

Интерактивные методы новых технологий обучения

Е.Ф. Шаповал,
к.э.н., доцент
Украинский государственный
университет пищевых технологий (УГУПТ)

В современных условиях подготовки высококвалифицированных специалистов возрастает актуальность использования в учебном процессе новых технологий, базирующихся на интерактивных методах обучения. К ним можно отнести: компьютерные тренинги и симуляции; деловые игры; ситуационный метод (кейс-метод); индивидуальные и командные проекты. Ценность применения этих методик состоит в интенсификации и индивидуализации процесса обучения будущих специалистов, развития их потенциальных способностей, а также способностей самостоятельного принятия решений.

Интерактивные методы можно рассматривать и как эффективный инструмент повышения профессионального мастерства преподавателей. Как показывает практика, эти методы должны соответствовать разным типам аудиторий (дневная форма обучения, вечерняя, заочная, последипломное образование).

Сегодня в УГУПТ на дневной форме обучения при подготовке менеджеров, маркетологов, экономистов, бухгалтеров и финансистов преподаватели применяют разнообразные методы обучения.

Это, прежде всего, компьютерные тренинги на базе современных интегрированных специализированных пакетов программ, которые используются при изучении практически каждой дисциплины. Среди этих программных продуктов можно отметить: программы для бизнес-планирования, менеджмента, стратегического развития предприятия, финансового моделирования и бухгалтерского учёта, маркетинговых исследований рынка и т.д.

Компьютерные технологии используются также и во время проведения экзаменов по отдельным дисциплинам. Для этого применяются специальные программы диагностики знаний. Функционирование этих программ связано с форма-

лизацией отдельных контрольных вопросов, а также заданий в виде проблемных экономических ситуаций, решение которых требуют специальных знаний.

Применение таких технологий позволяет проверить не только уровень достигнутых знаний студентами, но и способность их реагировать на изменение экономической ситуации на предприятии, а также объективно оценить общий уровень мастерства.

Использование компьютерных информационно-справочных систем в учебном процессе позволяет студентам оперативно получить необходимую информацию (правовую, финансовую, учётную), что также положительно влияет на уровень подготовки специалистов.

На факультет часто приглашаются для участия в учебном процессе профессионалы-практики. Большею частью это наши выпускники, которые успешно работают в государственном и частном секторах, а также непосредственно в пищевой промышленности: компании «Укрпиво», ЗАО «Оболонь», ККЗ «Росинка», ЗАО «Укркондитер» и др.

Среди современных методов обучения привлекает внимание ситуационный метод (кейс-метод), который становится все более «родным» для многих высших учебных заведений Украины.

В Университетах передовых стран мира кейс-метод применяется как педагогический инструмент новых технологий обучения и подготовки высококвалифицированных специалистов. Личное ознакомление с практикой использования этого метода в США (Пурдю Университет, Нью Мексико Университет), Израиля (Иерусалимский Университет) на занятиях по кейс-ориентированным дисциплинам позволило убедиться в его эффективности. Прежде всего это связано с тем, что кейс метод органично вписывался в качественно составленные рабочие программы дисциплин и в подготовленной студенческой аудитории обеспечивал достижение целей каждого курса.

В УГУПТ на факультете экономики и менеджмента кейс-метод и деловые игры внедряются при чтении дисциплины «Информационные системы и технологии учёта».

Деловые игры организуются по комплексной тематике и проводятся в компьютерных классах на базе сетевого программного обеспечения по бухгалтерскому учёту «1С: Предприятие. Бухгалтерский учёт для Украины» версия 7.7. Каждый студент получает персональное задание в игре и придерживается функциональных требований своей роли. Это позволяет повысить заинтересованность студентов в выполнении порученных им заданий, а также даёт возможность глубже познакомиться с конкретными ситуациями, которые являются результатом производственно-финансовой деятельности предприятия. По завершении деловой игры проводятся итоги, обосновываются документы аудиторских работ, а также предлагаются мероприятия, направленные на повышение эффективности работы предприятия.

Деловые игры, как метод обучения, формируют у будущих специалистов экономический образ мышления, навыки творческого подхода к практической работе, а также нахождения уникальных решений иногда нестандартных проблем.

Внедрение кейс-метода при изучении дисциплины «Информационные системы и технологии учёта» носит ограниченный характер, что обусловлено спецификой тематики курса и небольшим количеством часов для проведения практических занятий.

Следует отметить, что сфера творческого применения кейс-метода преподавателями дисциплин, связанных с бухгалтерским учётом и аудитом, не так широка, как скажем, для дисциплины «Стратегический менеджмент» или «Маркетинг», но экспериментировать можно.

В начале изучения дисциплины проводится тестирование студентов, которые затем разбиваются на группы для командной работы и получения ситуационных заданий. Обсуждение кейсов, разработанных на украинских материалах по отдельным темам курса, происходит в сформированных группах. Приятно отме-

титель, что студенты иногда настолько увлекаются ситуацией, что буквально забывают о том, что события происходят в аудитории. Занятие превращается в интерактивное благодаря его активизации через действие, диалоги, эмоции и командные усилия.

Попытки обсуждений кейсов американских компаний вызвали общий интерес аудитории к поставленным проблемам, но студенты отдавали предпочтение украинским ситуациям.

Работа с кейсами показала, что этот метод действительно стимулирует развитие коммуникативных способностей студентов, активизирует их критическое мышление; развивает аргументацию в условиях поиска нестандартных решений проблемных ситуаций и способствует развитию способностей моделирования будущего.

Результаты анализа тестирований, проведенных после занятий свидетельствуют о том, что большая часть студентов положительно относится к форме обучения на базе ситуационного метода.

Это объясняется заинтересованностью аудитории в обсуждении реальных проблем; личных претензий и т.п. В тоже время, по оценке самих студентов, работать с кейсами сложнее и напряженнее в сравнении с ситуацией «сиду в аудитории и слушаю».

Сегодня среди основных причин, сдерживающих широкое внедрение и использование интерактивных методов обучения можно отметить следующее:

- ограниченный контингент преподавателей, которые готовы преподавать на базе интерактивных методов обучения: кейс-метода, деловых игр, и т.п.;
- высокий уровень педагогической нагрузки преподавателей;
- отсутствие системы стимулирования разработок преподавателями рабочих учебных программ, ориентированных на использование новых технологий обучения;
- дефицит учебных материалов для преподавания дисциплины на основе интерактивных методов обучения;

- ограниченные финансовые ресурсы для оснащения аудиторий техническими средствами обучения: проекторами, видео-, аудио- техникой и другой современной оргтехникой;
- низкий информационный обмен между преподавателями; преподавателями и студентами на базе электронной почты и других сервисов Интернет;
- ограниченность в обеспечении студентов качественными раздаточными и вспомогательными материалами.

С целью достижения прогресса в направлении распространения и использования интерактивных методов обучения в университетах Украины предлагается:

- провести анкетирование преподавателей для определения кадрового потенциала, который готов к экспериментам и использованию новых образовательных технологий;
- заботиться о новой генерации преподавателей;
- снизить уровень педагогической нагрузки преподавателей;
- создать постоянно действующую школу повышения мастерства преподавателей в направлении использования интерактивных методологий обучения;
- поддерживать зарубежные программы стажировок преподавателей и сотрудничество с ведущими зарубежными Университетами мира;
- пересмотреть учебные программы дисциплин с целью их оценки соответствия современным условиям преподавания и насыщения активными методами обучения;
- создать систему стимулирования разработки преподавателями, аспирантами деловых игр, кейсов, компьютерных симуляций, а также методических указаний, видео-, аудио-, компьютерных и других видов методических материалов;
- продолжить работу по совершенствованию оснащения учебного процесса современными техническими средствами обучения;
- расширить доступ преподавателей и студентов к системам электронной почты; обеспечить нормальную работу с Интернет, другими информационными системами обмена и передачи информации.