

Научная статья

УДК 371.3

EDN QJPIDV

**Активные методы обучения в преподавании
управленческих и технических дисциплин**

Светлана Александровна Кострыкина¹, кандидат технических наук, доцент
Юлия Владимировна Лутова², кандидат сельскохозяйственных наук, доцент

^{1, 2} Дальневосточный государственный аграрный университет

Амурская область, Благовещенск, Россия

¹ kostr73@yandex.ru, ² lutova-2@mail.ru

Аннотация. В статье рассмотрена возможность практического использования активных методов обучения в вузе. Авторами показано, что деловая игра, как метод активного обучения, позволяет формировать и закреплять профессиональные знания, умения и навыки. Ее проведение способствует мотивации познавательной деятельности студентов.

Ключевые слова: высшее образование, активные методы обучения, деловая игра, формирование профессиональных компетенций, активизация познавательной деятельности студентов

Для цитирования: Кострыкина С. А., Лутова Ю. В. Активные методы обучения в преподавании управленческих и технических дисциплин // Фотьевские чтения – 2024 : материалы всерос. науч.-практ. конф. (Благовещенск, 20 декабря 2024 г.). Благовещенск : Дальневосточный ГАУ, 2025. С. 174–177.

Original article

Active learning methods in teaching managerial and technical disciplines

Svetlana A. Kostrykina¹, Candidate of Technical Sciences, Associate Professor

Yulia V. Lutova², Candidate of Agricultural Sciences, Associate Professor

^{1, 2} Far Eastern State Agrarian University, Amur region, Blagoveshchensk, Russia

¹ kostr73@yandex.ru, ² lutova-2@mail.ru

Abstract. The article considers the possibility of practical use of active teaching methods at the university. The authors show that the business game, as a method of active learning, allows you to form and consolidate professional knowledge, skills and abilities. Its implementation contributes to the motivation of cognitive activity of students.

Keywords: higher education, active teaching methods, business play, formation of professional competencies, activation of cognitive activity of students

For citation: Kostrykina S. A., Lutova Yu. V. Active learning methods in teaching managerial and technical disciplines. Proceedings from Fotyev readings – 2024: *Vserossiiskaya nauchno-prakticheskaya konferentsiya*. (PP. 174–177), Blagoveshchensk, Dal'nevostochnyi gosudarstvennyi agrarnyi universitet, 2025 (in Russ.).

Требования к подготовке специалистов всех уровней образования на современном этапе развития общества постоянно возрастают. Следовательно, организация образовательного процесса должна обеспечить высокий уровень компетентности выпускников и формирование интереса к будущей профессии. Преподаватель высшей школы должен не просто транслировать научные знания, а создавать творческую атмосферу, развивать профессиональные функции, использовать современные образовательные технологии, оптимальные стратегии преподавания. Выпускник должен быть готов к процессам проектирования, прогнозирования, образования социокультурной среды [1].

Для развития компетентностей и формирования психологической готовности обучающихся к профессиональной деятельности необходимо целенаправленно и систематически применять активные формы обучения: тренинги, деловые игры, кейсы и другие технологии проведения занятий.

Деловая игра, как метод активизации познавательной деятельности, широко используется в учебном процессе. Существует много определений данного понятия. В учебном пособии [2] авторы под деловой игрой понимают средство развития творческого мышления, в том числе профессионального; имитацию действий руководителей и специалистов, работников и потребителей; достижение определенной познавательной цели; выполнение правил взаимодействия в рамках отведенной игровой роли.

Деловые игры проводятся на занятиях по дисциплинам управленческого цикла, в частности «Менеджмент», а также техническим дисциплинам «Процессы и аппараты пищевых производств», «Оборудование предприятий общественного питания».

При проведении деловой игры повышается самостоятельность, раскрывается потенциал обучающегося. Проявляются креативность мышления, способность к принятию решений, умение работать в команде, взаимодействовать. Более эффективно ведется освоение теоретических знаний и их использование в практической деятельности.

Социальная значимость деловой игры состоит в том, что в процессе решения определенных задач активизируются не только знания, но и развиваются коллективные формы общения. Раскрываются такие качества как целеустремленность, ответственность, коммуникабельность, умение отстаивать свою точку зрения в различных ситуациях.

Деловая игра проводится в ходе практических занятий на третьем курсе обучения. Предварительно студентам вычитывается лекционный курс. Преподаватель предлагает ситуации, когда обучающимся необходимо подобрать аппаратное оформление процесса (согласно технологическому процессу) и принять не только технические, технологические, но и управленческие решения.

Для анализа ситуации и нахождения наиболее оптимальных вариантов принятия решений в процесс вовлекается команда студентов (из не менее трех человек). Обозначаются роли: управленец, инженерный работник, технолог. Происходит моделирование производственных процессов и методов управления; оптимизация производственных циклов и распределение ресурсов.

Каждая команда отвечает за определенный производственный цикл. В конце занятия подводятся итоги; оцениваются решения, принятые командами; обсуждаются их стратегии.

Таким образом, в процессе игры создаются условия для формирования и закрепления компетенций, полученных в ходе изучения дисциплин, проявляются междисциплинарные связи. Все обучающиеся оказываются вовлеченными в процесс познания, формируется командное мышление. Студент учится

ориентироваться в новой для него ситуации, находить подходы в решении поставленных проблем, устанавливать межличностный и деловой контакт.

В результате использования деловых игр повышается мотивация к учебной деятельности, возрастает интерес к овладению новыми компетенциями и их практическому применению, что обеспечивает развитие творческих способностей студентов, коммуникаций, умений формулировать и высказывать свою точку зрения. Использование деловых игр делает процесс обучения не только эффективным, но и интересным для обучающихся, позволяет активизировать их потенциал, повысить качество образования и подготовки квалифицированных специалистов.

Список источников

1. Лутова Ю. В. Возможность использования деловой игры в процессе преподавания дисциплины «Менеджмент» // Инновационные технологии в управлении качеством образования : материалы регион. науч.-практ. конф. Благовещенск : Дальневосточный государственный аграрный университет, 2012. С. 144–147.

2. Полат Е. С., Бухаркина М. Ю. Современные и инновационные технологии в системе образования : учебное пособие. М. : Академия, 2007. 364 с.

References

1. Lutova Yu. V. The possibility of using a business game in the process of teaching the discipline "Management". Proceedings from Innovative technologies in education quality management: *Regional'naya nauchno-prakticheskaya konferentsiya*. (PP. 144–147), Blagoveshchensk, Dal'nevostochnyi gosudarstvennyi agrarnyi universitet, 2012 (in Russ.).

2. Polat E. S., Bukharkina M. Yu. *Modern and innovative technologies in the education system: textbook*, Moscow, Akademiya, 2007, 364 p. (in Russ.).

© Кострыкина С. А., Лутова Ю. В., 2025

Статья поступила в редакцию 16.01.2025; одобрена после рецензирования 30.05.2025; принята к публикации 31.07.2025.

The article was submitted 16.01.2025; approved after reviewing 30.05.2025; accepted for publication 31.07.2025.