

Всероссийское СМИ

«Академия педагогических идей «НОВАЦИЯ»

Свидетельство о регистрации Эл №ФС 77-62011 от 05.06.2015 г.

(выдано Федеральной службой по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций)

Сайт: akademnova.ru

e-mail: akademnova@mail.ru

Бурматикова Т.А., Петрова Е.А. Образовательные технологии обучения предпринимательству // Материалы по итогам IX-ой Всероссийской научно-практической конференции «Особенности применения образовательных технологий в процессе обучения и воспитания». – г. Анапа. - 01 – 10 июня 2021 г. – 0,3 п. л. – URL: http://akademnova.ru/publications_on_the_results_of_the_conferences

СЕКЦИЯ: ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ

Т.А. Бурматикова,

преподаватель

Е.А. Петрова,

преподаватель

СПб ГБПОУ «Санкт-Петербургский технический

колледж управления и коммерции»,

г. Санкт-Петербург, Российская Федерация

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ

ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСТВУ

Интерактивное обучение - это специальная форма организации процесса познавательной деятельности, осуществляемой в форме совместной деятельности слушателей. Учебный процесс организуется таким образом, что все слушатели совместными усилиями решают реальные проблемы, моделируют возможные ситуации, взаимодействуют друг с другом, погружаются в атмосферу делового сотрудничества.

Образовательные стандарты идут в ногу со временем и отвечают новым требованиям к подготовке специалистов. Практически по всем техническим специальностям из перечня ТОП-50 в программу включен предмет «Основы предпринимательской деятельности» для студентов выпускных курсов. Основная цель при изучении предмета - ознакомить студентов (потенциальных предпринимателей) с особенностями предпринимательской деятельности, научить правильно принимать решения при создании собственного дела.

Понимание современных тенденций предпринимательства поможет студентам ориентироваться в современной экономической среде и принимать решения, адекватные целям деятельности субъектов предпринимательства. Знание основ предпринимательской деятельности должно обеспечить любого предпринимателя умением сопоставлять потребности рынка с результатами собственной работы и достигать при этом предпринимательского успеха.

Всех студентов, приступающих к изучению предмета, можно разделить на три группы:

1. Студенты, которые на данный момент не интересуются проблемами предпринимательства и не видят свое будущее в этой сфере.

Основная задача преподавателя – пробудить интерес к данному виду деятельности.

2. Студенты, которые хотели бы попробовать себя в сфере предпринимательства.

Основная задача преподавателя – ответить на конкретные вопросы, например:

- Как привлечь инвестиции?
- Как зарегистрировать ИП, какие документы необходимы?

- Какие налоги платит ИП?
- Что такое бизнес-план?
- Можно ли получить государственную поддержку?

3. Студенты, которые уже имеют опыт предпринимательства.

Основная цель преподавателя – дать студентам современные инструменты для ведения бизнеса. Здесь уже необходимо показать, что такое краудфандинг, чем он отличается от краудлендинга или краудинвестинга, в чем суть факторинга.

В современных социально-экономических условиях предприниматели и те, кто хочет ими стать, сталкиваются с необходимостью самостоятельного решения многих сложных задач по реализации предпринимательской деятельности, начиная с проблемы организации материального обеспечения, оптимизации производственного процесса и заканчивая успешным сбытом продукции в условиях высокой конкурентоспособности зарубежных товаров и услуг.

Чтобы вовремя откликаться на вызовы постоянных изменений, разбираться в ситуациях, которые возникают как форс-мажоры, необходимы образовательные технологии, направленные на формирование группы компетенций, которые позволяли бы самостоятельно анализировать ситуации и действовать оптимальным образом.

Современная технология обучения - это наиболее рациональные способы организации образовательного процесса, при которых цель обучения достигается за минимум времени, сил и средств. При этом образовательный процесс рассматривается комплексно.

И в данном случае на первое место выходят технологии интерактивного обучения.

Всероссийское СМИ

«Академия педагогических идей «НОВАЦИЯ»

Свидетельство о регистрации ЭЛ №ФС 77-62011 от 05.06.2015 г.

(выдано Федеральной службой по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций)

Сайт: akademnova.ru

e-mail: akademnova@mail.ru

Как известно за счет интерактивных технологий обучения, человек быстрее адаптируется к постоянно изменяющимся социально-экономическим условиям, генерирует различные варианты решения сложных проблем, быстрее ориентируется в ситуациях неопределенности и риска.

В нашем случае мы используем следующие технологии:

- Деловые и ролевые игры;
- Ролевые игры;
- Тренинговые упражнения на командообразование;
- Дискуссии в формате «Аквариум»;
- Кейсы;
- Питчи;
- Эвристические технологии генерирования идей: мозговой штурм и синектика;
- Работа с документами (баскет-метод);
- Квесты.

Акцентируя внимание на предпринимательской деятельности, мы исходили из принципа, что необходимо разрабатывать и использовать такие задания, которые могут инициировать высокую активность и продуктивность всех обучающихся на различных этапах обучения.

Всероссийское СМИ

«Академия педагогических идей «НОВАЦИЯ»

Свидетельство о регистрации ЭЛ №ФС 77-62011 от 05.06.2015 г.

(выдано Федеральной службой по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций)

Сайт: akademnova.ru

e-mail: akademnova@mail.ru

Таблица 1. Технологии обучения

№ пп	Тема лекции	Технология обучения
1.	Введение. Предпринимательство как вид деятельности. Виды предпринимательства.	Фоссилизация – знакомство – сбор ожиданий Деловая игра, настольная игра
2.	Бизнес-идея – Бизнес-модель – Бизнес-проект.	Фасилитация, Мозговой штурм
	Технологии конструирования	
3.	Правовое регулирование предпринимательской деятельности.	Веб-квест
4.	Анализ конкурентной среды и составление маркетингового плана	Аквариум - взгляд со стороны
5.	Технологии финансового планирования. Обучение управлению рисками предпринимательского проекта.	Кейсы
6.	Основные стратегии привлечения ресурсов: государственная и негосударственная поддержка, работа с инвесторами, краудинвестинг	Elevator pitch (Startup Lynch)
7.	Современные технологии менеджмента, управление бизнесом в условиях цифровой среды	Баскет-метод
8.	Роль человеческого капитала в компании, технологии формирования эффективной команды	Тренинговые упражнения на командообразование
9.	Инструменты и технологии эффективных продаж. Тренинги продаж	Ролевые игры
10.	Интернет-маркетинг, маркетинг и продвижение в социальных сетях (социальный фокус)	Синектика

Всероссийское СМИ

«Академия педагогических идей «НОВАЦИЯ»

Свидетельство о регистрации ЭЛ №ФС 77-62011 от 05.06.2015 г.

(выдано Федеральной службой по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций)

Сайт: akademnova.ru

e-mail: akademnova@mail.ru

Все перечисленные технологии подробно описаны в различных источниках. Остановимся на технологии «Синектика».

Синектика – это комбинирование разнородных, а в некоторых случаях даже несовместимых, элементов исследуемых объектов для решения задач и поиска творческих решений. Метод синектики является усовершенствованным методом мозгового штурма, который получил широкое распространение.

Метод синектики появился в начале 50-х годов XX в. Его сооснователями являются американский изобретатель и исследователь человеческого мышления Уильям Гордон и его коллега Джордж Принс. Они пришли к выводу, что индивидуальное и коллективное творчество аналогичны друг другу. У. Гордон основал исследовательскую группу для работы над новым методом, который получил название «синектика», что в переводе с греческого означает «соединение разнородных элементов».



Рис. 1. Сооснователь метода Уильям Гордон

Синектический штурм – это усовершенствованный метод мозгового штурма, в основе которого лежит поиск аналогий. У. Гордон считал, что избавление от ограничений мышления в процессе решения задач можно устранить, если искать способ решения через аналогии. Для этого необходимо найти аналогию поставленной задаче в другой области знаний и попробовать на ее примере придумать новое решение.

Ярким примером применения метода синектики на практике является инновация в производстве картофельных чипсов Pringles. Американская компания Kellogg, занимающаяся выпуском сухих завтраков, столкнулась с неразрешимой проблемой: как уменьшить объем воздуха в упаковке с чипсами, чтобы сделать ее более компактной, но при этом не допустить крошения хрупкого продукта. К решению этой задачи руководство компании привлекло У. Гордона. С помощью метода синектики он провел аналогию между чипсами в упаковке и опавшей листвой, которую собирают в мусорные пакеты. Сухая листва заполняет собой больше пространства, нежели влажная. Влажные листья более мягкие и пластичные, поэтому их можно упаковать в пакеты для мусора в большем объеме, и тем самым сэкономить на количестве используемых пакетов. По этой аналогии он предложил производителям новый метод формовки и смачивания сухой картофельной муки, из которой изготавливаются чипсы. Это позволило сделать упаковку более компактной.

Методика проведения занятия, с использованием данной технологии

Цель: решение проблем и поиск новых идей посредством использования аналогий и переноса стоящих перед вами задач на готовые решения, существующие в различных сферах и областях.

Всероссийское СМИ

«Академия педагогических идей «НОВАЦИЯ»

Свидетельство о регистрации ЭЛ №ФС 77-62011 от 05.06.2015 г.

(выдано Федеральной службой по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций)

Сайт: akademnova.ru

e-mail: akademnova@mail.ru

Задачи:

1. Развитие навыков творческого мышления;
2. Демонстрация различных позиций и точек зрения на знакомые предметы;
3. Развитие воображения и на этой основе создание новых продуктов;
4. Формирование навыков оценки альтернативных вариантов.

Алгоритм подготовки:

1. Определение проблемы, которую необходимо решить;
2. Подготовка вводной информации;
3. Подготовка пространственной среды, стимулирующей возникновение креативных решений;
4. Подготовка стикеров, маркеров, ручек и др.;

Возможные ситуации:

1. Поиск решений в недостаточно исследованной области;
2. Выявление новых направлений решения проблемы;
3. Снижение недостатков в работе уже существующей системы;
4. Нахождение идей для эффективной деятельности организации или подразделения.

Источники ситуаций: проблемы, связанные с продвижением товаров и услуг в социальных сетях. Анализ и разработка идей в области интернет-маркетинга.

Ситуация:

1. Обсуждаемая проблема должна соответствовать содержанию теоретического блока программы и профессиональным потребностям обучающихся;

2. Желательно, чтобы генерирование идей по решению проблемы лежало в русле поставленной проблемы;

3. Проблема, которая должна быть решена должна быть сформулирована четко, простым и доходчивым языком;

4. Ситуация проведения синектики должна также сопровождаться четкими правилами инструкции.

Этапы проведения синектики:

1. Предварительный этап.

На этом этапе совершается постановка проблемы и отбор участников. Количество членов группы должно быть от 4 до 6 человек. Далее описывается проблема как она есть.

Это необходимо для того, чтобы никто из участников не посвящался в конкретные условия задачи и необходимый результат. Считается, что раннее определение задачи не позволит уйти от привычного хода мыслей и затруднит абстрагирование. Здесь просто представляется проблема, явление или объект.

2. Работа по поиску аналогий.

На данном этапе работы происходит превращение незнакомого в знакомое. Проблема делится на несколько частей и из незнакомой превращается в ряд более обычных задач.

Обдумывается и систематизируется проблема, как она понимается членами группы исходя из того, что получилось на предыдущем этапе. На этом этапе можно использовать метафоры, аналогии родственные проблеме и проблема начинает раскрываться еще больше.

Далее из знакомого необходимо сделать незнакомое. Это позволяет рассмотреть проблему уже понятую и осмысленную в новой форме, с иной точки зрения.

Процесс проходит, как правило, в течение 40 мин.

Выделяют четыре типа аналогий:

- Прямая аналогия. Это сходство, которым обладают элементы систем и объектов, решающих похожие задачи. К прямой аналогии можно отнести техническую или природную схожесть. Например, для усовершенствования технологии окраски мебели можно рассмотреть способы окраски бумаги или киноплёнки, а также обратить внимание на особенности окраса природных объектов – цветов, минералов, животных;
- Символическая аналогия. Основана на использовании различных сравнений, метафор и поиске парадоксов в привычных и знакомых вещах или явлениях. Этот тип аналогии направлен на поиск необычного в обычном и обычного в необычном, то есть определение и характеристику предметов и явлений с неожиданной стороны;
- Личная аналогия. В ее основе лежит процесс мысленного отождествления себя с объектом исследования или какой-то его частью. При использовании этого типа аналогии исследователь должен представить себя в роли изучаемого предмета и примерить на себя его функции;
- Фантастическая аналогия. В ее основе лежит представление исследуемого объекта в нереальных, фантастических условиях, где не действуют привычные законы и явления. Это позволяет придумать решение без привязки к объективной реальности.

3. Этап анализа и оценки идей

На этом этапе происходит переход от аналогии к конкретному решению, идее. Идеи переносятся на проблему «как она была представлена изначально».

Всероссийское СМИ

«Академия педагогических идей «НОВАЦИЯ»

Свидетельство о регистрации ЭЛ №ФС 77-62011 от 05.06.2015 г.

(выдано Федеральной службой по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций)

Сайт: akademnova.ru

e-mail: akademnova@mail.ru

Происходит принятие окончательного решения и его представление (презентация). Важным элементом является критическая оценка идей экспертами и доведение ее до практики. Успех этого этапа напрямую зависит оттого, каким образом участники понимают и используют аналогии.

Далее из общего количества наработанных идей отбирают наиболее оригинальные и рациональные, а потом выбирается оптимальная идея с учетом специфики творческой задачи.

Современная система образования наряду с другими явлениями нашей жизни кардинально и стремительно завоевывает признание во всем мире, в том числе и в нашей стране. Смещаясь в сторону практико-ориентированного подхода образование становится более гибким и актуальным.

Речь идет о мире, в котором задачи прогнозирования и планирования затруднены, а порой их невозможно разрешить на том уровне, на котором они возникли. У всех субъектов экономических отношений появилась необходимость в постоянном обновлении знаний, чтобы быстро реагировать на изменения внешней среды.

Интерактивные технологии обучения – действенный инструмент для решения данных задач.

Список использованной литературы:

1. Абрамова Г.С. Деловые игры: теория и организация. М.: Инфра - М. 2018. 189 с.
2. Карпова Е.А., Воронина М.Ф. Интерактивное обучение как форма активизации когнитивных процессов личности. // Социология и право. 2017, № 2 (36). с. 55 – 63. ISSN 2219 – 6242э
3. Панфилова А.П. Мозговые штурмы в коллективном принятии решений. М.: Флинта. 2018. 320 с.
4. Пряжников Н.С., Камнева Е.В., Полевая М.В.: Тренинг командообразования и групповой работы. М.: Издательство: Прометей, 2019. 218 с.
5. Талызина Н. Ф. Педагогическая психология. Практикум. М.: Издательство Юрайт, 2018. - 190 с.
6. Круглова Н.Ю. Основы бизнеса (предпринимательства): Учебник/Н.Ю, Круглова. – М.: КноРус, 2018.
7. Голубкова Е. Н. Интегрированные маркетинговые коммуникации. Учебник и практикум / Е.Н. Голубкова. - М.: Юрайт, 2019. - 346 с.
8. Генерация идей методом синектики. <https://newgoal.ru/generaciya-idej-metodom-sinektiki/>

Опубликовано: 03.06.2021 г.

© Академия педагогических идей «Новация», 2021

© Бурматикова Т.А., Петрова Е.А., 2021