

Логинова Наталья Анатольевна

д-р экон. наук, доцент

Санкт-Петербургский им. В.Б. Бобкова филиал

ГКОУ ВО «Российская таможенная академия»

г. Санкт-Петербург, Россия

ОПЫТ ПРОВЕДЕНИЯ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ ПО ДИСЦИПЛИНЕ «ЭКОНОМИЧЕСКАЯ ТЕОРИЯ»

Аннотация: в статье представлен опыт проведения практических занятий по дисциплине «Экономическая теория» с применением активных и интерактивных форм обучения. Результатом работы является не только описание возможных типов работ, выполняемых обучающимися на практических занятиях, но и уточнение их достоинств и недостатков.

Ключевые слова: индивидуальный опрос, скрайбинг, активные методы обучения, интерактивные методы обучения, игра.

Работа преподавателя и на лекциях, и на практических занятиях в филиале имеет значительные ограничения. Владея разнообразным и современным набором инструментов образовательных технологий [1; 2; 3; 4], необходимо находиться в жестких рамках рабочей программы, составленной преподавателями Российской таможенной академии. Вместе с тем, проявив смекалку, несложно уточнить предложенные варианты в соответствии с реалиями современных образовательной и профессиональной сред, следя тезису Бернарда Шоу «Экономична мудрость бытия: все новое в нем шьется из старья». По дисциплине «Экономическая теория» рабочая программа предлагает следующие варианты проведения практических занятий: индивидуальный устный опрос, доклад с презентацией, тестирование, расчетная задача. Проведем соответствие предложенных вариантов (табл. 1).

*Соответствие вариантов проведения практических занятий
(рабочая программа – фактические занятия)*

<i>Формы занятий по рабочей программе</i>	<i>Активные и интерактивные формы занятий</i>
Индивидуальный устный опрос	«Собачий опрос»
Доклад с презентацией	Скрайбинг
Тестирование	Игра «Половинка моя»
Расчетная задача	Ситуативная задача с расчетными действиями, игра «Крестики & нолики»

Рассмотрим особенности проведения практических занятий по дисциплине и уточним строгое соответствие положениям рабочей программы.

«Собачий опрос». Данная образовательная технология предполагает не только постоянное повторение, пройденного на лекциях материала, но и разбор наиболее сложных моментов, которые связаны с недопонимание обучающихся, их невнимательностью, а также оттачиванием мастерства формулировать открытые вопросы. Процедура опроса следующая: преподаватель вызывает, либо обучающиеся вызываются самостоятельно, к доске 5 человек (строго 5!). Остальные обучающиеся задают вопросы, стоящим у доски, начиная с первого занятия. Важно, что обучающиеся, которые задают вопросы могут пользоваться конспектом лекций. Задача, стоящих у доски, как можно быстрее, начать отвечать на вопрос (именно поэтому опрос и называется собачьим – кто быстрее, ловчее, тот и побеждает). При этом любой желающий обучающийся ведет учетную карточку по каждому из участников опроса – и тех, кто отвечает, и тех, кто задает вопросы. Обучающиеся, стоящие у доски для того, чтобы вернуться на место, необходимо правильно ответить на 5 вопросов. Если обучающиеся по различным причинам набрали меньшее количество баллов, значит, они присаживаются на место. Далее к доске вызывается следующая «пятерка» и работа продолжается. Таким образом, исходя, что в группе не более 25 человек, то за 50 минут возможно результивно, в комфортной обстановке повторить значительный объем теоретического материала, а оставшееся время использовать для расширения практических умений и навыков по конкретной теме дисциплины.

«Скрайбинг» – это процесс визуализации сложного смысла теоретических вопросов простыми образами, при котором отрисовка образов происходит в процессе донесения информации. Согласитесь, не альтернатива ли это громоздким презентациям, которые студенты, не задумываясь делают, а может быть даже и скачивают с просторов Интернета? Вы можете начать дискуссию с вопроса – «А как же доклад??!». Скрайбинг тоже предполагает наличие доклада, при этом обучающиеся должны не только выступить (не услышав себя!!), а прослушать свой доклад вместе со всеми. не вызывает сомнений, что результативность такой работы будет намного выше, рутинного доклада с презентацией, которые даже мы с Вами не всегда готовы выслушать.

Итак, остановимся на процедуре скрайбинга: 1) преподаватель дает задание на дом – создать проект по теме конкретной лекции, уточнив время его трансляции (презентации) – объективно 4–6 минут; 2) обучающиеся должны самостоятельно разделиться на креативные команды с ограничением не более 5 человек, где каждый должен выбрать роль по душе (режиссёр-постановщик, художник-сценарист, монтажер, оператор); 3) креативная команда должна придумать идею, раскрытия проекта, чтобы она «цепляла» аудиторию; 4) команда должна подготовить сценарий, заранее продумав и записав, что будет говориться, какими образом будет передаваться смысл; 5) команда должна отрисовать скетчи, их количество должно совпадать со временем на озвучивание; 6) смонтировать видеоролик; 7) провести скрайбинг-сессию в аудитории; 8) посмотреть на восхищенные лица слушателей.

Таким образом, скрайбинг позволяет не только углубить и развить практические умения и навыки обучающихся, но и разнообразить формируемые у них коммуникативные компетенции.

Игра «Половинка моя». Тестирование в российском образовании сегодня весьма популярно, но отношение к технологии неоднозначно, что обусловлено рядом латентных проблем, на которых мы считаем нецелесообразным останавливаться. Цель игры «Половинка моя» – уточнение качества понимания изложенного на лекциях материалов. Процедура игры, предлагаемой Вашему вниманию,

заключается в следующем: 1) преподаватель готовит карточки с открытыми вопросами по материалам лекции при этом, одна серия карточек с четными номерами, другая с нечетными; 2) каждый обучающийся получает по карточке (табл. 2), в поле «ответ» обучающийся должен написать ответ; 3) преподаватель выдает ключ с ответами, при этом в ключе порядка 40% ответов должны содержать ошибки, неточности, задача обучающегося проверить себя и найти эти неточности; 4) преподаватель выдает ключ с ответами, при этом в ключе порядка 40% ответов должны содержать ошибки, неточности, задача обучающегося проверить себя и найти эти неточности; 5) обучающиеся самостоятельно объединяются в группы по принципу «1–2», «3–4» и т. д.; 6) задача обучающихся – проверить друг друга и обсудить полученные результаты.

Таблица 2

Пример карточки

Вопрос	Ответ
1.	
2.	
...	

Таким образом, игра «Половинка моя» позволяет не только углубить и развить практические умения и навыки обучающихся, но и проверить теоретические знания.

Ситуативная задача с расчетными действиями. Задачи, используемые для отработки расчетных навыков у обучающихся сегодня тривиальны, поскольку современные условия требуют не только умения считать, но и анализировать, проектировать, обосновывать. В табл. 3 представлено соответствие расчетной задачи и ситуативной задачи с расчетными действиями.

Таблица 3

*Соответствие расчетной задачи и ситуативной задачи
с расчетными действиями*

<i>Пример расчетной задачи</i>	<i>Пример ситуативной задачи</i>
На основе представленных данных определите ВВП	Министр экономического развития РФ обеспокоен снижением качества жизни российских граждан, а потому на коллегии Министерства дал поручение: найти точки роста ВВП на основе актуальных данных, представленных в папке (документы прилагаются)

Таким образом, ситуативная задача с расчетными действиями позволяет не только углубить и развить практические умения и навыки обучающихся, но и проверить теоретические знания.

Игра «Крестики & Нолики». Игра может проводиться как индивидуально, так и в командах. Цель игры – овладеть необходимыми расчетными навыками. Обучающимся предлагается матрица (3Х3), табл. 4.

Таблица 4

Матрица «Три на три»

Задача 1 Ответ:	Задача 2 Ответ:	Задача 3 Ответ:
Задача 4 Ответ:	Задача 5 Ответ:	Задача 6 Ответ:
Задача 7 Ответ:	Задача 8 Ответ:	Задача 9 Ответ:

За каждый правильный ответ будет поставлен «крестик», за неправильный – «нолик». В случае отсутствия ответа клетка остается пустой.

Участникам игры необходимо добиться того, чтобы хотя бы на одной линии (горизонтальной, вертикальной или диагональной) стояло 3 крестика и *не допустить!* линий, заполненных ноликами. Обучающиеся получают баллы только за заполненные крестиками линии, при этом за каждую линию, заполненную ноликами, обучающиеся штрафуются. Время на заполнение матрицы зависит от уровня сложности задач. Данная технология может быть, безусловно, использована для проверки теоретических знаний.

Таким образом, игра «Крестики & Нолики» является интересной и в то же время результативной технологией для обучающихся для получения устойчивых навыков и умений проведения расчетных заданий.

На основании представленного опыта можно сделать следующие выводы:

1) проводить практические занятия по базовой дисциплине «экономическая теория возможно четко следуя положениям рабочей программы, однако, используя современные технологии активного и интерактивного обучения; 2) современные занятия должны быть направлены не только на расширение познавательной активности обучающихся, но и усиления их когнитивной ценности.

В заключение приведем слова Блеза Паскаля: «Одни умеют делать множество выводов из немногих начал, что свидетельствует о здравом рассудке. Другие делают множество выводов из явлений, основанных на множестве начал». Как поступите Вы? Все в Ваших руках...

Список литературы

1. Инновационные формы, технологии и методы обучения в системе образования: монография / Н.А. Ананьева [и др.]. – Saint-Louis, MO: Publishing House «Science & Innovation Center», 2013. – 492 с.
2. Логинова Н.А. Технологии активного обучения студентов: action learning / Н.А. Логинова // Таможенные чтения – 2018. Образование и наука на современном этапе развития ЕАЭС: сборник материалов Всероссийской научно-практической конференции с международным участием: в 2 т. Т. 2 / под общ. ред. профессора С.Н. Гамидуллаева. – СПб.: Санкт-Петербургский имени В.Б. Бобкова филиал РТА, 2018. – С. 276–289.
3. Логинова Н.А. Интеллектуальные соревнования при преподавании экономических дисциплин (дидактическая игра) / Н.А. Логинова // Активные и интерактивные методы обучения в вузе: учеб.-мет. пособие / сост. Е.В. Зарукина, О.С. Акимова, М.М. Новик; под ред. И.И. Егоровой. – СПб.: Изд-во СПбГЭУ, 2014. – С. 28–32.
4. Логинова Н.А. Борьба против себя, или Коучинг / Н.А. Логинова // Менеджмент XXI века: управление экономикой знаний: сб. науч. статей по

материалам VIX Международной научно-практической конференции (Санкт-Петербург, 25–26 ноября 2014г.). – СПб.: Изд-во РГПУ им. Герцена, 2014. – С. 157–161.