

УДК 37.022

ТЕНДЕНЦИИ РАЗВИТИЯ СОЦИАЛЬНО- ЭКОНОМИЧЕСКИХ НАУЧНЫХ СРЕДСТВ ОБУЧЕНИЯ

А.А. СТАРИНОВИЧ¹, Д. И. ХАЙНОВСКИЙ², Л.М. КОРОТКЕВИЧ³

¹ студент учебной группы 10302120

² студент учебной группы 10302122

³ к.э.н., доцент кафедры «Инженерная экономика»

Белорусский национальный технический университет

г. Минск, Республика Беларусь

Аннотация: Данная статья представляет обзор современных тенденций в развитии социально-экономических научных средств обучения. В контексте быстро меняющегося общества и технологических инноваций описаны такие ключевые аспекты, как интеграция новых технологий, активное обучение, глобализация образования, специализированные программы и гибкие форматы обучения. В статье также рассмотрено значение этих тенденций для создания эффективных образовательных программ, которые способствуют формированию критического мышления и практических навыков. И предложена модель новой интерактивной экономической игры.

Ключевые слова: Средства обучения, интеграция технологий, создание эффективных образовательных программ, глобализация образования.

DEVELOPMENT TRENDS OF SOCIO- ECONOMIC SCIENTIFIC TRAINING TOOLS

A.A. STARINOVICH¹, D.I. KHAINOVSKY², L.M. KOROTKEVICH³

¹ student of study group 10302120

² student of study group 10302122

³ candidate of Economics, Associate Professor of the Department of
Engineering Economics

Belarusian National Technical University

Minsk, Republic of Belarus

Abstract: This article presents an overview of current trends in the development of socio-economic scientific teaching aids. In the context of a

rapidly changing society and technological innovation, key aspects such as the integration of new technologies, active learning, globalization of education, specialized programs and flexible learning formats are described. The article also discusses the importance of these trends for the creation of effective educational programs that promote the formation of critical thinking and practical skills. And a model of a new interactive economic game is proposed.

Key words: Teaching aids, technology integration, creation of effective educational programs, globalization of education.

На сегодняшний день учебные программы и методики требуют постоянного обновления и модернизации, чтобы соответствовать требованиям современного обучения и оставаться эффективными в рамках быстро совершенствующегося общества. Тенденции развития социально-экономических научных средств обучения играют роль в этом процессе. Эти тенденции отражают широкий спектр изменений и инноваций в методах, технологиях и подходах к образованию, направленных на повышение качества обучения и улучшения результатов.

Цель данной статьи состоит в рассмотрении современных тенденций в развитии социально-экономических средств обучения, а также в анализе их значимости и влиянии на сферу образования. В дополнение представить идею модели интерактивной экономической игры для обучения учащихся.

Средства обучения – это комплекс материальных и идеальных объектов, которые могут быть использованы для организации эффективного учебного процесса преподавателями и учащимися, то есть инструменты для достижения целей обучения [1].

К материальным средствам относятся учебники, учебные пособия, дидактический материал, текстовый материал, средство наглядности, технические средства обучения и лабораторное оборудование.

В свою очередь, к идеальным средствам относят системы знаковых языков (речь), письмо (письменная речь), системы условных обозначений различных наук, средства наглядности, учебные компьютерные программы, методы и формы организации учебной деятельности и системы требований к обучению [2].

Для того, чтобы получить максимальную эффективность при обучении, следует совмещать материальные и идеальные средства обучения, чтобы они идеально дополняли друг друга. Основные критерии сущности средств обучения представлены в таблице 1.

Таблица 1 – Критерии сущности средств обучения [3]

Критерий	Возможность	Советы к использованию
Помощь в передаче информации	Средства обучения являются носителями информации, которую учащиеся должны усвоить, обеспечивающими доступ к контенту и структурированной информации, что даёт студенту возможность эффективно её усвоить.	Средства обучения должны быть выбраны с учётом конкретных целей обучения, они должны вести к достижению образовательных целей и соответствовать учебной программе.
Создание интерактивности	Некоторые средства обучения способствуют взаимодействию и привлечению учащихся. В них входят интерактивные задания, различные игры, дискуссии и другие методы, способствующие активному обучению.	Следует использовать средства обучения, которые способствуют взаимодействию и активному участию учащихся, например, использование интерактивных заданий, обучающих игр, обсуждений и других методов, которые стимулируют учеников. [4]
Поддержка разнообразных стилей обучения	Из-за того, что различные учащиеся обладают разными стилями обучения, например визуальное, аудиальное или кинестетическое восприятие, то большая вариативность различных средств обучения поможет учителям адаптировать свой подход, чтобы соответствовать потребностям учеников.	Средства обучения следует адаптировать для учёта индивидуальных потребностей и темпов учащихся. Это включает в себя предоставление различных уровней сложности, дополнительных материалов. Надо учитывать стиль обучения учащихся и предоставлять разнообразные средства, чтобы поддерживать эффективное усвоение материала.

Окончание таблицы 1

<p>Улучшение доступности обучения</p>	<p>Современные средства обучения, вроде онлайн-платформ и электронных учебников, делают образование более доступным, особенно для тех, кто находится в трудно-доступных местах.</p>	<p>Все ученики должны иметь возможность использовать выбранные средства. Важно учитывать все технические ограничения и различия в доступе к ним.</p>
<p>Появление обратной связи и оценки</p>	<p>Современные средства обучения позволяют учащимся получать обратную связь и автоматизировать процесс оценки, что способствует улучшению результатов.</p>	<p>Учащимся необходимо предоставлять обратную связь, поскольку в современном мире она является неотъемлемой частью обучения. Это позволит учащимся видеть свой прогресс и вносить необходимые изменения прямо в процессе обучения.</p>
<p>Увеличение мотивации</p>	<p>Большое разнообразие интерактивных методов обучения должно повысить мотивацию как молодых, так и взрослых учащихся. Основными средствами, повышающими мотивацию, являются различные мультимедийные ресурсы, обучающие игры и технологии виртуальной реальности.</p>	<p>Средства обучения организуются так, чтобы они соответствовали системе и логической последовательности. Это улучшит способность учащихся усваивать информацию и создавать связи между знаниями. А чтобы повысить эффективность обучения, следует использовать виртуальную реальность, онлайн-платформы и облачные услуги [3].</p>

Сущность средств обучения в том, чтобы эффективно поддерживать образовательный процесс, делая его более разнообразным, интересным и доступным, также приспособленным к различным потребностям учащихся.

В использовании средств обучения можно выделить такие признаки, как: адаптация к стилю обучения, целенаправленность и соответствие целям обучения, интерактивность и вовлечение, индивидуализация обучения, технологическая доступность, современные технологии и инновации, систематичность и последовательность [3].

Все вышеперечисленные признаки и аспекты не применяются по одиночке. Для полного взаимодействия и изменения в системе образования они интегрируются совместно. Переживаемый кризис образования в настоящее время – это не кризис профессиональной деятельности, а кризис концепции. Следует переоценить всю концепцию образования для дальнейшего её перестроения [4].

Самым главным приоритетом при формировании целей современного образования следует ставить формирование ответственной личности специалиста, которая будет способна анализировать, как и своё обучение, так и организовать его самостоятельно, делая из этого всего свои выводы.

Новые средства обучения дают студентам большое количество возможностей, потому что они позволяют им развиваться в различных сферах науки, быстро изучать новые языки и быть осведомлёнными во всех появившихся инновациях, применяемых для дальнейшего обучения. Также это подготавливает их к работе в международной среде.

В современном обществе одним из самых важных навыков для молодого специалиста является коммуникативность и умение работать в команде. Студенты должны уметь принимать обоснованные решения, анализировать ситуацию и работать с массивами данных. Гибкие форматы обучения позволяют получать знания учащимся в любом месте и в любое время, что также повышает эффективность обучения [5].

Специалисты выяснили, что автоматизированные цифровые программы повысят конкурентоспособность студентов на рынке труда, так как они позволяют углубленно изучать различные науки.

При написании дипломного проекта было предложена идея разработать интерактивную деловую экономическую игру. Модель этой игры значительно улучшит качество обучения и сделает его интерактивным, что в свою очередь поднимет мотивацию студентов при изу-

чении нового материала. С помощью неё будут приобретаться практические навыки, которые они смогут использовать на будущей работе.

В данной экономической игре студенты будут взаимодействовать друг с другом и развивать навыки деловой коммуникации. Игра напрямую связана с экономикой и в ней будет отсутствовать элемент удачи. Всё будет основано на принятии участниками решений в зависимости от ситуации на рынке игры.

Включение игры в процесс обучения будет способствовать эффективному обучению студентов. В ней планируется ввести обратную связь, она позволит преподавателям контролировать процесс обучения, оценивать их работу и в дальнейшем взаимодействовать с учащимися посредством почты, которую студент укажет при регистрации, для исправления ошибок и идей для улучшения практических навыков.

В данной социально-экономической игре, учащемуся придётся зайти на рынок чистой конкуренции и определённым депозитом денежных средств, которой он будет в праве потратить либо на закупку продукции, для дальнейшего её сбыта, либо положить деньги в банк под кредит. Ему придётся тщательно выбирать в какую продукцию вложиться, потому что поменять свой выбор он не сможет и придётся начинать всё заново.

К игре будет представлен экономический словарь с терминами, которые будут использоваться в приложении, чтобы студент мог детальнее разобраться в теме конкуренции и применить эти знания на практике. Целью игры будет являться заработок прибыли, при этом постоянно будет меняться рынок от чистой конкуренции до монополии.

ЛИТЕРАТУРА

1. Zaochnik. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://zaochnik.com/spravochnik/pedagogika/teorija-obuchenija/sredstva-obuchenija/>
2. Mazahaker. [Электронный ресурс]. <https://mazahaker.ncux.narod.ru/lekcii/pedagogika/19.html>

3. Петров, В.Б. (2019). Активные методы обучения в высшей школе: современные подходы и результаты исследований. Вестник педагогического университета, 6(2), 78-89.

4. Сидорова, Н.И. (2017). Цифровые навыки в образовательном процессе: методы развития и оценка эффективности. Психология обучения, 25(3), 45-57.

5. Национальный центр цифрового образования. (2021). Модернизация образования в цифровую эпоху: стратегии и реализация. Москва: Издательство «Цифровая педагогика».

REFERENCES

1. Zaochnik. [Electronic resource]. Access mode: <https://zaochnik.com/spravochnik/pedagogika/teorija-obuchenija/sredstva-obuchenija/>

2. Mazahacker. [Electronic resource]. <https://mazahacker-nucx.narod.ru/lekcii/pedagogika/19.html>

3. Petrov, V.B. (2019). Active learning methods in higher education: modern approaches and research results. Bulletin of the Pedagogical University, 6(2), 78-89.

4. Sidorova, N.I. (2017). Digital skills in the educational process: development methods and effectiveness assessment. Psychology of Learning, 25(3), 45-57.

5. National Center for Digital Education. (2021). Modernizing education for the digital age: Strategies and implementation. Moscow: Publishing house "Digital Pedagogy".