|  |  |
| --- | --- |
|  | *Медведева Наталья Михайловна* |
|  | *преподаватель экономических дисциплин* |
|  | *ПОУ «Северодвинский колледж управления и информационных технологий»* |
|  | *Архангельская область, город Северодвинск* |

**ИНТЕРАКТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБУЧЕНИИ ЭКОНОМИКЕ В СПО ( ИЗ ОПЫТА РАБОТЫ). ЭКОНОМИКА КАК СКАЗКА (НЕ ЭКОНОМИКА, А СКАЗКА!).**

В настоящее время приоритетная роль в содержании понятия «интерактивные методы обучения» отводится взаимодействию, развитию навыков общения, развитию и осуществлению социального опыта людей; учебно-педагогическому сотрудничеству.

На сегодняшний день не существует общепринятой классификации интерактивных методов обучения, поскольку исследователи по-разному подходят к решению данной проблемы. Л.Н. Вавилова, Т.С. Панина классифицируют интерактивные методы обучения по функциям на три группы: дискуссионные (диалог, групповая дискуссия, разбор ситуаций из практики); игровые (дидактические и творческие игры, в том числе деловые и ролевые, организационно-деятельностные игры); тренинговые (коммуникативные тренинги, тренинги сензитивности) [2].

Изучение педагогической и экономической литературы позволяет утверждать, что дисциплины экономической подготовки предоставляют широкие возможности для применения игровых методов обучения.

Образовательная функция игры очень значима, поскольку, по мнению А.А Вербицкого, « игра позволяет задать в обучении предметный и социальный контексты будущей профессиональной деятельности и тем самым смоделировать более адекватные по сравнению с традиционным обучением условия формирования личности специалиста»[1].. Включение игры в учебный процесс заметно повышает интерес к учебному предмету, создает ситуации, наполненные эмоциональными переживаниями, стимулирует деятельность обучающихся. В игре «обучение участников происходит в процессе совместной деятельности. При этом каждый решает свою отдельную задачу в соответствии со своей ролью и функцией. Общение в игре – это не просто общение в процессе совместного усвоения знаний, но первом делом – общение, имитирующее, воспроизводящее общение людей в процессе реальной изучаемой деятельности. Игра - это не просто совместное обучение, это обучение совместной деятельности, умениям и навыкам сотрудничества»[1].

Отметим достоинства игровых методов, которые заключаются в том, что игра позволяет студентам почувствовать себя в реальной практической ситуации и перепробовать все, что угодно без страха совершить ошибку. В ходе игры студенты учатся видеть проблемную ситуацию как бы «изнутри», так как она непосредственно затрагивает их самих. игры – эффективная форма проверки пройденного материала, данный метод дает студентам хорошую возможность применить полученные знания в условиях близких к реальным[3]. Игра повышает интерес студентов, придают занятиям определенную динамику, совершенствуют умение взаимодействовать с другими людьми.

Игровые методы целесообразно применять при обучении экономическим дисциплинам. Период обучения, когда студенты изучают важные экономические понятия и термины, требует от них упорства и терпения. Сделать этот период более интересным помогают игры со словами. Использование игр позволяет осуществить повторение терминов под новым углом зрения, в новом аспекте. Так, студентам, обучающимся на базе основного общего образования, при изучении темы «Факторы производства» был предложен фрагмент учебной игры с терминами, в ходе которой они должны были создать экономическую сказку. Один из вариантов представлен в данной работе:

Жили-были в недалеком царстве, в небольшом государстве Земля и Труд. Родилась у них дочка - распрекрасная девица Экономика. И повстречала Экономика удалого молодца Капитала, и полюбила с первого взгляда. Капитал был красив и могуч, владел огромными производственными ресурсами.

*И решила Экономика познакомить его со своими родителями. Земля и Труд расстроились, что в таком раннем возрасте Экономика собралась выйти замуж, но решили не перечить дочке. Стали они жить счастливо и спокойно.*

*Но спустя некоторое время в недалеком царстве, в небольшом государстве наступил кризис, трудно пришлось семье Экономики. Земля и Труд всеми силами помогали Экономике и Капиталу. Но, чтобы победить кризис необходимо объединиться всему народу царства-государства. Так общими усилиями кризис был побежден.*

*А через некоторое время у Капитала и Экономики родились двойняшки – Предпринимательские Способности. С возрастом они стали прекрасными помощниками бабушке Земле, дедушке Труду и маме с папой. Больше кризис никогда не посещал небольшое царство-государство. И жили они долго и счастливо!*

*Таким образом, игровые методы являются эффективным средством обучения, позволяют моделировать различные сферы будущей профессиональной деятельности обучающихся, развивают опыт творческой деятельности и т.д. Дисциплины экономической подготовки предоставляют широкие возможности для применения интерактивных методов обучения и позволяют решить целый ряд задач, стоящих перед данными дисциплинами: развитие навыков анализа и критического мышления, связь теории и практики, представление примеров последствий принимаемых решений, представление различных точек зрения, умения применять базовые знания в различных областях.*

Список литературы.

1. Вербицкая А.А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход. М.:Высшая школа, 1991.208с.
2. Панина Т.С., Вавилова Л.Н. Современные способы активизации обучения. М.:Академия, 2008.176с.
3. Савицкая Е. Экономическая теория в бизнес образовании// Вопросы экономики.2005.№11.с.116-129.