

Зайцева Анна Ивановна

преподаватель

ГАПОУ «Казанский колледж строительства,
архитектуры и городского хозяйства»

г. Казань, Республика Татарстан

ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ В ПРЕПОДАВАНИИ ЭКОНОМИЧЕСКИХ ДИСЦИПЛИН КАК РЕСУРС ПОВЫШЕНИЯ КАЧЕСТВА ОБРАЗОВАНИЯ

Аннотация: в статье рассматривается опыт применения игровых инновационных методов обучения в образовательном процессе. Автор раскрывает эффективность их применения в преподавании экономических дисциплин.

Ключевые слова: инновационные технологии, игровые методы обучения, учебный процесс, профессиональная деятельность, активизация студентов.

В профессиональном экономическом образовании особое значение имеет инновационная деятельность, которая направлена на внедрение различных педагогических новшеств. Повысить качество подготовки специалистов, развить индивидуальности, активизировать познавательную деятельность, повысить мотивацию обучающихся и активизировать их самостоятельную работу позволяет использование инновационных педагогических технологий в учебном процессе. Инновационные педагогические технологии широко применяют как при изучении нового материала, так и при обобщении и систематизации знаний, для контроля знаний, а также во внеклассной работе.

Одним из эффективных способов повышения познавательной активности студентов является применение игровых методов обучения. В преподавании экономических дисциплин мною используется широкий спектр игр: деловые, ролевые, имитационные и т. д.

Главной целью игрового метода является активизация мышления студентов и их познавательной деятельности, повышение их самостоятельности,

проявление творческого подхода в решении профессиональных задач, подготовка к будущей профессиональной деятельности.

Применение игрового метода в преподавании экономических дисциплин способствует развитию у студентов способности к сотрудничеству и самоопределению, обеспечивает личностный рост, а также повышает мотивацию студентов в процессе обучения. Игры позволяют организовать коллективную работу студентов; они носят практико-ориентированный характер; несут дух соревновательности; в ходе проведения игры максимально задействованы все студенты, которые проявляют творческий подход к решению профессиональных задач в рамках игры.

Игры готовятся и их ход в процессе проведения контролируется преподавателем. Преподаватель наблюдает за ходом игры, при необходимости корректирует ее ход и в заключении – оценивает деятельность студентов.

Так со студентами первого курса специальности 38.02.01 «Экономика и бухгалтерский учет (по отраслям)» по дисциплине «Экономика» проводится деловая игра «Деньги и их роль в экономике». Учебная группа делится на команды. Каждая команда придумывает себе название, связанное со сферой денежного обращения, и выбирает капитана.

Оценивает работу команд и правильность выполнения ими заданий деловой игры жюри, состоящие из трех студентов старшего курса специальности 38.02.01 «Экономика и бухгалтерский учет (по отраслям)». Жюри оценивает выполнение командами заданий профессионального кейса и награждает команды за каждый конкурс определенным количеством «Монет». Количество монет за каждый конкурс определяется протоколом.

Каждая команда выполняет свой профессиональный кейс, состоящий из заданий нескольких конкурсов. Одним из конкурсов выступает творческий конкурс по созданию собственной банкноты своей команды и ее презентации. Для выполнения данного конкурса студенты приносят наборы для творчества: цветную бумагу, цветные карандаши, фломастеры, клей, ножницы и др.

В конце игры капитаны команд подсчитывают набранное количество «Монет». Победившей становится команда, которая набрала наибольшее количество «Монет» за игру.

В ходе проведения деловой игры студенты закрепляют и углубляют знания, полученные на занятиях по дисциплине «Экономика», продолжают формирование общих и профессиональных компетенций. Таким образом, деловая игра поставленных целей достигла.

По профессиональному модулю ПМ.01 «Документирование хозяйственных операций и ведение бухгалтерского учета активов организации» со студентами второго курса специальности 38.02.01 Экономика и бухгалтерский учет (по отраслям) проводится ролевая игра «Порядок открытия, документальное оформление и учет операций по расчетному счету в программе «1С: Предприятие – Бухгалтерия 8.3».

Студенты группы разделены по ролям: кассир организации, бухгалтер организации, кассир банка, операционист банка, инкассаторы. Каждая группа игроков выполняет свой профессиональный кейс. Выполняя задания профессиональных кейсов каждая группа студентов по своей роли выполняет профессиональные обязанности по открытию расчетного счета в банке, по приему и выдаче денежных средств, по оформлению каждой операции соответствующими документами, по отражению операций движения денежных средств на бухгалтерских счетах и в программе «1С: Предприятие – Бухгалтерия 8.3».

Ролевая игра имеет следующее материальное оснащение: профессиональные кейсы, бланки документов и учетных регистров, компьютер, принтер, мультимедийное оборудование, программа «1С: Предприятие – Бухгалтерия 8.3», компьютерная презентация. Игра проходит в лаборатории «Учебная бухгалтерия».

В ходе проведения ролевой игры студенты приобрели практические навыки по оформлению документов, закрепили и углубили знания, полученные на занятиях по МДК.01.01, продолжили формирование общих и

профессиональных компетенций ПМ.01. Таким образом, ролевая игра поставленных целей достигла.

По дисциплине «Бухгалтерский учет» со студентами третьего курса специальности 38.02.04 Коммерция (по отраслям) проводится деловая игра «Знатоки бухгалтерского учета». Группа делится на пять команд: четыре команды – организации, пятая – налоговая инспекция (жюри). Каждая команда-организация выбирает себе руководителя и главного бухгалтера. Командами выполняются задания различных конкурсов, представляющие собой профессиональные кейсы. Налоговая инспекция (жюри) оценивает каждый конкурс в соответствии с протоколом оценок и выдает каждой команде заработанное количество монет. Монеты хранятся до конца игры у главных бухгалтеров каждой команды. И в конце игры главные бухгалтеры подсчитывают набранное за игру количество монет. Победившей признается команда, которая в сумме набрала наибольшее количество монет. В конце урока все студенты оцениваются в соответствии с оглашенными в начале урока критериями оценок. В ходе проведения деловой игры делается небольшой перерыв, во время которого вместе со студентами выполняется гимнастика для глаз.

Деловая игра имеет следующее материальное оснащение: профессиональные кейсы, компьютер, мультимедийное оборудование, компьютерная презентация. В ходе проведения деловой игры студенты закрепили и углубили знания, полученные на занятиях по дисциплине «Бухгалтерский учет», продолжили формирование общих и профессиональных компетенций. Таким образом, деловая игра поставленных целей достигла.

Использование и удачное сочетание инновационных педагогических технологий (игровые методы, обучение в сотрудничестве, кейс-технологии, информационные технологии, элементы здоровьесберегающих технологий) позволяет сформировать общие и профессиональные компетенции специалиста, отработать профессиональные навыки, необходимые для эффективного выполнения своих функциональных обязанностей, в приближенных к

реальным условиям и обеспечивает готовность выпускников к профессиональной деятельности.

Список литературы

1. Иванова Е.В. Инновационные педагогические технологии: модульное пособие для преподавателей профессиональной школы / Е.В. Иванова, Л.И. Косова, Т.Ю. Аветова. – СПб.: Полиграф-С, 2014. – 160 с.

2. Питюков В.Ю. Современные педагогические технологии / В.Ю. Питюков. – 3-е изд., испр. и доп. – М.: Гном и Д, 2001. – 188 с.

3. Технологии формирования экономических компетенций студентов в современной образовательной среде [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://tvov.ru/docs/100/index-1319.html> (дата обращения: 27.09.2024).

4. Шумакова Н.В. Инновационные технологии в системе профессиональной подготовки студентов / Н.В. Шумакова // Молодой ученый. – 2013. – №5. – С. 787–789. EDN RHLHRZ