

ОСНОВНЫЕ МЕТОДЫ ФОРМИРОВАНИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СТУДЕНТОВ НА ЭКОНОМИЧЕСКИХ ДИСЦИПЛИНАХ

Торкунова Е.А.

Индустриально-педагогический колледж, г. Оренбург

Необходимость теоретической разработки познавательной деятельности доказана педагогической наукой. Методика обучения часто опирается на воспроизводящую деятельность студента, на запоминание определенного круга фактического материала. Успешность обучения существенно зависит от отношения студентов к учебной деятельности. Для этого необходимо каждое занятие проводить так, чтобы студентам было интересно учиться. При «учении с увлечением» эффективность занятия заметно возрастет, студенты охотно выполняют предложенные им задания, преподавателю не нужно тратить время на поддержание дисциплины, внимания [1].

Познавательная деятельность является одним из наиболее значимых мотивов учения, так как она ранее всего осознается студентами.

Познавательная деятельность - это избирательная направленность личности на процесс познания, выраженная в той или иной предметной области знаний (в условиях обучения - расположенность к учению, к познавательному интересу в области одной, а может быть, и ряда учебных дисциплин).

Направленность познания на том или ином этапе, порядок проведения познавательных процедур формируют методы познавательной деятельности:

- эмоциональное стимулирование - это и прием создания ситуации нравственных переживаний (эмоциональный, яркий рассказ), и использование ситуации занимательности, и чтение необычных наглядных пособий, фрагментов кинофильмов;

- создание ситуации успеха в учении, учитывающей реальный уровень знаний и умений студентов, их индивидуальные особенности и возможности. Важным является также и психологическая подготовка студентов к тому, что их деятельность будет успешной, а их настрой на результат учения - положительный (приемы поддержки стремления к успеху, похвала в процессе работы, показ положительных итогов деятельности студентам группы, родителям);

- проведение познавательных игр, эмоциональная окрашенность игры и увлекательная которых позволяет усвоить значительный объем информации, углубить, в сравнительно небольшое время, систематизировать знания. Непременным условием при этом является органическая связь игры с содержанием материала занятия [2].

Игры бывают:

- а) дидактические - это такая коллективная, целенаправленная учебная деятельность, имитирующая изучаемые системы, явления и процессы, когда

каждый участник и команда в целом объединены решением главной задачи и ориентируют свое поведение на выигрыш;

б) игры – загадки - краткое описание предмета или явления, заключающее в себя замысловатую задачу в виде явного (прямого) или предполагаемого (скрытого) вопроса;

в) производственные, воспроизводящие деятельность организаций и руководящих кадров, а также моделирующие системы управления;

г) деловые, имитирующие рабочий процесс, моделирующие и воспроизводящие реальные производственные ситуации.

Метод проведения познавательных игр, в частности деловых, необходимо использовать на экономических дисциплинах, так как их изучение предполагает не только усвоение некоторой суммы теоретических знаний, но и приобретение навыков организации, планирования и управления экономическими объектами (фирмами, биржами и т.п.). Участие в различных деловых играх, разбор большого количества экономических ситуаций, позволяют получить практические знания и навыки в области экономики, отработать профессиональные навыки участников и оценить уровень владения этими навыками, особенности мыслительных процессов (стратегическое, тактическое, аналитическое мышление, умение прогнозировать ситуацию, умение принимать решения и пр.), уровень коммуникативных навыков; личностные качества участников. Цели игры в большей степени согласуются с практическими потребностями студентов.

Игровой компонент способствует большей вовлеченности студентов, включает момент социального взаимодействия, готовит к профессиональному общению, служит накоплению управленческого опыта, близкого к реальному [3].

Элементы риска, вводимые в деловые игры, дают возможность принимать решения в условиях недостаточной информации и производственной напряженности. Это позволяет студенту принимать управленческие решения (часто рискованные) в моделируемых производственных ситуациях и накапливать умения и навыки управленческой деятельности без ущерба для реального производства в будущем. Такой опыт позволит будущему специалисту в реальной обстановке принимать эффективные решения с минимальными потерями. Ролевые деловые игры можно адаптировать в соответствии с уровнем подготовленности студентов [4].

В качестве примера можно привести следующие игры:

1 Деловая игра по теме «Планирование семейного бюджета».

Для проведения данной игры студенты должны владеть понятиями «семейный бюджет», «доходы, затраты (издержки)», «налоги», «заработная плата»; знать источники доходов семьи, направления расходов семьи, виды налогов с граждан; уметь рассчитывать доходы и расходы семьи, составлять финансовый план для осуществления крупной покупки.

Цель игры - обучение коллективной мыслительной и практической работе, формирование умений и навыков социального взаимодействия и

общения, навыков индивидуального и совместного принятия решений, а также формирование познавательных и профессиональных мотивов и интересов.

Задачи игры:

- рассчитать бюджет семьи на месяц (доходы, затраты, налоги);
- спланировать какую-либо крупную покупку на данный момент или ближайшее время.

Студенты делятся на группы. Каждая группа определяет:

- численность семьи, количество работающих и получающих доход;
- семейный доход (заработная плата, пенсия, доход от бизнеса, детское пособие, стипендия и т.д.)
- затраты семьи (продукты питания, одежда, бытовая продукция, оплата за коммунальные услуги, налоги, оплата за обучение);
- планирование какой-либо крупной покупки (стиральная машина, сотовый телефон, шуба и т.д.) в соответствии с бюджетом семьи;
- пути нахождения денег для запланированной покупки (кредит, экономия денежных средств, взятие денег в долг и т.д.).

По окончании игры ведется опрос учащихся: что такое семейный бюджет, доходы, затраты, как рассчитывается доход семьи, затраты, какие затраты могут быть.

2 Деловая игра по теме «Предприятие как хозяйствующий субъект».

Для проведения данной игры студенты должны владеть понятиями «фирма», «предприниматель»; знать виды фирм, их преимущества и недостатки; уметь находить пути решения проблем, возникающих при создании функционировании фирмы.

Цель игры - систематизировать полученные знания об организации и создании фирм, а также формирование умений работать в команде.

Задачи игры:

- создать виртуальную фирму, определить к какому виду она будет относиться;
- определить возможные проблемы в выбранном виде деятельности;

Студенты делятся на группы. Каждая группа определяет в какой отрасли будет создана фирма и продумывает какие проблемы могут возникнуть при создании и деятельности фирмы и пути их разрешения.

По окончании игры ведется опрос студентов кто такой предприниматель?, что такое фирма?, какие бывают виды фирм?, какие у них преимущества и недостатки?, какие проблемы могут возникнуть при создании и деятельности фирмы?, каким образом их можно разрешить?

Итог игр - презентация участниками проделанной работы. Участники других групп задают вопросы.

Критериями оценки данных игр являются:

- усвоение учащимися запланированных образовательных результатов.
- организация самостоятельной работы студентов.

Усвоение студентами запланированных образовательных результатов определяется с помощью контрольно-измерительных материалов, итоги которых интерпретируются следующим образом:

«5» – образовательные результаты усвоены в полной мере;

«4» – усвоены не в полной мере;

«3» – усвоены частично;

«2» – не усвоены.

Самостоятельная работа учащихся подразумевает под собой самостоятельную деятельность, направленную на решение поставленных задач. О наличии в деловой игре самостоятельной работы говорит наличие отчета о проделанной работе (презентация проекта) [5].

При проведении таких игр студенты принимают активное участие в работе группы, проявляют дисциплинированность, стремление сориентироваться, выяснить, что и как делать. Они проявляют внимание, включенность в работу, обращаются к преподавателю с вопросами, осознают смысл деятельности (проявление интереса к сообщаемой информации, желание отвечать, задавать вопросы, выполнять задания, проявление положительного эмоционального отношения к ситуации занятия). Студенты ставят перед собой цели (стремление к самостоятельности, участие в составлении плана работы, наблюдение, постановка вопросов) и стремятся ее добиться (целеустремленность в выполнении самостоятельной работы, желание выполнять задание старательно, с выдумкой). В ходе проведения таких игр осуществляется обратная связь (анализ и самоконтроль своих действий, попытка найти ошибку в своих рассуждениях, действиях; обращение к помощи учебника, преподавателя).

Указанные параметры достаточно полно позволяют преподавателю судить о наличии и степени развития познавательных интересов у студентов и в соответствии с этим строить свою работу на занятии.

Список литературы

- 1. Батаршев, А.В. Учебно-профессиональная мотивация молодежи / А.В. Батаршев. – М. : Академия, 2009. – 192 с. – ISBN 978-5-7695-3974-9.*
- 2. Салов, Ю.И. Психолого-педагогическая антропология : Учебное пособие для вузов / Ю. И. Салов. – М. : Владос, 2008. – 256 с. – ISBN 978-5-305-00107-2.*
- 3. Кузнецов, В.В. Введение в профессионально – педагогическую специальность : Учебное пособие для студентов вузов / В. В. Кузнецов. – М. : Академия, 2007. – 176 с. – ISBN 978-5-7695-3570-3.*
- 4. Гриценко, Л.И. Теория и практика обучения. Интегративный подход / Л.И.Гриценко. – М. : Академия, 2008. – 240 с. – ISBN 978-5-7695-4946-5.*
- 5. Гусак, Е.В. Краткий курс по педагогике : Учебное пособие для вузов / Е.В.Гусак. – М. : Окей – книга, 2008. – 144 с. – ISBN 978-5-9745-0326-9.*