

УДК 378:004

Мисаилов А.Ю.

*Московский государственный гуманитарный университет
им. М.А. Шолохова*

ВОЗМОЖНОСТИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ЭКОНОМИЧЕСКОМ ОБРАЗОВАНИИ БУДУЩИХ СПЕЦИАЛИСТОВ

A. Misailov

Moscow State Humanitarian University named after M.A. Sholokhov

THE POSSIBILITIES OF COMPUTER TECHNOLOGIES IN ECONOMIC EDUCATION OF FUTURE SPECIALISTS

Аннотация. Статья посвящена проблеме внедрения в процесс преподавания экономических дисциплин компьютерных технологий обучения, методике отбора и использования уже известных компьютерных деловых игр, повышения мотивации студентов к овладению практическими навыками в сфере принятия экономических решений в социальной жизни. Дается характеристика возможностей использования компьютера в образовательном процессе для индивидуализации обучения. Представлен анализ содержания деловых игр, их педагогическая целесообразность с точки зрения формирования у студентов экономических компетенций.

Ключевые слова: экономическое образование, преподавание экономических дисциплин, компьютерные деловые игры, компьютерное функционирование экономической системы, имитационная модель предприятия.

Abstract. The article is devoted to the problem of integrating computer technologies into teaching economics, the way of selecting and using already known computer business games, increasing student's motivation to mastering practical skills in the sphere of economic decision-making in the social life. It provides an overview of the use of the computer in educational process to individualize learning. The analysis of the content of business games, their pedagogical value is presented from the point of view of forming students' economic competences.

Key words: economic education, teaching economics, computer business games, computer functioning of economic system, simulation model of the enterprise.

Российское общество на современном этапе его развития предъявляет особые требования к системе образования. Сегодня в качестве важнейших выдвигаются задачи подготовки работника нового типа, сочетающего в себе не только профессионализм в избранной сфере деятельности, но и экономическую компетентность. Ученые доказывают, что в условиях рыночных отношений она позволяет достигнуть экономического успеха на каждом этапе трудовой жизни – первичного и профессионального обучения, адаптации и профессионального становления, продуктивной деятельности, профессионального и должностного роста, предпенсионного периода [2, 7]. Поэтому в настоящее время подготовка специалистов с новым экономическим мышлением стала важной задачей профессионального образования.

Решение этой задачи связано с использованием новых образовательных технологий, позволяющих преподавателю максимально индивидуализировать процесс обучения для успешного формирования у каждого студента необходимых компетенций в области принятия стратегических и тактических решений различных экономических ситуаций. Для этого у студентов формируются умения:

– осуществлять поиск социальной информации, представленной в различных знаковых системах (текст, схема, таблица, диаграмма, аудиовизуальный ряд); извлекать из неадаптированных оригинальных текстов (правовых, научно-популярных, публицистических и др.) знания по заданным темам; систематизировать, анализировать и обобщать неупорядоченную информацию;

различать в ней факты и мнения, аргументы и выводы;

– оценивать действия субъектов социально-экономической жизни, включая личность, группы, организации, с точки зрения социальных норм, экономической рациональности;

– формулировать на основе приобретенных знаний собственные суждения и аргументы по экономическим проблемам;

– применять экономические знания в процессе решения практических задач.

Индивидуализация экономического обучения может быть связана с использованием компьютерных технологий, которые все более интенсивно применяются в образовательном процессе. Интенсивно развивается направление, связанное с использованием возможностей сети Интернет (Internet) для образовательных целей.

Благодаря своей универсальности компьютеры обладают максимальным количеством преимуществ, значимых с точки зрения образовательных задач. Именно с помощью компьютеров проводятся теоретические и практические занятия, измеряется уровень знаний, ведутся научные исследования, распределяется учебная нагрузка, выполняются учебные проекты, осуществляется самообразование.

Компьютеры в системе образования имеют важные особенности, в числе которых:

1) возможность обработки, хранения, представления и передачи информации разных типов, в том числе текст, числовые данные, графические изображения, звуки и др.;

2) общение с пользователем на языке, близком к естественному;

3) совместная работа с различными аппаратными устройствами, существенно расширяющими возможности компьютера;

4) выполнение операций по обработке информации под управлением специально разработанных компьютерных программ, нацеленных как на поддержание работы различных системных функций компьютера, так и на решение прикладных задач, значимых для учебной деятельности студентов.

Использование компьютеров открывает новые возможности, основными из которых являются:

– расширение доступа к учебно-методической информации;

– организация оперативной консультационной помощи, индивидуальных и совместных исследовательских проектов;

– повышение индивидуализации обучения, развитие базы для самостоятельной деятельности;

– обеспечение проведения виртуальных учебных занятий в режиме реального времени;

– моделирование учебной исследовательской деятельности;

– доступ к уникальному оборудованию, моделирование сложных явлений, процессов, ситуаций и пр.;

– формирование профессиональных компетенций в процессе деловых игр в режиме реального времени;

– выработка у студентов критического мышления, навыков поиска и отбора достоверной и необходимой информации.

Компьютерные средства и технологии обеспечивают возможность интенсификации образования, повышение мотивации к обучению за счет применения современных способов обработки аудиовизуальной информации, таких, как «манипулирование» (наложение, перемещение) визуальной информацией; контаминация (смешение) различной аудиовизуальной информации; реализация анимационных эффектов; многооконное представление аудиовизуальной информации на одном экране с возможностью активизировать любую часть экрана (например, в одном «окне» видеофильм, в другом – текст); демонстрация реально протекающих процессов, событий в настоящем времени (видеофильм).

Существенно возрастает в образовании роль иллюстрации, которая понимается как: а) введение в текст поясняющей или дополняющей информации другого типа (изображения и звука); б) приведение примеров (возможно, и без использования информации других типов) для наглядности и убедительности объяснения. Оба вида иллюстрации способствуют более эффективному усвоению сложного учебного материала. Они могут быть представлены в виде текстовых примеров, двухмерных и трехмерных графических изображений (рисунков, фотографий, схем, графиков, диаграмм), звуковых фрагментов, анимации, видеофрагментов.

Мультимедийные средства ставят вопрос о соотношении дистанционного и традиционного обучения. Часто дистанционное обучение рассматривается как автономный вид обучения и незаслуженно противопоставляется традиционному. По этому поводу Е.С. Полат, М.Ю. Бухаркина пишут: «Информационная технология на данном этапе предполагает унификацию способов работы с разнообразными программами. Программы для работы в сетях тесно увязываются с остальными стандартными прикладными программами (офисными приложениями) в плане унификации интерфейса пользователя. В результате учебные курсы, созданные для автоматизации традиционного обучения, относительно легко переносятся на дистанционное обучение» [3, 158].

Важное значение в экономическом обучении имеет использование игровых ситуационных тренажеров и мультимедийных обучающих систем, позволяющих организовать учебный процесс с использованием новых методов обучения. Компьютерные учебные материалы, сопровождаемые красивыми изображениями или анимацией, являются визуально более привлекательными, нежели статический текст. Они могут поддерживать позитивный эмоциональный уровень, дополняющий представляемый материал, способствовать повышению эффективности обучения. С помощью компьютерных технологий можно «переместиться в пространстве и времени» и показать обучающимся изучаемые экономические явления в их историческом становлении и развитии.

Одними из наиболее современных средств, проникающих в сферу профессионального образования, являются моделирование и технологии «виртуальной реальности». К виртуальным процессам относятся электронные модели как реально существующих, так и воображаемых объектов или процессов. Виртуальная реальность представляет звуковую, зрительную, тактильную и другие виды информации и создает иллюзию присутствия пользователя в объемном виртуальном пространстве, предоставляет возможность влиять на заданные параметры.

На этих принципах основаны компьютерные деловые игры, которые могут использоваться в процессе экономической подготовки

в системе профессионального образования. К ним могут быть отнесены игры «Никсдорф Дельта», «МЭМ» (моделирование экономики и менеджмента), «Никсдорф Карл», «Кобби» (компьютерное обучение бизнесу), «Бизнес-курс», «Президент», «Путь к успеху», «Миллионер», «Предприятие и рынок» и др. В основе деловых компьютерных игр лежат имитационные модели предприятия, функционирующего в условиях рыночной конкуренции. Целью практических занятий является разработка стратегии и последовательная реализация деятельности предприятия. Игры развивают познавательные навыки студентов, творческое мышление, способствует мотивации на успешную профессиональную деятельность, формируют экономические компетенции.

Например, деловая игра «Никсдорф Дельта», кроме программы установки, содержит два основных программных модуля – модуль руководителя и модуль участника. Модуль руководителя выполняет функции: моделирование игровых ситуаций, работа с игровыми ситуациями (возможность открывать, сохранять и удалять игру), просмотр и корректировка текущих решений участников игры, изменение параметров решений в ходе игры, осуществление непосредственной имитации деятельности конкурирующих предприятий. Результатом выполнения отдельного периода игры является создание новой игровой ситуации для принятия решений в следующем периоде. Модуль участника предназначен для принятия решений по управлению отдельным предприятием и анализу результатов игры.

Деловые игры направлены на формирование практических навыков действий в рыночной ситуации, основная цель которых – дать студентам возможность приобрести опыт получения необходимой информации для правильного экономического решения. Роль преподавателя в процессе использования компьютерных технологий направлена на стимулирование самостоятельного обучения каждого студента.

Использование компьютерных технологий позволяет студентам лично прикоснуться к функционированию экономической системы, дает возможность «прожить» некоторое время в «реальных» экономических условиях. Играя раз-

ные экономические роли – руководителя, специалиста, работника, потребителя или другого участника экономических отношений, – студенты на практике (несмотря на ее условный, игровой характер), а не умозрительно-теоретически, в полной мере ощущают результаты своих экономических действий. Они учатся ответственности за принятые решения, формируют навыки правильного экономического мышления и умения быстрого и эффективного исправления неблагоприятных ситуаций.

Компьютерные технологии, как правило, быстро мотивируют всех студентов на обучение, преодоление трудностей, достижение целей, успешность решения практических экономических задач. Этому способствуют: занимательность и увлекательность игр, их соревновательный характер, наглядность экономических последствий от принимаемых решений, возможность многократно изменять ситуацию для достижения желаемого результата, интеллектуальное и эмоциональное удовольствие от победы в игре. Игры воспитывают волю к победе, направленность личности на свою жизненную успешность, в том числе и профессиональную.

Творческий характер процесса обучения при применении компьютерных средств отмечали многие исследователи. Г.П. Данилов, О.А. Митрахович пишут: «...эффективное включение информационной деятельности в учебное занятие предполагает взаимодействие ученика и учителя, готовых как к алгоритмическим, так и эвристическим действиям...» [1, 6]. Дополняя традиционное обучение, компьютер расширяет палитру педагогических методов обучения и способствует эффективному формированию практических навыков экономической деятельности будущего специалиста, что, несомненно, отразится на успешности его профессиональной карьеры.

ЛИТЕРАТУРА:

1. Данилов Г.П., Митрахович О.А. Информационно-аналитические умения школьников в системе требований ФГОС. М., 2010. 64 с.
2. Зайцев Г.Г., Черкасская Г.В. Управление деловой карьерой. М., 2007. 189 с.
3. Полат Е.С., Бухаркина М.Ю. Современные педагогические и информационные технологии в системе образования. М., 2008. 368 с.