# Внутрипредметные инновации для студентов экономических специальностей

Т.Ю. Красикова

Национальный исследовательский Иркутский государственный технический университет

При формировании инновационного типа экономики в Российской Федерации, особая роль уделяется высшей школе, перед которой ставятся задачи повышения качества функционирования и гарантированности результатов деятельности. Безусловно, решение этих задач тесным образом связано с внедрением инноваций в сферу высшего образования.

Как правило, под инновацией в образовательном процессе понимается некое нововведение с целью оптимизации образовательного процесса, повышения его качества или организации благоприятных условий для усвоения материала студентами. К наиболее дискуссионным на данном этапе времени относятся, так называемые, внутрипредметные инновации, то есть те нововведения, которые заключенны «внутри» предмета или способа его преподавания. Целью таких инноваций является стимулирование студентов в части активного использования методов, принципов, технологий и других инструментов при анализе, оценке и решении конкретных проблем, относящихся к сфере их будущей профессиональной деятельности. К таким методам можно отнести активное внедрение деловых игр на семинарских занятий для студентов экономических специальностей.

В процессе подготовки специалиста экономической специальности остро встает проблема востребованности и использования интерактивных методов подготовки специалистов для сферы бизнеса, экономики, банковского дела и торговли. Формирование нового, инновационного типа экономики в Российской Федерации ставит перед преподавателем задачу не только сформировать у студента систему знаний и умений, но и определённый опыт творческой деятельности и общения для будущего поля профессиональной деятельности студента.

Чтобы разработать и в дальнейшем использовать комплекс по стимулированию направленности будущего специалиста-экономиста на самообразование, на умение использовать новые знания в ситуациях и генерировать выходы из сложившихся новых ситуаций, требуется использование преподавателем не только информационных, но и игровых методик как форм современной активизации учебной деятельности.

В литературе по данному вопросу к таким играм относят: ролевые, управленческие, обучающие и компьютерные, а также социально-психологические тренинги. Главная отличная черта этих методик – максимальная совместная активность преподавателя и студентов, наличие фид-бэка (обратной связи), что особенно важно для преподавателя в оценке эффективности своей профессиональной деятельности.

Перед преподавателем стоит непростая задача – разработать мероприятие комплексного плана, в пределах которого студент, в игровой манере и моделировании деловой среды, смог бы продемонстрировать приобретенные знания и умения по выработке и реализации решений, находясь в ситуации многоэтапных пошаговых уточнений ключевых составляющих условия.

Более того, студент обязан показать способность к анализу информационного обеспечения и поддержки всех участников, участвующих в игре.

Одно из преимуществ таких внутрипредметных инноваций – это активизация способности студента работать в команде, формирование у него чувства локтя, умения координировать свои действия и знания, принимая во внимание внешную среду (своих коллег), а также вырабатывать способность аккумулировать свой совместный групповой капитал знаний и умений для выработки эффективных решений в процессе игры.

Более того, как показывается практика, подобного рода игры стимулируют студента на генерирование новых, нестандартных решений, которые, к тому же входят в сюжетную канву деловых игр на семинарских занятиях.

Мировая практика уже показала эффективность интерактивных форм обучения, в коих кроется не только важность профессионального развития студента, но и ресурс для саморазвития личности. Внедрение на занятиях подобных форм обучения позволяет студентам не только усваивать пройденный материал, но и осознавать значимость приобретенных умений и навыков. Более того, подобные формы стимулируют студента работать в пределах курса самостоятельно, выходя за пределы механического записывания на лекцих, способствуют более креативному подходу для получения знаний и умений по выбранной специальности.

При составлении и разработке деловой игры для внедрения ее в пределах курса, преподаватель, по нашему мнению, должен придерживаться следующих «опорных точек», при которых деловая игра поможет максимально выполнить все задачи, возложенные на студента:

1) формулирование и обозначение основной проблемы, которая требует моделирования профессиональной деятельности коллектива, группы студентов для своего разрешения;

2) общая цель, поставленная для всего игрового коллектива, должна давать возможность реализации для каждого участника игры (например, в игре в пределх курса «Финансовый маркетинг» группа, ответственная за формирование PR-стратегии банка, может самостоятельно определиться, кто из участников отвечает за социальные мероприятия банка, а кто – за работу с корпоративными клиентами);

3) необходимо формирование процесса принятия и реализации в процессе игры определённой последовательности решений;

4) обязательное наличие справедливой системы стимулирования, реализующей следующие основные функции:

а) мотивирование каждого участника как члена игровой группы активно участвовать в игре;

б) обеспечение объективной оценки личного вклада каждого участника игры в достижение общей цели, общего результата деятельности игрового коллектива.

Необходимо отдельно остановиться на задаче деловой игры для студентов как повышении организации их самостоятельной работы. Аспект самостоятельности при изучении и освоении предмета входит в один из важных навыков, который студент должен освоить в ходе собственного образовательного процесса, улучшить собственные знания, накопить опыт в поиске и внедрении новых решений, развить научное мышление (не только в пределах своей специальности).

Повышения эффективности организации самостоятельной работы студентов можно достичь, полагаю, если активно внедрять на всех этапах этого процесса дидактическую систему использования учебных деловых игр, которая позволяет:

1) использовать накопленный в процессе учебной деловой игры опыт самостоятельной творческой деятельности в обучении и будущей профессии;

2) использовать учебную деловую игру как способ проведения педагогического эксперимента и с целью обработки результатов исследования. Более того, к анализам результатов игры следуют привлекать и самих студентов – участников игры (фото);

3) реализовать системный подход к решению поставленной задачи в условиях «сжатого времени»;

Более того, необходимо поощрять и всячески стимулировать студентов к изготовлению наглядных пособий для их группы: буклетов своего «предприятия», «отдела»; наглядных графиков продаж акций и других ценных бумаг; самостоятельно разработанных презентаций в Power Point и т.д.

Деловая игра «Финансовый макетинг» с презентацией PR-стратегии коммерческого банка. Выступает студентка Усольского филиала НИУ ИрГТУ Анна Мелешина

Преподаватель, готовя будущих специалистов, должен помнить, что одна из самых важных особенностей деловой игры – ее ярко выраженный профессиональный характер, т. е. игра предназначена не только для усвоения учебного материала в более активной форме, но и для развития профессионального креативного мышления, формирования практических навыков и умения сотрудничать при коллективном решении задач.

Список литературы

Инновации в образовании. Выступления участников VII Всероссийской дистанционной августовской научно - практической конференции // Интернет-журнал "Эйдос". 2005. 10 сентября. Режим доступа: http://www.eidos.ru/journal/2005/0910-26.htm

Ремболович Ж.В. Деловая игра как метод формирования готовности экономистов к разрешению конфликтов // Известия КГТУ. Калининград. 2009. № 15. С.184-186.