

УДК 378(075.8)

**ПРИМЕНЕНИЕ ТЕХНОЛОГИЙ АКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ
НА ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЯХ
ПО ЭКОНОМИЧЕСКИМ ДИСЦИПЛИНАМ**

Иванюк О.М.

Учреждение образования

**«Могилевский государственный университет продовольствия»
г. Могилев, Республика Беларусь**

Нетрадиционная лекционно-семинарская форма позволяет в большей степени осваивать систему знаний как алгоритм решения типовых задач. Такая методика формирования знаний и навыков у студентов требует развития поисковой творческой деятельности, самостоятельно приобретенного опыта решения разнообразных задач. Поисковая деятельность развивается в ходе вовлечения студентов в разрешение проблемных ситуаций, развития студенческого самоуправления, широкого включения их в научно-исследовательский и учебный процесс, участия студентов в деловых играх и применения других активных форм и методов обучения.

В деловой игре обучение участников происходит в процессе совместной деятельности. При этом каждый решает задачу в соответствии со своей ролью и функцией. Общение в деловой игре имитирует и воспроизводит общение в процессе реальной изучаемой деятельности. Деловая игра - это обучение совместной деятельности, умениям и навыкам сотрудничества.

При проведении практических занятий по дисциплине «Финансы организаций» по темам, требующим поиск оптимальных путей решения проблемы, например, снижения затрат, максимизации прибыли, управления выручкой и рационального распределения финансовых ресурсов, применяется технология под условным названием «Карусель».

Технология активного обучения «Карусель» предполагает расположение студентов в аудитории попарно по кругу, формулировку проблемы или задачи преподавателем. По мере обсуждения и выявления возможных путей решения поставленной проблемы в данных микрогруппах состав пар меняется путем перемещения участников внутреннего круга по часовой стрелке. Обязательным элементом данного этапа является ведение каждым участником конспекта, в котором перечень предложенных вариантов решения уточняется и расширяется. На сбор информации и составление конспекта отводится 15-20 минут (в зависимости от количества участников). Затем участники возвращаются на исходные позиции и в течение примерно 10 минут обрабатывают варианты, обосновывают и выбирают оптимальные пути решения заданной проблемы. Нецелесообразные предложения исключаются из списка, эффективные – ранжируются по выбранному критерию.

Завершающим этапом деловой игры является принятие наиболее оптимального обоснованного решения задачи и оценка активности участников. Студенты при этом более творчески подходят к процессу обучения, так как результаты их деятельности анализируются, обсуждаются, сравниваются разные точки зрения.

Применение технологии «Карусель» способствует закреплению полученных теоретических навыков, развитию творческого, логического и критического мышления, практически полной вовлеченности студентов в активную работу на занятиях.

Как показал опыт, групповые технологии обучения обладают большим развивающим потенциалом по сравнению с традиционными методами, так как представляют собой обучение в составе малых контактных групп, в которых студенты получают возможность овладеть материалом, эффективно общаться и работать в составе группы, формировать навыки социальной деятельности.

Примером групповых технологий обучения является также технология с условным названием «Мозайка», позволяющая освоить большой объем информации. Она предполагает распределение преподавателем изучаемого материала на отдельные сегменты для проработки их в студенческих микрогруппах, по результатам которой участники выделяют главное в своем сегменте и составляют краткий конспект по нему. Затем формируются новые группы из представителей каждой микрогруппы прежнего состава, в которых студенты составляют общий конспект по изучаемой теме дисциплины. Целью данной методики обучения студентов является максимальное использование потенциала каждого студента в группе, разработка качественного конспекта, подготовка студентов к последующему тестированию знаний по изученной теме, которое является обязательным элементом мотивации студентов и мониторинга со стороны преподавателя.

Данные методики целесообразно использовать в преподавании и других экономических дисциплин, дополняя и обогащая традиционную форму обучения. Они были рекомендованы к апробации на курсах РИВШ.

Как показывает практика, деловые игры способствуют развитию и формированию личности, вырабатывают инициативу и самостоятельность в принятии решений. Их строение отражает логику практической деятельности, и поэтому они являются не только эффективным средством усвоения знаний и формирования умений, но и способом подготовки к профессиональному общению. Применение технологий «Карусель» и «Мозайка» придает учебному процессу проблемно-ориентированный и исследовательский характер.