

новать оптимальный план действий в зависимости от заданной финансово-хозяйственной ситуации. Контроль знаний следует дополнить в данном случае практикой тестирования, “перекрестного” опроса изучаемых тем в начале или конце каждого занятия в зависимости от специфики решаемой на нем проблемы.

Данный подход ставит перед преподавателем задачу разработки методического обеспечения по данному “узкому” курсу, проведение постоянного контроля знаний, а перед студентом — самостоятельного изучения дополнительного, помимо лекционного, материала по данной дисциплине, постоянной готовности к тестовому опросу и решению ситуационных задач.

<http://edoc.bseu.by/>

Л.В. Чубисова

ДЕЛОВАЯ ИГРА КАК СПОСОБ ПОВЫШЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛИЗМА СТУДЕНТОВ

Важным условием формирования профессиональных навыков студентов является совершенствование форм и методов обучения будущих специалистов, развитие их интереса к будущей профессиональной деятельности. В ряду активных форм обучения студентов особое место принадлежит обучающей, дидактической игре. Она наиболее адекватно отражает социально-психологические особенности молодежи как объекта и субъекта обучения и воспитания.

Сущность игры — это имитация реальной обстановки, т.е. деятельность, предполагающая создание относительно достоверной модели действительности для принятия, анализа и оценки решений.

В области экономики первые игровые эксперименты стали проводиться в СССР в начале 30-х годов. В настоящее время в мире используются более 2000 различных деловых игр.

Исследователи установили, что при прочтении лекции материал усваивается только лишь на 20 %, в то время как при проведении деловой игры — около 90 %. Так, широкое использование деловых игр позволяет уменьшить отводимое на изучение некоторых дисциплин время на 30—50 % при большем эффекте усвоения учебного материала.

В большинстве развитых стран в настоящее время в сфере производственно-экономического обучения деловые игры стали

традиционными. Как свидетельствует опрос, проведенный в американских школах бизнеса, 53 % из них используют деловые игры в курсе коммерческой политики, 51 % — маркетинга, 25 % — финансов, 18 % — менеджмента, 9 % — учета.

Как показала практика, одним из перспективных направлений и результативных методов улучшения системы обучения является внедрение в учебный процесс деловых игр. Деловая игра позволяет совершенствовать профессиональную деятельность путем социального целенаправленного освоения учебного материала и формирования умений в процессе подготовки, так как каждый ее участник может продиагностировать свои собственные возможности в отдельности и совместно с другими участниками. Они становятся творцами не только профессиональных ситуаций, но и собственной личности, осуществляется самовыражение индивида, благодаря которому формируется определенный тип социального поведения, способность прогнозирования ситуаций, возникающих в разнообразных формах серьезной, неигровой деятельности. Из положительных стереотипов складывается профессиональный стиль, приобретаются умения в соответствующих ситуациях обеспечивать творческий подход к решению нестандартных задач.

Использование деловых игр в учебном процессе позволяет активизировать усвоение знаний, приемов и приобретение навыков. Они дают возможность сравнительно быстро овладевать различными методами принятия решений, развивают умение работать с имеющейся информацией, служат в качестве способа накопления сведений о тенденциях поведения системы, позволяют проверять новые идеи в отношении функциональной структуры или принципов управления экономическими системами.

Можно выделить следующие преимущества деловых игр по сравнению с другими методами, используемыми в системе экономического образования:

они позволяют сравнительно быстро получить качественное представление взаимоотношений и взаимодействий в системе; дают возможность проанализировать сложные ситуации с альтернативными исходами без вмешательства в реальные процессы реальных систем (либо это недопустимо, либо слишком дорого);

они способствуют быстрому обучению действиям в коллективе, принятию решений в нетривиальных ситуациях;

в процессе проигрывания ситуаций можно легко выделить информацию об особенностях функционирования моделируемых проектов, систем в необычных условиях;

деловая игра — это соревнование, которое побуждает к активной самостоятельной деятельности и мобилизует весь потенциал физических и интеллектуальных сил ее участников.

Таким образом, деловые игры, отражая суть будущей профессии, включают в свою структуру все профессионально значимые характеристики, позволяют преодолеть сложившиеся ситуации, а также повышать профессиональные знания студентов.

<http://edoc.bseu.by/>

Л.В. Чибисова

ТЕСТИРОВАНИЕ КАК ОДНА ИЗ ФОРМ КОНТРОЛЯ В ОБУЧЕНИИ СТУДЕНТОВ

Организация учебного процесса при обучении студентов экономических специальностей требует тщательной разработки методов контроля, создания системы контроля знаний, так как эффективно управлять познавательной деятельностью обучаемых и учебным процессом можно только при условии точного знания результатов.

Эффективность обучения во многом зависит от того, насколько будут усовершенствованы способы определения достигнутых результатов. Необходимо определить такие формы контроля, которые бы обеспечивали надежность, экономичность, практичность, объективность оценки знаний студентов. Такой формой контроля и выступает тестирование, особенно в условиях жестко регламентированного учебной программой времени.

Тестирование позволяет интенсифицировать учебный процесс, повысить его производительность без увеличения количества часов, предусмотренных учебной программой, а также дает возможность увеличить удельный вес активного времени работы каждого студента на занятии, позволяет держать студента в “рабочей форме” на протяжении всего учебного времени.

Применение такой формы контроля, как тестирование, при котором характер выполнения и процедура проверки результатов позволяют в большей мере объективно, чем традиционные контрольные задания, а главное экономично определить уро-