

УДК 378.022

ВПРОВАДЖЕННЯ НОВІТНІХ МЕТОДІВ НАВЧАННЯ ПРИ ВИКЛАДАННІ ЕКОНОМІЧНИХ ДИСЦИПЛІН

З.Я. ШАЦЬКА

Київський національний університет технологій та дизайну

Впровадження ділових та рольових ігор, як новітніх методів навчання дає змогу підвищити ефективність засвоєння навчальних економічних дисциплін та активізувати творчий потенціал кожного студента

Традиційна система освіти і виховання була й залишається безособистісною. Той, хто навчається, підпадає під поняття «об'єкт» з чітко окресленими змістовними, поведінковими, технологічними навантаженнями. Студент у цих відносинах постає деяким інженерно-технологічним об'єктом, яким можна керувати за допомогою зовнішніх впливів, загальних стандартів та нормативів. Звідси уявлення про певні універсальні педагогічні технології впливу, які ось-ось будуть винайдені і запущені в користування, які вирішать будь-які соціальні проблеми. У такому твердженні відсутнє розуміння того, що студент – не шматок глини, з якої можна виліпити абсолютно все: він особистість, яка бере з освітньо-виховних впливів лише те, що забажає [2]. Саме тому, Державна національна програма «Освіта» («Україна XXI століття») визначає потребу перегляду усталених підходів до змісту, методів і форм навчання.

Об'єкти та методи дослідження

Метод навчання – це спосіб упорядкованої взаємозв'язаної діяльності вчителя й учнів, спрямованої на вирішення завдань освіти. Окрім основного визначення в літературі зустрічаються й інші визначення методів навчання:

- метод – це форма руху змісту навчального матеріалу;
- метод – це упорядкована сукупність методичних прийомів, дій та операцій, за допомогою яких організовується навчальна діяльність учнів і процес засвоєння знань;
- метод – форма обміну навчальною інформацією між тим, хто навчає, і тим, хто вчиться;
- метод – форма руху пізнавальної діяльності учнів;
- метод – упорядкована сукупність прийомів, дій і логічних операцій;
- метод – це спосіб співробітництва педагога й учнів.

Таким чином, метод навчання – досить складне, багатовимірне педагогічне явище, в якому знаходять відображення об'єктивні закономірності, принципи, цілі, зміст і форми навчання. Цей зв'язок з іншими дидактичними категоріями взаємозворотній: принципи, цілі, зміст і форми навчання визначають метод, але вони не можуть бути реалізовані без нього, без урахування можливостей їх практичної реалізації.

Методи навчання, що використовуються у вищих навчальних закладах прийнято розподіляти на дві групи: традиційні і нетрадиційні [3]. Традиційні методи в свою чергу поділяються:

- у відповідності з характером пізнавальної діяльності студентів по засвоєнню змісту освіти виділяють такі методи, як пояснювально-ілюстративні, репродуктивні, проблемного викладу, частково-пошукові та дослідницькі;

– за ступенем передачі та сприйняття навчальної інформації - словесні (розповідь-пояснення, бесіда, лекція), наочні (ілюстрація, демонстрація) та практичні (досліди, вправи, лабораторні роботи, реферати тощо).

– у залежності від основних дидактичних завдань, які вирішуються на конкретному етапі навчання;

– відповідно до етапів процесу навчання.

Крім традиційних, у практиці педагогіки вищої школи за останні двадцять років великого розповсюдження та застосування набули й інші методи навчання, які називаються нетрадиційними. До них відносяться «активні» методи навчання, особливістю яких є спонукання студента та викладача до активності, обов'язкову взаємодію в процесі навчання студентів між собою чи з іншими суб'єктами навчально-виховного процесу. Виділяють десять основних методів активного навчання, серед яких виділяють:

– ділова гра - включає наявність ігрового моделювання та розподіл ролей між учасниками гри; наявність загальної мети всього ігрового колективу, досягнення якої забезпечується взаємодією учасників гри, підкоренням їх різнобічних інтересів цій загальній меті;

– аналіз конкретних ситуацій як нетрадиційного методу навчання властиві: наявність складної задачі чи проблеми, формулювання викладачем контрольних запитань з даної проблеми, обговорення можливих варіантів її вирішення;

– «мозкова атака» - спосіб колективного продукування ідей, який формує вміння зосереджувати увагу на якійсь вузькій меті. Використовуючи метод мозкової атаки, студенти працюють як «генератори ідей», при цьому вони не стримуються необхідністю обґрунтування своїх позицій та позбавлені критики, адже за цих умов немає «начальників» і «підлеглих», є лише експерти в кожній групі студентів, які фіксують, оцінюють та вибирають кращі ідеї;

– ігрове проектування - форма розробки студентами рекомендацій, планів і заходів навчально-виховного характеру. При його використанні відсутнє наперед відоме вирішення поставленої перед студентами задачі. На відміну від методу аналізу ситуацій, для даного методу процес вироблення варіантів вирішення, їх захисту та обговорення може тривати кілька тижнів;

– розігрування ролей є простішим методом порівняно з діловою грою, що потребує менших затрат часу та засобів на розробку та впровадження. Взаємодія учасників ігрового заняття може здійснюватися, зокрема, у вигляді дискусій;

– метод активного програмового навчання характеризується специфічною рисою – поінформованістю викладача у правильному чи найоптимальнішому вирішенні поставленої перед студентами проблеми;

– стажування як метод навчання полягає в тому, що студент у ролі стажиста займає певну посаду. Хоча і під контролем викладача, він повинен самостійно діяти, приймати рішення, взаємодіяти з іншими посадовими особами;

– проблемна лекція - лекція, що містить у собі проблемні, дискусійні твердження, варіанти вирішення яких досягаються обов'язковим обговоренням їх між усіма присутніми. Цьому передуює монолог викладача, в якому він вводить слухачів у проблему, вказує на можливі підходи до її аналізу на

матеріалі співставлення різних факторів та теорій і знайомить з деякими умовами та прецедентами її розв'язання, створюючи тим самим основу для проблематизації зовнішнього діалогу з студентами;

– навчальні модулі, які дедалі ширше використовуються в практиці педагогіки вищих навчальних закладів. Навчальним модулем вважають метод навчання, що активізує самостійну пізнавальну діяльність студентів, служить її поетапній організації, регулюванню, контролю та оцінці.

Кожний з нетрадиційних методів виникав, як спроба подолання обмеженості традиційних методів навчання, а також і тих обмежень, які породжувалися активним методом.

Постановка завдання

Проаналізувати можливість та особливості впровадження ділових та рольових ігор, як новітніх методів навчання при викладанні економічних дисциплін.

Результати та їх обговорення

При викладанні у вищих навчальних закладах економічних дисциплін особливий інтерес має методика проведення практичних занять в ігровій формі. Ефективним є впровадження навчально-педагогічних ігор: ділових ігор – методу навчання, найбільш близькому до реальної професійної діяльності фахівців та рольових ігор – методики, заснованої на розігруванні умовної ролі. У ході гри студенти відпрацьовують різні практичні ситуації, що виникають в змодельованій компанії. Це не просто спосіб поживлення навчання, гра являє собою поєднання аналізу робочих ситуацій та набуття досвіду, вільного від стандартних шаблонів, освоєння професійно-рольових норм і орієнтирів, свободу від страху за наслідки помилок.

Ділова гра є якісним методом професійного навчання з погляду вироблення практичних, управлінських рішень (складання планів, проведення нарад, переговорів, прийняття управлінських рішень, тощо) і поведінкових навичок (задоволення потреб клієнтів, орієнтація на якість, партнерство).

Ділова гра в широкому значенні слова — це метод імітації прийняття управлінських рішень у різних виробничих ситуаціях за допомогою гри за заданими правилами групи людей або людини з ЕОМ у діалоговому режимі. Комп'ютеризація ділових ігор (КДІ) дає можливість істотно зменшити навчальний час, збільшити кількість імітацій циклів керування і безпосередньо «відчути» динаміку процесу взаємодії основних суб'єктів ринку. КДІ можна поділити на два типи: колективні й індивідуальні. У колективних КДІ беруть участь кілька гравців або груп, які приймають рішення [1].

При викладанні економічних дисциплін ділові ігри дозволяють вирішувати наступні завдання:

- визначити індивідуальні й колективні здатності, ступінь засвоєння матеріалу навчальної дисципліни та професійну підготовку кожного студента;
- підвищити інтерес студентів до навчання;
- наочно змодельовати реальну ситуацію на підприємстві;
- одержати навички ухвалення рішення, вирішення конфліктів та інше в умовах, максимально наближених до реальної практичної діяльності в залежності від поставлених навчальною дисципліною задач;
- активізувати творчий потенціал кожного студента, зробити навчання інтенсивним і більше результативним.

У рольовій грі задаються сюжетна зав'язка й ролі (зазвичай це менеджер, співробітник, клієнт, секретар та інші співробітники), що як правило, наближається до реальної конкретної компанії й

береться з безпосереднього робочого оточення [4]. При цьому чіткі правила не задаються, тому що студент буде діяти, виходячи зі своєї ролі. Крім безпосередніх учасників, у грі можуть бути присутнім спостерігачі – викладачі, які викладають цю навчальну дисципліну. Вони стежать за розвитком подій і вступають у дію вже в ході аналізу гри та обміну досвідом..

Виконання ролі в рольовій грі студенту дає можливість: досліджувати власний рівень опанування навчальної дисципліни; відпрацьовувати необхідні дії в рамках поставленого завдання та закріпити бажані навички; переглянути звичні стереотипи власних дій та поведінки; засвоїти практичні дії, необхідні на майбутньому робочому місці; отримати практичний досвід вирішення нестандартних задач.

Іноді рольові ігри не приносять бажаного результату, оскільки існує погроза того, що студенти будуть відпрацьовувати звичайні дії, навіть якщо вони неякісні. Тому з метою видалення типових стереотипів поведінки студентів на практичних заняттях використовуються моделюючі ігри. Вони засновані на заміні реальності узагальненою й іноді відстороненою моделлю. Прикладами таких розповсюджених моделей є моделі «аварія корабля», «ненаселений острів», «пустеля». При викладанні економічних дисциплін в якості такої моделі можна використовувати «банкрутство підприємства» або «кризовий стан підприємства». Наприклад в грі «Розробка проекту виходу підприємства з кризового стану» при викладанні дисципліни «Управління проектами» може бути змодельованим процес ухвалення колективного рішення з розробки антикризового проекту. В продовж відведеного часу на практичних заняттях студентам пропонується розробити проект, який дасть змогу підприємству вийти з кризового стану при наявних ресурсах, обмеженості в грошах і часі.

Висновки

Таким чином, впровадження новітніх методів навчання при викладанні економічних дисциплін сприяють вирішенню проблем комунікативного, пізнавального та виховного характеру: розвивають уміння і навички спілкування, підвищують емоційний контакт із студентами, навчають їх працювати в команді. Використання зазначених методів змінює традиційні форми навчання, спонукає до вивчення навчальної дисципліни та знімає нервову напругу студентів.

Отже, вивчення і застосування на практиці новітніх методів навчання надають можливість викладачам економічних дисциплін впроваджувати та удосконалити новітні методи роботи, підвищувати ефективність навчального процесу і рівень знань студентів.

ЛІТЕРАТУРА

1. Гурч Л. Перспективи підготовки конкурентоспроможних менеджерів у контексті формування загальноєвропейського освітнього простору // Персонал. – 2006. - №7.
2. Зязюн І.А., Сагач Г.М. Краса педагогічної дії: навчальний посібник для вчителів. Аспірантів, студентів середніх та вищих навчальних закладів. – К.: Українсько-фінський інститут менеджменту і бізнесу, 1997. – 302 с.
3. Петрук В.А., Андрущенко Н.О., Прозор О.П. Ретроспективний аналіз інноваційних методів навчання // Електронне наукове видання матеріалів ІХ міжнародної науково-практичної конференції «Гуманізм та освіта-2008».- www.vstu.edu.ua
4. Проведення ділових та інших ігор. - www.tax.vsem.com.ua

Надійшла 02.07.2010