**Валентина Акулова**

**(Краматорськ, Україна)**

**АКТИВІЗАЦІЯ ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ СТУДЕНТІВ НА ЗАНЯТТЯХ З ЕКОНОМІЧНИХ ДИСЦИПЛІН**

Спрямування навчального процесу на розвиток здібностей і таланту студентської молоді, створення умов для диференціації та розкриття творчих можливостей студентів передбачає використання форм навчальних занять і методів навчання, що активізують пізнавальну діяльність студентів.

Важливим завданням сучасної вищої школи є обов’язкове надання знань, вмінь та навичок відповідно до галузевих стандартів – освітньо-кваліфікаційної характеристики і освітньо-професійної програми з тої чи іншої дисципліни, але також не менш важливим завданням є навчити навчатися, привити студентам смак до самостійного пошуку та отримання нових знань. Рішення цих завдань потребує застосування інноваційних технологій навчання, які б інтенсифікували навчальний процес, максимально активізували пізнавальну діяльність студентів, створювали умови для розвитку і самореалізації особистості [1, с.7].

Формування професійно мобільних фахівців, здатних до творчості та самовдосконалення, з усвідомленням особистої відповідальності за результати роботи підприємства – можливе лише за умови наближення навчання до реальної професійної діяльності [2, с.9]. І тому, основними найефективнішими шляхами і засобами активізації навчально-пізнавальної діяльності при вивченні економічних дисциплін є ігрові форми заняття, при проведенні яких підвищується активність студентів щодо самостійного пошуку способів розв’язання проблем, пов’язаних із реальними ситуаціями їх майбутньої діяльності.

Активізація пізнавальної діяльності на заняттях з економічних дисциплін здійснюється шляхом впровадження різних інноваційних форм та методів навчання. Це активні та інтерактивні форми і методи такі, як ділові ігри – вирішення ситуаційних завдань, кейс-методи із використанням елементів ділової гри, інтелектуальна гра – економічний турнір, інтегровані заняття, лекція-конференція, на практичних занять використовуються також метод аналізу конкретних ситуацій, елементи дискусії, «мозкового штурму» та інше. Під час проведення таких занять основний акцент зроблено на активізацію самостійної роботи студентів.

Наприклад: практичне заняття з теми «Аналіз товарних запасів та товарооборотності підприємства» проводиться у формі інтелектуальної гри - економічного турніру та ділової гри, під час якої вирішується ситуаційне завдання із використанням економічних показників діяльності торговельного підприємства міста Краматорськ. Вибрана тема є досить актуальною в сучасних умовах господарювання тому, що аналіз товарних запасів, оптимізація їх величини, прискорення товарооборотності мають велике значення для підвищення економічної ефективності торговельного підприємства. Таке заняття створює умови для активної пізнавальної та розумової діяльності студентів, навчає досліджувати і перевіряти правильність прийнятих рішень, сприяє формуванню у студентів практичних навичок щодо управління товарними запасами. Мета заняття – сформувати практичні вміння та навички щодо аналізу товарних запасів і товарооборотності підприємства та обґрунтування висновків за результатами проведеного аналізу. Заняття проводиться в три етапи. Мотивація навчальної діяльності студентів розкриває значення аналізу товарних запасів та товарооборотності підприємства щодо формування оптимального товарного запасу, прискорення оборотності товарів та сприяння зменшенню потреби в оборотних коштах, що знаходяться в товарних запасах, скорочення витрат на збереження товарів і зміцнення фінансового стану підприємства.

На підготовчому етапі викладач націлює студентів на виконання практичної роботи та пояснює порядок проведення заняття. Для виявлення рівня знань студентів з даної теми проводиться актуалізація опорних знань методом тестування із використанням мультимедійного проектора. Після відповіді кожного студента на тестове завдання на екрані висвітлюється правильна відповідь. Застосування такого методу контролю знань допомагає студентам водночас виправити та осмислити помилки, допущені під час тестування, самостійно оцінити свої знання і правильно організувати подальшу роботу.

При підготовці до заняття група розподіляється на дві рівноцінні команди і обираються їх лідери. Робота в командах передбачає розподіл обов’язків серед студентів та спільне вирішення завдань. Для розподілу обов’язків, які студенти будуть виконувати під час ділової гри – вирішення ситуаційного завдання необхідно враховувати не тільки рівень знань та умінь студентів з даної теми але і їх організаційні здібності, можливість кожного включиться в активний процес.

Тому перша частина ігрового етапу проводиться у формі інтелектуальної гри – економічного турніру, мета якого – сприяти формуванню економічного мислення та в ігровій формі надати можливість студентам проявити свої розумові, організаційні і творчі здібності. Викладач виступає в ролі менеджера «Інтелект-клубу» і пропонує студентам вибороти право стати постійним його відвідувачем – ним має право стати той, хто вміє економічно мислити, для кого це мислення не просто багаж економічних знань, а здатність їх засвоїти і використати у подальшій практичній діяльності. Інтелектуальна гра – економічний турнір складається з п’яти конкурсів. Завдання кожного конкурсу висвітлюються на одному із екранів мультимедійного проектора, а після надання відповідей командами на іншому екрані висвітлюються правильні відповіді.

Результати інтелектуальної гри обов’язково враховуються під час розподілу посад і вибору керівників підприємства в другій частині ігрового етапу – діловій грі. В кожній команді – приватному підприємстві «Солодощі» вибирається керівник підприємства, комерційний директор, менеджер з продажу, торговельний агент, інші студенти виконують роль товарознавців. Для підвищення відповідальності й активності студентів та створення духу змагання, команди виступають опонентами і виконують одне і теж завдання. Викладач виступає у ролі власника приватного підприємства, надає студентам ситуаційне завдання, для вирішення якого студенти отримують електронні носії інформації, використовують інструкційну карту, технічні засоби. Втручання викладача (власника приватного підприємства) зводиться до регулюючої функції. Його мета забезпечити умови для самостійної роботи студентів на основі колективних зусиль, а в разі необхідності надати додаткову інформацію, не втручатися в хід гри, але спостерігати та управляти дискусією. Студенти виконують ситуаційне завдання, розігруючи певну роль, самостійно розраховують необхідні показники товарних запасів, аналізують їх та приймають рішення щодо розв’язання ситуації, використовуючи при цьому ноутбуки. Вступаючи у взаємовідносини один з одним, показують не тільки професійні уміння, а й проявляють свої організаційні здібності та уміння працювати в колективі. Викладач спрямовує гру на розвиток у студентів здібностей з аналізу конкретної ситуації, розробку пропозиції щодо її вирішення, оцінює альтернативні заходи і робить вибір на користь того чи іншого запропонованого заходу. Виконана робота виводиться на принтер і за допомогою документ-камери аудиторія ознайомлюється з результатами проведеної роботи. На центральному екрані мультимедійного проектору демонструються розрахунки студентів, на іншому екрані – висвітлюється еталон рішення. Використання технічних засобів надає можливість значно прискорити виконання практичних завдань та одночасно наочно демонструвати аудиторії результати проведеної роботи студентами та правильні відповіді. Якщо відповідь не повна або має неточності, викладач надає можливість іншій команді виправити ситуацію, а в разі необхідності, допомагає командам. Кожний студент має право проявити самостійність та ініціативу щодо вирішення ситуаційного завдання, відстоювати свої погляди під час обговорення ситуації, або переглянути початкове рішення. Обговорення різних варіантів запропонованих заходів та вибір оптимального варіанту дозволяє побачити проблему з різних сторін, зіставити протилежні позиції, прищеплює вміння слухати інших, захищати свою думку та доводити переваги своїх пропозицій. Заняття проведене у формі ділової гри сприяє розвитку пізнавальних і творчих здібностей студентів та враховує вольові і професійні риси особистості. Принциповою особливістю ділової гри є її проблемно-ситуативний характер, бо вона передбачає визначення певних професійних завдань і спонукає до пошуку правильних варіантів їх виконання [3, c.12]. Саме таким чином, через гру, відбувається включення майбутніх фахівців у сферу їхньої професійної діяльності, формування самостійності.

Практичні заняття з інших тем («Аналіз роздрібного товарообігу», «Аналіз доходу підприємства»), що проводяться у формі ділової гри у ході якої вирішується ситуаційне завдання, побудоване також на прикладах даних конкретних торговельних підприємств міста – це певною мірою імітація практичної діяльності, пов’язаної з професійною направленістю. Розв’язання запропонованої ситуації надає практичному заняттю професійної спрямованості, що значною мірою покращує якість підготовки майбутніх фахівців. Такі заняття дозволяють не тільки закріпити теоретичні знання, але і виявити здібності до конкретних прийомів практичної діяльності, навичок міжособистісного, зокрема, ділового спілкування.

Під час проведення занять важливо викликати у студентів інтерес до навчальної дисципліни, перетворити їх із пасивних спостерігачів в активних учасників заняття. Вирішити це важливе завдання можна лише у тому випадку, якщо викладач у своїй роботі використовує такі форми і методи навчання, які формують навички та інтерес до самостійної роботи у студентів. Тому викладачем активно застосовується і метод дискусії – як засіб колективного вирішення завдань, у процесі якої активізується професійно - орієнтоване спілкування студентів, набуваються навички комунікації, колективне знаходження істини. Щоб студенти змогли підготуватись до обговорення, попрацювати з літературою, ознайомитись з роботою конкретних торговельних підприємств міста, підготувати собі нотатки, вони заздалегідь ознайомлюються з темою. У процесі дискусії викладач стежить, щоб обговорення не виходило за межі проблеми, спрямовує роботу в потрібне русло, не дозволяє перетворювати дискусію на суперечку. Дискусія є важливим засобом пізнавальної діяльності. Вона сприяє розвитку критичного мислення студентів, дає можливість самостійно визначити власну позицію, формує навички аргументації та відстоювання своєї думки, поглиблює знання з обговореної проблеми.

Вибір методу залежить від навчальної дисципліни і конкретної теми. На заняттях використовуються як окремі елементи технологій, так і кілька методів у сукупності. Під час вирішення ситуаційних завдань використовуються відразу метод аналізу конкретних ситуацій, метод «мозкового штурму» та інші методи колективного обговорення, пошуку рішень, що спонукає учасників до творчості, сприяє вільному вираженню їх думок і допомагає самостійно розв’язувати конкретні проблеми.

Результати досліджень показують, що використання інноваційних елементів на заняттях сприяють поглибленню та вдосконаленню знань і розвивають творчі зусилля, самостійність розв’язання проблем, формують позитивні сторони динамічного мислення майбутнього спеціаліста. Закріплення матеріалу відбувається за високої активності студентів, що дає можливість викладачу визначити їх ступінь засвоєння знань та стовідсотково оцінити всіх студентів. Інноваційні технології навчання створюють у студентів можливість займати не просто активну, але ініціативну позицію в навчальному процесі, не просто «засвоювати» запропонований викладачем матеріал, але пізнавати світ, вступаючи з ним в активний діалог, самому шукати відповіді та не зупинятися на знайденому як на остаточній істині. У цьому напрямку і ведуться пошуки, спрямовані на перетворення традиційного навчання на живе зацікавлене вирішення проблем.

**Література:**

1. [Про Національну доктрину розвитку освіти](http://zakon.rada.gov.ua/go/347/2002) Президент України; Указ, Доктрина від 17.04.2002 № 347/2002.
2. Про національну стратегію розвитку освіти в Україні на період до 2021: Наказ Презедента України від 25.06.2013 №344/2013.
3. Акімова Н.С. Діалог як метод інтерактивної взаємодії викладача та студенів у процесі навчання 23.09.2010.-Х.:ХДУХТ, 2010.-12 с.
4. Бардіянова В.Д., Бойко А.М. та ін. Педагогіка. Інтегрований курс теорії та історії. – К.: ВІПОЛ, 2004.-128 с.
5. Пометун О. Інтерактивні технології навчання: теорія, практика, досвід / О. Пометун, Л. Пироженко. – К., 2002. – 135 с.
6. Тренінгові технології навчання у практичній підготовці студентів (ділові та рольові ігри): навч.-метод. посіб./ Г.М. Азаренкова, Н.В. Ізюмцев, О.О. Лєгостаєва та ін. – Львів: Новий світ-2000, 2014. – 200 с.
7. Щербань П.М. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах: Навч. посіб. – К.: Вища школа, 2004. – 207 с.: іл.
8. Нові технології навчання: Наук. – метод. зб. / Кол. авт. – К.: Наук. – метод. центр вищої освіти, 2006. – Вип.. 44. – 138 с.