

4. *Гарр Рейнольдс*. Презентация в стиле дзен. Дизайн, разработка, проведение и примеры [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://www.digest.kievstar.ua/blogs/gewies/47/>.

5. *Соколова, Л.Е.* Использование сайта класса как средства формирования информационной культуры школьников [Текст] / Л.Е. Соколова, Ю.Б. Олевская, В.И. Олевский, Е.Ю. Гуль // Вісник Запорізького національного університету. - 2010. - № 1. - С. 224-232.

6. *Струков, Е.Н.* Качество высшего образования и информационная компетентность выпускника [Текст] / Е.Н. Струков // Вестник ТГГПУ. - 2008. - № 8. - С. 39-43.

7. *Хуторской, А.В.* Современная дидактика [Текст] / А.В. Хуторской. – М.: Высшая школа, 2007. – 637 с.

8. *Яковлева, Т.В.* Формирование информационной компетенции младших школьников в процессе изучения русского языка (на материале морфемике и словообразования) [Текст] / Т.В. Яковлева // Вісник ЛНУ імені Тараса Шевченка. - 2013. – № 13 (272). – Ч. III. – С. 154-164.

УДК 371.14

Е.В. Прокубовский

**CASE-МЕТОД В ПОВЫШЕНИИ КОНКУРЕНТОСПОСОБНОСТИ ВЫПУСКНИКОВ
ЭКОНОМИЧЕСКИХ СПЕЦИАЛЬНОСТЕЙ КОЛЛЕДЖА**

Прокубовский Евгений Витальевич

god-j1981@yandex.ru

ФГАОУ ВПО «Российский государственный профессионально-педагогический университет», Россия, г. Екатеринбург

**CASE-METHOD TO INCREASE COMPETITIVENESS ECONOMICS GRADUATES
COLLEGE**

Prokubovsky Evgenii Vital'evich

Russian State Vocational Pedagogical University, Russia, Yekaterinburg

Аннотация. Кейс-методы обучения – это обучение посредством решения прикладных тематических задач в группе или паре студентов. Для повышения конкурентоспособности выпускников экономических специальностей колледжа на все протяжении обучения используются case-ситуации, в том числе и компьютерные деловые игры.

Abstract. Case teaching methods – is learning by solving applied problems in thematic group or pair of students. To increase the competitiveness of economic specialties college graduates all over the used case-learning situations, including computer games business.

Ключевые слова: компетенция, компетентность, конкурентоспособность, кейс-методы обучения, деловые компьютерные игры.

Keywords: competence, competence, competitiveness, case methods of training, business computer games.

Важнейшей целью системы среднего профессионального образования является подготовка конкурентоспособных специалистов, способных адаптироваться к изменяющимся экономическим условиям и востребованным на рынке труда. В 2011 году введены Федеральные государственные образовательные стандарты, построенные на компетентностной основе.

Компетентностно-ориентированный подход к обучению использует два базовых понятия: **компетенция и компетентность**.

А.В. Хуторской, различая понятия «компетенция» и «компетентность», предлагает следующие определения [7]:

- компетенция - совокупность взаимосвязанных качеств личности (знаний, умений, навыков, способов деятельности), задаваемых по отношению к определенному кругу предметов и процессов, и необходимых для качественной продуктивной деятельности по отношению к ним;

- компетентность - владение, обладание человеком соответствующей компетенцией, включающей его личностное отношение к ней и предмету деятельности.

Таким образом, обучение в колледже должно быть построено таким образом, чтобы в результате его у обучаемых формировалась совокупность взаимосвязанных качеств личности, которые позволят обучаемому решать прикладные (практические) задачи, применяя сформированные знания, умения, способы деятельности.

В связи с этим в настоящее время большое значение уделяется формированию у выпускников колледжей профессионально значимых компетенций, в частности, экономических.

В учреждения среднего профессионального образования на очную форму обучения, как правило, приходят выпускники 9 и 11 классов средней школы. Формирование базовых экономических компетенций начинается, как правило, на первом курсе в рамках таких дисциплин, как «Экономика». Опыт показывает, что не все студенты первого курса колледжей умеют устно излагать свои мысли и в связи с этим испытывают затруднения при выступлениях на публике, даже если это своя группа. Защита реферата превращается в чтение текста с листа. При этом одним из требований рынка труда к специалистам со средним профессиональным образованием является умение четко и связно излагать свои мысли в письменной и устной (в основном) формах.

На наш взгляд для решения этой проблемы можно использовать такие методы обучения, как метод case study, заключающийся в рассмотрении практических ситуаций.

Анализ конкретных учебных ситуаций (case study) — метод обучения, предназначенный для совершенствования навыков и получения опыта в следующих областях: выявление, отбор и решение проблем; работа с информацией — осмысление значения деталей, описанных в ситуации; анализ и синтез информации и аргументов; работа с предположениями и заключениями; оценка альтернатив; принятие решений; слушание и понимание других людей — навыки групповой работы.

Метод case-study или метод конкретных ситуаций (от английского case - случай, ситуация) - метод активного проблемно-ситуационного анализа, основанный на обучении путем решения конкретных задач - ситуаций (решение кейсов).

Метод конкретных ситуаций (метод case-study) относится к неигровым имитационным активным методам обучения.

Непосредственная цель метода case-study – совместными усилиями группы студентов проанализировать ситуацию – case, возникающую при конкретном положении дел, и выработать практическое решение; окончание процесса – оценка предложенных алгоритмов и выбор лучшего в контексте поставленной проблемы [8].

По сути, кейс-методы обучения – это обучение посредством решения прикладных тематических задач в группе или паре студентов.

На наш взгляд, кейс-методы обучения можно использовать и в колледже, начиная с первого курса. Рассмотрим примеры формирования экономических компетенций с использованием кейс-методов у студентов специальности среднего профессионального образования «Коммерция».

На первом курсе студенты изучают дисциплину «Экономика». Эта дисциплина носит пропедевтический характер, направлена на формирование у студентов базовых экономических компетенций. В ходе изучения этой дисциплины обучаемым могут быть предложены такие ситуации, как «Подготовка и проведение праздника», «Расчет семейного бюджета».

Далее студенты изучают такие дисциплины, как «Логистика», «Маркетинг», «Организация и проектирование торговой организации». Все они носят прикладной характер, и на практических занятиях, как правило, предполагают рассмотрение конкретных ситуаций. При этом у них формируются такие общие компетенции, как «организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество», «работать в коллективе и в команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями», «логически верно, аргументировано и ясно излагать устную и письменную речь», и некоторые профессиональные, соответствующие основным видам профессиональной деятельности.

При изучении профессионального модуля «Организация и проведение экономической и маркетинговой деятельности» на третьем курсе у студентов завершается формирование профессиональных компетенций. Как известно, уровень сформированности профессиональных компетенций можно определить только в ходе практической деятельности. Один из способов имитации практической деятельности – решение комплексных прикладных задач, или case-ситуаций. Примером может служить такое задание, как разработка рекламной кампании конкретных товаров или услуг для конкретной организации.

Особое место в case-study отводится использованию в учебном процессе информационных и коммуникационных технологий, которые призваны активизировать познавательный интерес и познавательную деятельность студентов и, как результат, повышать конкурентоспособность выпускников на рынке труда.

Во многих исследованиях познавательный интерес как мотив учения рассматривается во взаимной связи с другими мотивами, однако многие ученые считают познавательный процесс самым сильным мотивом учения. По данным Г. И. Шукиной познавательный интерес фигурирует среди других мотивов как центральный [1]. Она вычленила признаки, отличающие познавательный интерес от других мотивов учения (хотя Г.И. Шукина и рассматривала развитие познавательного интереса школьников, все является актуальным и для студентов колледжей):

1. Познавательный интерес – наиболее предпочитаемый обучаемыми мотив среди других мотивов учения.

2. Познавательный интерес как мотив учения «раньше и более осознаётся ими».
3. Познавательный интерес как мотив носит «бескорыстный характер».
4. Познавательный интерес, «создавая внутреннюю среду развития, существенно меняет силу деятельности, влияет на её характер протекания и результат».
5. Познавательный интерес развивается в кругу других мотивов и взаимодействует с ними

Процесс формирования познавательного интереса, как и всякой стороны личности, происходит в деятельности, структура которой (ее задачи, содержание, способы и мотивы) составляют объективную основу развития познавательного интереса. Главный вид этой деятельности – учение, в процессе которого происходит систематическое овладение знаниями в предметных различных областях, приобретение и совершенствование способов (умений и навыков) познавательной деятельности, трансформирование целей в мотивы деятельности самого учения [2].

Учебный процесс в этом случае может строиться следующим образом. При изучении нового раздела студентам выдаются case-задания, студенты делятся на подгруппы в зависимости от содержания кейса, и они приступают к их решению. Поиск и оформление необходимой информации студентами оформляется с использованием информационных технологий, защита проектов – с представлением презентаций. При этом у студентов формируются такие общие компетенции, как «способность использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности».

На наш взгляд, в формировании экономической компетентности студентов колледжей и повышении их конкурентоспособности на рынке труда большое значение могут иметь такие активные групповые методы обучения, как деловая игра. В экономической деловой игре каждый участник играет роль, выполняет действия, аналогичные поведению людей в жизни, но с учетом принятых правил игры. Это также позволяет студентам включиться в диалог согласно установленным правилам игры и заданной роли.

Однако деловая игра – это искусственно созданная ситуация, которая не может в полной мере заменить реальный диалог и отразить способности студентов к устному изложению своей мысли. Чем ближе деловая игра к реальной ситуации, тем сильнее она способствует формированию у ее участников профессиональных компетенций.

Важное место среди таких методов обучения занимает **метод компьютерных деловых игр**. Его суть – управление экономическим объектом, деятельность которого имитирует компьютер.

Компьютерная деловая игра – это учебно-тренинговая компьютерная система, построенная на основе математической модели, описывающей хозяйственный процесс и иные приближенные к реальности ситуации по определенным правилам [2]. Эта игра позволяет отрабатывать навыки принятия управленческих решений и комплексного экономического анализа в меняющейся ситуации. Компьютерные деловые игры являются частным случаем деловых игр. Как правило, в таких играх пользователь управляет виртуальным предприятием, действующим в условиях конкуренции. При этом компьютер предоставляет подробную информацию о результатах деятельности предприятия на каждом шаге игры в виде разнообразных отчетно-аналитических форм. Систематически анализируя связку «Решения – Результаты», что необходимо для успеха в игре, пользователь приобретает конкретные знания и умения по менеджменту, маркетингу, анализу финансово-хозяйственной деятельности. Из

этого следует, что такого рода игры носят межпредметный характер, активизируют познавательный интерес и познавательную деятельность в ходе целой группы учебных дисциплин [4].

Таким образом, для формирования экономических компетенций у студентов колледжа и повышении их конкурентоспособности на рынке труда следует применять case-методы обучения экономическим дисциплинам, в том числе и компьютерные деловые игры.

Список литературы

1. *Зарукина Е.В.* Активные методы обучения: рекомендации по разработке и применению [Текст] : учеб.-метод. пособие / Е. В. Зарукина, Н. А. Логинова, М. М. Новик. – СПб. : СПбГИЭУ, 2010. – 59 с.
2. Компьютерная деловая игра [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://grand-theft-auto2.narod.ru/igra3.html>.
3. *Кузнецов И.Н.* Настольная книга практикующего педагога [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://modernlib.ru/books/kuznecov_igor_nikolaevich/nastolnaya_kniga_praktikuyuschego_pedago_ga/read/.
4. *Прокубовский Е.В.* Информационные технологии в процессе формирования экономических компетенций студентов колледжа [Текст] / Е.В. Прокубовский // Инновации в профессиональном образовании в контексте реализации ФГОС: региональный опыт. Материалы XI Всероссийской научно-практической конференции с международным участием (Омск, 25 апреля 2013 г.). – Омск : ФГБОУ ВПО «Омский гос. пед. ун-т», 2013. – С. 56-59.
5. *Пустовойтов В.Н.* Развитие познавательной самостоятельности учащихся старших классов (на материале математики и информатики) [Текст] : автореф. дис. ... канд. пед. наук / В.Н. Пустовойтов. – Брянск, 2002. – 24 с.
6. *Щукина Г.И.* Активизация познавательной деятельности учащихся в учебном процессе [Текст] / Г.И. Щукина. – М.: Просвещение, 1979. – 160 с.
7. *Хуторской А.В.* Определение общепредметного содержания и ключевых компетенций как характеристика нового подхода к конструированию образовательных стандартов [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.eidos.ru/journal/2002/0423.htm>.
8. Метод кейсов (case study): Методическое пособие для преподавателей филиала [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://mpfmargtu.ucoz.ru/metod/metodicheskoe_posobie-1.pdf.

УДК 37.018; УДК 5.378

Е.Р. Разумова, А.П. Орленева
ДИСТАНЦИОННОЕ ПРЕПОДАВАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ «ЭКОЛОГИЯ»

Разумова Елена Ростиславовна

prof_razumova@mail.ru

Орленева Анна Павловна

aorleneva@mail.ru

Московский университет им. С. Ю. Витте, Россия, Москва

Московский институт предпринимательства и права, Россия, Москва