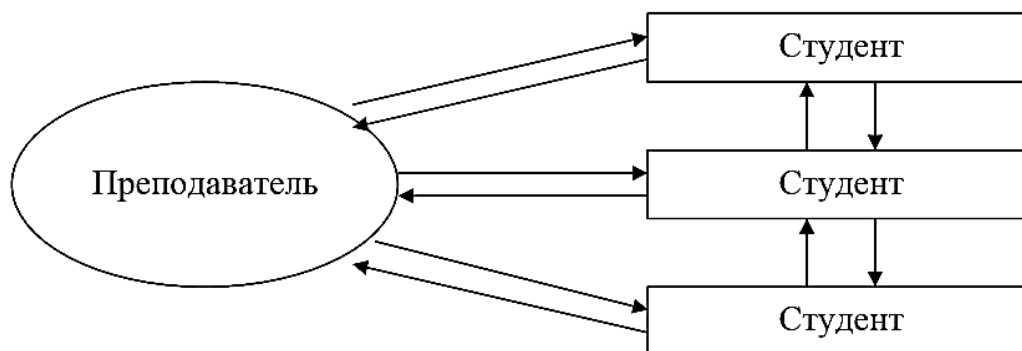


Рис. 1. Взаимосвязь преподавателя и студентов

Особенности активных и интерактивных способов обучения:

1. Активность обучающихся: получая конкретное задание для решения конкретной ситуации, поставленной педагогом, в работу вовлечены все присутствующие участники.

2. Постоянный контакт обучающихся между собой и преподавателем с помощью постоянных взаимосвязей.

3. Творческий подход и самостоятельность в нахождении и выборе поставленного решения или задачи.

4. Повышенная степень мотивации, эмоциональности и творчества.

В результате применения активных и интерактивных форм обучения:

1. Информация воспринимается на 90%.

2. Требуемое время для исследования необходимой литературы сокращается на 30–90%.

3. Заинтересованность студентов повышается, что делает подход к выполнению заданий более свободным и творческим.

Деловая игра, как один из видов интерактивного обучения, требует предварительного освоения навыков работы в команде. Полученный обучающимися

опыт, позволит не только подготовить их к решению будущих профессиональных задач, но и сделать процесс обучения более интересным, интерактивным и эффективным.

Список литературы

1. Гуцин Ю.В. Интерактивные методы обучения в высшей школе / Ю.В. Гуцин // Психологический журнал Международного университета природы, общества и человека «Дубна». – 2012. – №2. – С. 1–18.

2. Тихомирова И.И. Использование интерактивных методов обучения в высшем учебном заведении / И.И. Тихомирова, Г.Ю. Тихомирова, Н.И. Лазаренко // Научные исследования и разработки молодых ученых. – 2015. – №3. – С. 76–79.