

6. Существует вероятность, что, увлекшись применением ИКТ, преподаватель перейдет от развивающего обучения к наглядно-иллюстративным методам.

7. Не все педагоги психологически готовы к использованию ИКТ в образовательном процессе.

ЛИТЕРАТУРА

1. Захарова, И.Г. Информационные технологии в образовании / И.Г. Захарова, М.: Академия, 2003. - 192 с.
2. Локтюшина, Е.А., Петров, А.В. Компьютеры в учебно-воспитательном процессе школы и вуза: Учеб.пособие по спецкурсу / Е.А. Локтюшина, А.В. Петров, Волгоград: Перемена, 1996. - 100 с.

УДК 378:681.518

ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ, ПРИМЕНЯЕМЫЕ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ СГАУ ИМ. Н.И. ВАВИЛОВА, СПОСОБСТВУЮЩИЕ АКТИВАЦИИ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

Шеховцева Е.А.

ФГБОУ ВПО «Саратовский ГАУ им. Н.И.Вавилова»

г. Саратов, Российская Федерация

Процессы информатизации современного общества ведут к необходимости пересмотра взглядов на образовательный процесс, что приводит к внедрению в него современных информационных и коммуникационных технологий. В настоящее время ни одно образовательное учреждение не обходится без компьютерных классов, что ведет к широкому использованию компьютерных образовательных программ.

Во всем мире признано, что наиболее эффективными являются активные формы обучения. Важное место среди них занимает такой метод как деловая компьютерная игра. Его суть – управление виртуальным объектом с определенными экономическими характеристиками, деятельность которого имитирует компьютер.

Игра, благодаря тому, что основывается на условно возможной проблеме, взятой из реальной жизни, позволяет моделировать рыночную ситуацию, проигрывать различные альтернативы поведения фирм, корректировать их стратегии и снова проигрывать, для того, чтобы добиться максимального эффекта. То, что в практической деятельности реально действующего предприятия достаточно сложно, а иногда и вообще нельзя исправить (банкротство предприятия), в игровой деятельности гипотетического предприятия можно корректировать снова и снова, опробуя новые антикризисные стратегии и приемы управления, необходимые для его предотвращения.

Кроме того, любая игра задевает эмоциональную сферу личности, заставляя ее активизировать скрытые резервы и предпринимательские таланты. Она упрощает процесс обучения, объединяет теоретические знания с практическими навыками и умениями, формирует учебную и педагогическую показательность в исследовании конкретного материала.

В настоящий момент многие ВУЗы сталкиваются с проблемой предоставления возможности студентам применить, полученные теоретические знания на практике. За период прохождения производственной и преддипломной практики у многих из бакалавров нет возможности опробовать на практике методы управления, методики анализа рыночной среды. Это связано с тем, что многие из них применительно только к определенным условиям внешней среды. Так, например, для того, чтобы опробовать приемы выведения предприятия из кризиса, как минимум, необходимо, чтобы данный кризис возник на предприятии.

А вот использование деловой компьютерной игры, в которой бакалавр будет выполнять роль менеджера, позволяет это сделать.

При преподавании дисциплин стратегического менеджмент, производственный менеджмент, курс эффективного менеджера бакалаврам и магистрам в СГАУ им. Н.И. Вавилова используется сетевая деловая компьютерная игра «Бизнес-курс: Максимум».

Эта игра дает возможность преподавателю руководить игровым процессом, выступая в роли Администратора, проводя практические занятия с группой бакалавров в компьютерном классе. Участники данной коллективной игры, разбиваются на небольшие команды, которые будут соревноваться друг с другом, конкурируя на виртуальном рынке. Каждая из команд будет руководить диверсифицированной производственной фирмой. Бакалаврам во время занятий предоставляется возможность придумать название своей фирмы, разработать ее миссию, а затем оснастить производственные цеха оборудованием, покупая его либо за наличные деньги, либо в кредит, либо в лизинг. Фирма может выпустить на рынок три вида продукции. Для производства данных продуктов требуемая ресурсная база неоднородна. Производственные фирмы конкурируют с другими аналогичными предприятиями (деятельность которых контролируют другие обучающиеся) на рынке, внешняя среда которых максимально приближена к современным рыночным условиям. Форма собственности компаний - акционерная, начальный выпуск акций - сто тысяч. В последующем каждая фирма имеет возможность выпустить еще до четырехсот тысяч акций. Цена акций зависит от эффективности функционирования компании, своевременности и размеров выплачиваемых дивидендов. По результатам принятых бакалаврами и магистрами управленческих решений виртуальная модель проводит анализ цепочки ценности продукта в процессе его создания и реализации. Бакалавры имеют возможность ежемесячно анализировать изменения себестоимости своей продукции, анализируя ее структуру.

После каждого шага, который в данном виртуальном мире составляет один месяц, программа проводит совокупную оценку эффективности деятельности каждой производственной фирмы, на основе показателей капитализации компании, чистой прибыли, рентабельности собственного капитала. После чего определяется место каждой фирмы на рынке.

Конкурируя друг с другом на виртуальном рынке бакалавры и магистры начинают понимать, что необдуманные управленческие решения могут привести к крупным финансовым потерям и оценить важность внешней

информации о действиях конкурентов. Ведь в настоящее время значимость маркетинговых исследований, стратегического анализа еще не до конца осознана и действующими российскими предпринимателями, и может быть, это мешает им активно завоевывать мировой рынок.

До начала использования деловой игры на вопрос: «Нужны ли даваемые Вам теоретические знания по экономическим и управленческим дисциплинам, преподаваемым в ВУЗе для работы в коммерческой фирме?» лишь 12% бакалавров четвертого курса (направление специализации производственный менеджмент) ответили «да», большая часть 56,8% ответили «частично». После прохождения курса обучения с использованием деловой компьютерной игры «Бизнес-курс: Максимум», ответ на данный вопрос изменился. Бакалавров считающих, что теоретические знания, даваемые им, не нужны в практической деятельности коммерческой фирмы не осталось, численность тех, кто считает, что им пригодятся все полученные знания, повысилась до 32%.

Около 70% отметили, что использование данной компьютерной игры повысило интерес к изучаемым предметам экономического и управленческого характера, стали более понятны функции и задачи менеджера.

Около 46% обучаемых отметили, что для выбора и ведения более эффективной стратегии собственной условной фирмы на рынке им пришлось дополнительно готовиться, используя лекции и учебную литературы.

Все обучаемые отмечают, что использование в учебном процессе подобных деловых игр помогает выработать практические навыки принятия управленческих решений и разработки стратегий.

Данная игра имеет конечную цель изменить роль обучаемого в образовательном процессе, превратив его из пассивного потребителя информации в активно действующего субъекта. Кроме того, совершенствуется уровень преподавателей, так как им систематически совершенствовать свой интеллектуальный уровень, следить за изменениями внешней среды.

УДК 004:378(476.6)

ВОЗМОЖНОСТИ И ОПЫТ ПРИМЕНЕНИЯ ИНФОРМАЦИОННЫХ И КОММУНИКАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ (ИКТ) В УО «ГРОДНЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ АГРАРНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Щербатюк С.Ю.

УО «Гродненский государственный аграрный университет»

г. Гродно, Республика Беларусь

Высшая школа как значимый социальный институт, обеспечивающий трансляцию знаний, норм, нравственных и культурных ценностей в общество, вынуждена сегодня адаптироваться к новым вызовам современности, когда растет уровень и скорость проникновения информационных технологий, меняется формат общения, происходит расширение трудовой мобильности в образовании.

Информационные технологии доминируют в современной жизни и профессиональной деятельности, поэтому перед образовательными