

УДК 372:378

**НЕКОТОРЫЕ АСПЕКТЫ ИНТЕГРАЦИИ
ТЕОРЕТИЧЕСКОЙ И ПРАКТИЧЕСКОЙ ПОДГОТОВКИ
СТУДЕНТОВ ГУМАНИТАРНЫХ СПЕЦИАЛЬНОСТЕЙ
НА ОСНОВЕ ВНЕДРЕНИЯ
ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ**

Д. В. Зубик

*учреждение образования «Белорусский государственный
экономический университет»,
ассистент кафедры организации управления, PhD
e-mail: zubickdv@mail.ru*

Н. Л. Черкас

*учреждение образования «Военная академия Республики Беларусь»,
доцент кафедры физики,
кандидат физико-математических наук, доцент*

В современных условиях в педагогике сформировался личностно-деятельностный подход, согласно которому личность выступает в качестве субъекта деятельности, формируется в деятельности и общении с другими людьми. Такой подход характеризуется приоритетом мышления над запоминанием, активной познавательной деятельностью, партнерскими отношениями преподавателя со студентом, интерактивными формами организации учебного труда, сотрудничеством. Главное изменение в обществе, влияющее на ситуацию в сфере образования, — ускорение темпов развития общества. Поэтому нужны специалисты, владеющие основами методологического мышления, мобильностью, конструктивностью. Обучение сегодня должно работать по заказу рынка, ориентируясь на его потребности. Актуальность идеи интерактивного обучения обозначилась в результате изучения ситуации на рынке труда и в результате определения требований, которые сегодня предъявляются по отношению к выпускнику вуза, в частности, способность действовать в изменившихся условиях.

В настоящее время в современном профессиональном обучении получила широкое распространение теория знаково-контекстного обучения [1], смысл которой заключается в сокращении разрыва между профессиональной и учебной реальностью, развертывании форм учебно-познавательной деятельности адекватных реальности профессиональной действительности. Одной из базовых форм деятельности студентов в данной концепции является квазипрофес-

сиональная деятельность, предполагающая постепенный переход от наиболее абстрактных моделей, реализуемых в рамках одной учебной дисциплины, к моделям, воссоздающим реальные профессиональные ситуации и фрагменты производства. В процессе обучения экономистов и юристов эффективно сочетать традиционные вербальные методы обучения и интерактивные методы [2], которые включают в себя различные формы и методы организации учебного процесса: направляемую дискуссию, мозговой штурм, кейс-метод (case-study), ролевые, деловые игры, тренинги и многие другие [3].

Технология подготовки специалистов как единого взаимосвязанного процесса обучения от теории к производственной практике с использованием интерактивных технологий как неотъемлемой составляющей такого процесса включает: закрепление теоретических знаний за счет смены традиционной формы работы и предоставления студенту возможности проанализировать свои действия; приобретение студентами навыков работы с различными системами обработки информации; обучение студентов осуществлять поиск своих ошибок и их исправлять; развитие творческих способностей студентов. Одной из плодотворных интерактивных методик является командная работа, работа над проектом. Групповое взаимодействие всех участников позволяет формировать у студентов такие навыки, как способность совместного решения проблем; способность совместного выполнения поставленных задач; способность к совместному распознаванию, проработке и применению знаний, фактов, основных положений, взаимосвязей и структур; способность к взаимодействию и кооперации; коммуникационная способность; способность работать в группе; способность к разрешению конфликтов и напряженных ситуаций в группе.

Для наибольшей эффективности использования подобного метода в учебном процессе в группах должно быть не более 10 студентов с разным уровнем подготовки, включая сильных, средних и слабых студентов; в разнообразных группах стимулируется творческое мышление и интенсивный обмен идеями. Обучение в малых группах дает возможность всем студентам, в том числе и стеснительным, активно участвовать в работе, свободно высказывать свою точку зрения. Основная задача преподавателя не столько оценить работу группы, сколько грамотно ее спланировать и организовать. Полезно как можно дольше сохранять стабильный состав группы для того, чтобы студенты могли достигнуть мастерства в групповой работе. После окончания групповой работы, ее результаты должны быть представлены другим группам, чаще всего это делается в виде презентации, от группы может выступить либо один, либо несколько человек. Если какая-то группа не справилась с заданием, то преподаватель должен объяснить, почему это произошло, почему не получился тот ре-

зультат, который был запланирован в начале работы. При этом преподаватель не оценивает, а только описывает сам процесс групповой работы, отрицательные и положительные моменты. Работа в группе должна проводиться в течение всего семестра. Анализ результатов экспериментального исследования показал, что интерактивное обучение способствует развитию личностной рефлексии студента, осознанию включенности в общую работу, становлению активной субъектной позиции в учебной деятельности, развитию навыков общения, принятию нравственности норм и правил совместной деятельности, повышению познавательной активности.

Процесс обучения в XXI веке немыслим без использования информационных технологий (ИТ). В дисциплинах менеджмента ИТ решают задачи имитационного моделирования процессов управления социально-экономическими системами и профессиональной деятельностью людей в условных ситуациях с целью изучения и решения наиболее характерных проблем. Обучение должно сосредотачиваться не на освоении отдельных программных продуктов, а на формировании у студентов деловых и управленческих компетенций, базирующихся на возможностях, заложенных в бизнес-приложениях.

Использование программных продуктов облегчает проведение деловых игр с делением студентов на мини-команды по таким дисциплинам, как стратегический менеджмент, антикризисное управление, управление персоналом и ряд других. При этом обучение участников происходит в процессе совместной деятельности. Взаимодействуя, каждый решает задачу в соответствии со своей ролью и функцией. Общение в деловой игре имитирует и воспроизводит общение в процессе изучаемой деятельности. Классическим примером может служить система имитационного моделирования управления предприятием «Дельта».

Данная программа имитирует процесс конкурентной борьбы нескольких компаний на олигополистическом рынке. В игре принимают участие от двух до шести фирм. В каждой компании два-три участника, которые согласованно принимают решения по всем сторонам деятельности предприятия. Несмотря на ограниченное количество параметров, управление предприятием в условиях компьютерной модели — комплексный процесс, требующий системного подхода к принятию решений и ситуационных навыков быстрого реагирования на нестандартные ходы конкурентов. Программный продукт «Дельта» позволяет проследить последствия принимаемых решений на протяжении нескольких лет функционирования виртуального предприятия. Участники игры получают навыки анализа рыночной ситуации, учатся оценивать собственные силы и использовать все возможности для повышения эффективности деятельности предприятия в условиях конкуренции. Использование финансовых показателей

для оценки деятельности в системе имитационного моделирования «Дельта» содействует развитию аналитических способностей студентов, формирует экономически целесообразное поведение при принятии управленческих решений. Компьютерная имитационная модель предоставляет широкие возможности по созданию новых экономических ситуаций. Увлекательная атмосфера соревнования, возникающая при использовании деловой игры в учебном процессе, повышает заинтересованность студентов в приобретении новых профессиональных знаний, необходимых для экономической практики. Разумеется, соревновательная составляющая не должна быть преобладающей в учебном процессе, усилия следует направлять на развитие стратегического мышления обучаемых, формирование компетенций в принятии оперативных и стратегических решений на основе данных экономического и управленческого учета.

В качестве иллюстрации выбрано применение программного пакета «Дельта» при изучении дисциплины «Стратегический менеджмент». Этот курс является для будущих управленцев одним из ключевых и призван сформировать у них системное стратегическое мышление. В результате освоения дисциплины студенты должны освоить основные управленческие подходы, разные виды стратегий, методы стратегического анализа, процессы реализации стратегии организации и овладеть навыками формирования системы стратегических целей предприятия, выработки миссии и стратегии организации, проведения разных видов стратегического анализа, осуществления изменений, обусловленных реализацией стратегии. Решению этих серьезных задач способствуют интерактивные методы обучения, в частности деловая игра «Разработка и реализация стратегии промышленного предприятия» на базе системы имитационного моделирования «Дельта».

Для проведения деловой игры студенты, входящие в состав учебной группы, должны быть поделены на подгруппы, представляющие менеджмент предприятия. Большое значение при организации интерактивного обучения имеет самостоятельная подготовка студента, поиск дополнительной информации, анализ удачных или ошибочных стратегических решений.

На первом этапе деловой игры необходимо определиться с типом стратегии предприятия, в соответствии с которым планируются будущие цены, затраты на рекламу, исследования рынка и развитие продукции. Производственная стратегия и стратегия управления персоналом разрабатываются исходя из маркетинговой стратегии. Финансовая стратегия в силу заложенных ограничений носит вспомогательный характер и направлена в первую очередь на снижение рисков банкротства.

Далее начинается реализация разработанных стратегий с помощью системы имитационного моделирования «Дельта». После прохождения очередно-

го временного периода у играющих появляется возможность узнать о действиях своих конкурентов. Собранная информация служит ключом к разгадке конкурентных стратегий, позволяя корректировать свои. Преподаватель должен акцентировать внимание обучаемых на осмысленность и обоснованность принятия управленческих решений, отказ от метода проб и ошибок.

После окончания игры студенты оформляют отчеты и защищают их. Оценивается обоснованность выбранных стратегий, уровень мониторинга действий конкурентов и своевременное внесение необходимых изменений в реализуемые стратегии.

Надо отметить, что деловые игры и другие интерактивные технологии обучения пользуются достаточной популярностью у студентов. Подобная форма работы мотивирует и преподавателя, освобождая его от части рутинных функций (прежде всего, контролирующих) и предоставляя ему возможность в полном смысле раскрыться как наставнику, воспитателю и творческой единице. Таким образом, выбор интерактивных методов обучения во многом определяется личной инициативой и заинтересованностью преподавателя, его желанием осваивать новые педагогические технологии и стремлением быть в живом диалоге со студенческой аудиторией.

В результате анкетирования студентов двух групп оказалось, что интерактивное обучение положительно влияет на формирование внутренней мотивации (таблица). Студенты стараются лучше выполнять задания, чтобы выглядеть эффективнее перед сверстниками и окружающими, т. е. повышается общественная значимость учебных достижений для студента. Внутренняя мотивация также стала преобладающей для большего количества студентов.

Группа	Интерактивные методы	Традиционные методы
Тип мотивации		
Внешняя	10,2 %	20,8 %
Смешанная	29,1 %	28,7 %
Внутренняя	60,7 %	40,5 %

Таким образом, профессиональное образование студентов гуманитарных специальностей будет эффективным, если будет использована совокупность форм, методов и учебных средств, позволяющая интегрировать теоретическую и практическую подготовку студентов гуманитарных специальностей на основе внедрения интерактивных методов. Внедрение интерактивных методов обучения в учебный процесс позволяет вырабатывать у студента умение ориентироваться в нестандартных условиях, анализировать возникающие проблемы, самостоятельно разрабатывать и реализовывать управленческие решения, что в конечном итоге позволяет существенно повысить уровень и качество профессиональной подготовки в целом.

Список основных источников

1. Вербицкий, А. А. Новая образовательная парадигма и контекстное обучение / А. А. Вербицкий. – М. : Исследовательский центр проблем качества подготовки специалистов, 1999. – 75 с. [Вернуться к статье](#)
2. Краснов, Ю. Э. Введение в технологию игрового имитационно-деятельностного обучения : учеб. пособие для студ. магистратуры / Ю. Э. Краснов. – Минск : БГУ, 2003. – 226 с. [Вернуться к статье](#)
3. Nesbor, K. Arbeit in Gruppen.Projektarbeit / K. Nesbor. – Kompetenzzentrum «Hochschuldidaktik für Niedersachsen» an der TU Braunschweig. – 2010. [Вернуться к статье](#)