

ББК 74.58

Ф 79

ФОРМИРОВАНИЕ КОНКУРЕНТНОСПОСОБНОЙ ЛИЧНОСТИ В УСЛОВИЯХ РЫНОЧНОЙ ЭКОНОМИКИ

Шевченко Н.Ю., Гусева Н.В., Сошинов А.Г., Лебедева Ю.В.

*Камышинский технологический институт (филиал)
Волгоградского государственного технического университета,
Камышин, Россия*

Рассмотрены дефекты традиционного учебного процесса при изучении экономических дисциплин. Показан положительный опыт использования интерактивных настольных экономических игр в Камышинском технологическом институте (филиал) ВолгГТУ и Саратовском государственном техническом университете. Данная технология обучения дает студентам мощную мотивацию к самообразованию. У студентов появляется жажда к знаниям как к самостоятельной ценности.

Ключевые слова: образовательное учреждение, профессиональная компетентность, экономика, мотивация, имитационные настольные игры, интерактивность.

Изменения, происходящие в экономике страны, вхождение России в общеевропейское и мировое образовательное пространство требует новых подходов в образовательной политике. За последние годы существенно изменились требования к специалистам со стороны работодателей. Если раньше были востребованы узко специализированные умения и навыки, то сегодня необходимы специалисты, владеющие широким спектром видов профессиональной деятельности, способные пользоваться компьютерными программами, владеющие знаниями по экономике, готовые к изменению характера и содержанию труда.

В концепции модернизации российского образования на период до 2010 года отмечается необходимость обеспечить опережающее развитие начального и среднего профессионального образования, поскольку на современном этапе возрастают потребность народного хозяйства в высококвалифицированных работниках. Образовательные учреждения начального и среднего профессионального образования должны ориентироваться на

подготовку выпускников, для которых характерны: профессиональная компетентность; высокое профессиональное мастерство и качество труда; способность самостоятельно планировать; осуществлять и контролировать свою трудовую деятельность; умение пользоваться современной вычислительной и информационной техникой; умение самостоятельно принимать решения, предвидеть их возможный экономический и социальный результат, нести ответственность за принимаемые решения и результаты своей деятельности. Выпускники учебных заведений, в которых обучение нацелено только на передачу знаний, оказываются не готовыми к самостоятельной и ответственной работе в конкретных трудовых или учебных ситуациях, а также к дальнейшему обучению на протяжении всей своей трудовой деятельности. Ну а работодателей и родителей не удовлетворяют традиционные подходы в образовании. В связи с этим в последние годы в России и в европейских странах проводятся реформы системы образования [3].

Мировая конкуренция будет приводить к закрытию предприятий, дальнейшему росту безработицы. Для большинства населения основной средой жизнедеятельности, как способа выживания будет малый и средний бизнес. Поэтому детей необходимо с детства обучать экономике. Но учебный процесс по экономическим дисциплинам требует нетрадиционного подхода к организации и проведению урока.

С развитием массового обучения экономике стали выявляться дефекты традиционного учебного процесса. Студенты обогащают свою память новыми понятиями, а после сдачи экзаменов благополучно многое забывают. Нет интерактивности, то есть взаимодействия с другими участниками хозяйственной деятельности. И самое главное – во время обучения студенты не чувствуют ответственности за принимаемое ими решение. УстраниТЬ эти дефекты преподавателям помогают деловые игры, экономические олимпиады, компьютерные программы, а главное – имитационные настольные игры. В мире лучшего инструмента, чем настольная игра, для обучения, воспитания и общения не изобретено. В развитых странах в экономические настольные игры играет значительная часть населения. «Играя – учись!» – этот лозунг в развитых и развивающихся странах стал самым массовым. Во многих городах мира популярны праздники игр, на которые приезжают сотни тысяч людей из разных стран мира. Подобные Международные праздники игр ежегодно проходят в Берне, Цюрихе, Лейпциге, Штутгарте, Вене, Мюнхене и других городах. Страны Азии активно перенимают опыт развитых стран. Так, студенты Тайваньского университета недавно организовали клуб по настольным играм.

Показателен пример США, в котором огромное число предпринимателей, создавших бизнес с «нуля», отмечают, что их успеху во многом способствовали экономические настольные игры. С их помощью

они познавали азы бизнеса и конкурентоспособности, до совершенства отыгрывая процессы, которых не получишь с помощью книг и лекций [1].

Первый турнир на первенство города Саратова по игре «Рынок» проходил в 1996 году. Ежегодно, начиная с 1997 года, проходят турниры на первенство Саратовской области, на которые съезжаются победители районных отборочных турниров.

Для проведения занятий по экономическим дисциплинам мы пользуемся настольными играми саратовской фирмы «ЮНСИ»: «Рынок», «Биржевые игры». Игры Ю. Сомова и В. Жаркова разработаны в соответствии с программно-методическими материалами по изучению экономики, рекомендованы Министерством образования и науки РФ. Игры представляют собой интерактивные динамические имитационные модели рыночной экономики. Важной особенностью игр является ярко выраженный соревновательный характер. Настольные экономические игры «ЮНСИ» представляют собой обучающие системы, в которых игроки в условиях жесткой конкуренции с другими игроками управляют ресурсами. Они дают игрокам возможность в увлекательной форме самостоятельно исследовать множество вариантов финансово-экономического поведения. Одно из самых ценных качеств игр состоит в том, что игроки постигают такие «тонкие» процессы, как умение видеть позицию своей компании на рынке. Студенты учатся выгодно проводить переговоры, с учетом маркетинговых и психологических факторов своей компании и партнеров. Узнают, как определять цены продукции, недвижимости, ценных бумаг и многое другое. Игроки учатся умению оценивать состояние рынка. Этому по учебникам не научишь. В игре студенты принимают решения и совершают финансовые операции, т.е. чувствуют ответственность за принимаемые решения и видят, насколько правильны их действия.

Большое значение имеет обсуждение в конце урока итогов игры. Необходимо разобрать стратегию и тактику победителей и проигравших, вспомнить, какие экономические законы действовали во время игры и как их применяли игроки. Педагог может привести примеры из жизни, схожие с теми, что имели место в игре, тем самым, с помощью реальных образов помочь учащимся в закреплении пройденного материала.

Данная технология обучения дает студентам мощную мотивацию к самообразованию, в результате чего усиливается интерес к обучению. На смену инфантильности приходит активный образ жизни.

Кроме экономики в играх присутствуют другие корреспондирующие образовательные области: математика, психология, этика, обществоведение, правоведение. Правила игры аналогичны действующему законодательству. Игры учат быть честными, платить налоги. Они дают не только объемный тренинг по работе с цифрами, но и развивают логическое мышление, стратегическое мышление, быстрый устный счет. В результате идет интенсивная работа мозга и развивается интеллект.

Настольные игры оказывают положительный эффект на детей с заниженной самооценкой, так как помогают развить не только мыслительную деятельность, но и раскрыть свои таланты.

Главное, в процессе игры появляется жажда к знаниям, как к самостоятельной ценности и средству достижения собственных целей в жизни. Жажда по всем видам знаний появляется в процессе игры потому, что, управляя в игре как бы собственными игровыми материальными ресурсами, банками, предприятиями, денежными средствами, игрок понимает, что он может управлять ими, иметь их в собственности и в реальной взрослой жиз-

ни. В итоге учащийся понимает, что без разносторонних знаний невозможно стать предпринимателем или сделать успешную карьеру наемного работника.

Игры также представляют интерес как учебно-методический материал для кураторов, руководителей кружков и секций, для социальных педагогов школ. Можно проводить увлекательные интеллектуальные массовые турниры по играм на первенство класса или группы, на первенство учебного заведения, района, субъекта Российской Федерации и даже общероссийские.

С помощью экономических игр Россия получит миллионы целеустремленных граждан, для которых бизнес станет процессом самореализации, а не стремлением к увеличению богатства. У людей появится уверенность в будущем. Толковые менеджеры будут ценить толковых работников. Страна сможет благополучно развиваться, если люди будут экономически грамотными и способными адаптироваться к мировой конкуренции.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Сомов Ю.Н., Жарков В.К., Таранюк Л.И. Учебно-методическое пособие и план-конспект урока с применением игры «Рынок» в качестве учебного пособия Издательство «ЮНСИ», 2007г.

2. Шевченко Н.Ю., Лебедева Ю.В. Новые технологии для улучшения физико-механических свойств проводов линий электропередачи // Материалы и технологии XXI века: сборник статей VII Международной научно-технической конференции. – Пенза: Приолжский Дом знаний, 2009. – 208с.

3. Ярочкина Г.В., Ефимова С.А. Методика проектирования учебных материалов на модульно-компентносной основе для системы довузовского профессионального образования. Методическое пособие. – М.: Московский психологосоциальный институт, Федеральный институт развития образования, 2006 г.

**FORMATION OF COMPETITIVE PERSONALITY IN THE A MARKET
ECONOMY CONDITIONS**

Shevchenko N.J., Guseva N.V., Soshinov A.G., Lebedeva J.V.

*Kamyshin Technological Institute (branch) of Volgograd State Technical University,
Kamyshin, Russia*

This article deals with the defects of a traditional process of teaching economics. The authors have shown the positive experience of interactive table economic games application at Kamyshin technological institute (branch) of Volgograd State Technical University and Saratov State Technical University. This educational method gives students a powerful motivation to self-education. Students are eager to get knowledge as an independent value.

Key words: educational establishment, professional competence, economics, motivation, imitating table games interaction.