



## Применение интерактивных форм обучения в преподавании дисциплины «Финансовый менеджмент»

**Аннотация.** В статье представлены разработанные и апробированные сценарии проведения семинарских занятий с использованием интерактивных методов по дисциплине «Финансовый менеджмент».

**Ключевые слова:** формы обучения, ФГОС, игра, задачи, управленческое решение.

Внедрение интерактивных форм обучения – одно из важнейших направлений совершенствования подготовки студентов в современном вузе. Автором составлена таблица сравнения форм подходов к обучению. Из табл. 1 видно, что основное преимущество интерактивной формы обучения в уровне усвоения материала. Если к интерактивному методу добавить мотивацию, например, в виде баллов, и личный интерес к материалу, то уровень усвоения может достигнуть 95%.

В соответствии с федеральными государственными образовательными стандартами (ФГОС) реализация учебного процесса должна предусматривать проведение занятий в интерактивных и активных формах.

Число занятий, проводимых в интерактивных формах, определяется особенностью контингента обучающихся и содержанием конкретных дисциплин и определяется конкретным ФГОС (например, по программам бакалавриата экономики они должны составлять не менее 20% аудиторных занятий, а менеджмента – минимум 30%).

Применение пассивных форм обучения возможно только в рамках лекции, однако, следует отметить, что в соответствии с новыми требованиями к процессу обучения, пассивные формы не приемлемы.

По мнению автора, в современных условиях обучение должно проводиться по схеме:

- лекционные занятия = активная форма обучения;
- семинарские занятия = активная + интерактивная формы обучения.

Интерактивные формы обучения условно можно разделить на несколько групп:

- диалог, групповая дискуссия, разбор ситуаций из практики, анализ ситуаций выбора и др.;
- дидактические игры, творческие игры, деловые (управленческие) игры, ролевые игры, организационные игры и др.;
- различного рода тренинги, мастер-классы.

Для современных требований к обучению, одновременно с внедрением интерактивных форм обучения, необходимо увеличение объема самостоятельной работы студентов. Зарубежная практика имеет не малый опыт такой работы. Российские ученые также не оставляют этот вопрос без внимания, но каждая учебная дисциплина имеет свои особенности применения той или иной формы обучения.

И. Б. Ромашова [1], А. З. Бобылева [2] и др. предлагают возможные варианты проведения такого рода занятий по дисциплине «Финансовый менеджмент» – деловые игры, тесты, задачи, деловые ситуации, кейсы.



Таблица 1

**Сравнительная характеристика форм обучения в вузе**

Форма	Характеристика	Форма проведения	Схема – контакт / уровень усвоения материала
<b>Пассивные формы обучения</b>	Преподаватель, книга, интернет являются основными источниками информации	Лекция, в течение которой преподаватель излагает материал, не включаясь в диалог с аудиторией	Преподаватель ↓ студент  10–15% материала
<b>Активные формы обучения</b>	Студент является активным участником процесса обучения	Лекция, семинар, преподаватель вступает в диалог со студентом, студент выполняет индивидуальные творческие задания	Преподаватель ↑ студент  30–35% материала
<b>Интерактивные формы обучения</b>	Активное взаимодействие преподавателя с «командой» студентов	Семинар, студенты взаимодействуют не только с преподавателем, но и друг с другом, основная роль отводится студентам, преподаватель только регулирует процесс	Преподаватель ↑↓ студент ↑↓ студент ↑↓ студент  65–80% материала

Программа ряда дисциплин включает в себя первоначальное изучение теоретических основ, понятий, задач, целей, функций, объектов, предмета, субъекта и др. Рабочая программа по дисциплине «Финансовый менеджмент» не является исключением.

Поэтому у автора возникла идея освоения студентами основных положений дисциплины в виде следующей игры по принципу – «Коллективное решение творческих задач» [3].

Игра «Теория» рассчитана на 90 минут:

- 5 минут постановка тема, разъяснение порядка работы;
- 10 минут на каждый блок;
- 10 минут оценку экспертов и аргументированный отчет;
- 5 минут подведение итогов.

Обычно учебная группа не менее 20 человек, а командная игра подразумевает команду не менее четырех человек, поэтому группа делится на четыре команды.

В опыте автора была ситуация, когда на занятии присутствовало ровно 20 человек, но при делении группы на команды возникла конфликтная ситуация. В результате образовалось не четыре группы по пять человек, а две группы по пять человек, одна группа – четыре человека и одна группа – шесть человек. Преподаватель предложил команде, в которой четыре человека добавить один балл, а у команды шесть человек один балл снять. Группа согласилась. В этой ситуации личные симпатии оказались выше баллов

Каждая из команд по очереди становится экспертами. Остальные команды в течение 10 минут готовят ответ на один из четырех вопросов. Готовые ответы сдаются экспертам.

Эксперты оценивают ответы по трех балльной системе: 1 – худший ответ, 2 – средний, 3 – лучший ответ.



Критерии оценки: знание вопроса, критический анализ существующих взглядов на рассматриваемые вопросы, свое предложение, оригинальность.

Преподаватель также высказывает свое мнение о представленных ответах, его мнение может не совпадать с мнением экспертов, но в таблицу заносят оценки экспертов, без учета мнения преподавателя, что повышает чувство ответственности экспертов. Результаты оформляются в виде таблицы на доске (табл. 2).

Максимально число баллов, которое может набрать команда за всю игру – 9 баллов. Минимальное – 3 балла (по 1 баллу за ответ).

Таблица 2

Таблица результатов

Команда	Понятия	Функции	Задачи	Цели	Баллы
1	Э				
2		Э			
3			Э		
4				Э	
Итог					

В итоговой строке отмечается победитель в «номинации». В то время когда команды являются экспертами, они могут прорабатывать материал по своим заданиям.

Опыт показал, что на первый вопрос, обычно, требуется больше времени около 12 минут, а второй и третий вопросы готовы за 7–8 минут.

Изначально идея автора заключалась в том, что команды, получают задание на дом по составлению тестовых заданий по вопросу с большим числом баллов. Таким образом, команда лучше справившаяся с заданием имела возможность получить дополнительные баллы. Это было ошибочное решение, так как те, кто не справился с заданием оставался с «пробелами» в знаниях. Поэтому тестовые задания стали получать и те команды, которые набрали меньшее число баллов.

Проверка составленных тестовых заданий показала, что даже после лекции и семинарского занятия, имея дома интернет и учебники, некоторые команды допускали ошибки в тестовых заданиях. Что позволяет преподавателю повторно выявить вопросов изучаемого материала, которые не были освоены в достаточной мере. В начале следующего занятия преподаватель обсуждает со студентами результаты проверки тестовых заданий, комментируя и исправляя ошибки.

Таким образом, проводится двух уровневая текущая проверка «остаточных» знаний у студентов. Апробация игры в 28 командах, позволило автору получить ответы на следующие вопросы.

Что может дать студенту эта игра?

- 1) Развивается чувство коллективизма – все вовлечены, только единицы отдыхают;
- 2) «здоровое» соперничество между командами;
- 3) повторение, осмысление и закрепление изученного материала;
- 4) проверка уровня освоения материала (самопроверка);
- 5) активная работа в течение всего занятия;
- 6) все четыре вопроса изучаются и анализируются всеми командами, так как эксперты для принятия решения тоже должны владеть знаниями по вопросу.

Что в игре является неидеальным?

- 1) Не все студенты готовы участвовать в процессе интерактивного обучения;
- 2) иногда выводы экспертов необъективны;



- 3) стимулирование баллами не всегда дает результат;
- 4) не ко всем темам дисциплины можно применить игру.

Управление финансами в современных условиях невозможно без научной основы, базовых теоретических знаний и умения их применять на практике с учетом условий постоянно изменяющейся внешней среды. Для углубленного изучения материала в начале семестра преподаватель предлагает студентам список тем творческих работ (возможна рассылка на электронную почту группы). Темы группируются по датам, в зависимости от контрольно-тематического плана, после лекционного занятия. Темы формулируются так, чтобы студент оказался в позиции «творческого поиска». Система докладов по темам, строго повторяющим содержание лекции, уходит в прошлое. Такие доклады редко интересны аудитории.

Каждый студент может выбрать до двух тем, по одной до даты промежуточной аттестации и после. Готовые работы 5–10 страниц присылают преподавателю. Работы оцениваются по балльной системе с точки зрения знания материала, умения анализировать, верности выводов и предложений, оригинальности. Несколько раз в семестр, автор проводит два раза, проводится круглый стол, на который для обсуждения выносятся лучшие, по мнению преподавателя, творческие работы. Для круглого стола готовятся доклад и презентации. За доклады студенты получают дополнительные баллы. Активные участники круглого стола, кроме докладчиков, также получают баллы. Как уже отмечалось выше, круглый стол относится к интерактивным формам обучения.

Дисциплина «Финансовый менеджмент» изобилует формулами, подразумевает использование большого объема практического материала. Поэтому часть семинарских занятий должна быть посвящена решению задач. Основные формулы и приемы решения управленческих задач с точки зрения различных концепций, подходов, методов доносятся до аудитории на лекции. На семинаре преподаватель, продиктовав условие задачи или представив его на слайде, предлагает студентам, найти в лекции необходимые формулы, а затем записывает их на доске либо показывает слайд. Затем преподаватель предлагает студентам решить задачу у доски. В зависимости от степени участия преподавателя и других студентов в решении задачи, студент, находящийся у доски, может получить различное число баллов. Задачи, требующие большой объем расчетов выполняются в группе с использованием Excel. В процессе обучения используются современные программные продукты ИНЕК, Expert и др., которые помогают студентам провести анализ, сделать выводы и выработать рекомендации. В дальнейшем многие используют эти разработки при написании выпускных квалификационных работ.

В течение всего семестра, а это 16–17 недель, студенты накапливают знания по дисциплине «Финансовый менеджмент», работают с кейсами. Полученные знания, навыки, владения должны способствовать умению студентом принять правильное управленческое решение. Поэтому автор считает необходимым один из завершающих изучение дисциплины семинар провести также в интерактивной форме «Метод проектов» [4].

Перед студентами накануне семинара ставится задача – изучить современные финансовые проблемы предприятий (организаций) России.

С начала занятия требуется каждому студенту самостоятельно написать на бумаге 1–3 проблемы современного предприятия. (5–10 мин.) Преподаватель с помощью модератора собирает записи.



Все проблемы зачитываются и записываются на доске. При повторении проблем, рядом с ранее указанной проблемой, ставиться «+». Затем преподаватель все проблемы сводит в 4–5 групп, обозначая их короткими формулировками. Аудитория делится на команды по числу проблем.

Команда должна осветить все аспекты, которые вошли в группу их проблемы. Результат оформляется в виде таблицы (табл. 3).

Таблица 3

Матрица управленческого решения «Проблема “XXX”»

Причина	Последствия	Пути решения
1.	1.	1.
2.	2.	2.
n	n	n

Графу «пути решения» можно разделить на «традиционные пути решения» и «оригинальное предложение команды по решению проблемы». Изначально оговаривается, что решения не могут быть государственного уровня, например, внести изменение в законодательную базу. Команды ищут решение в условиях современной внешней среды, не изменяя ее.

Один из участников команды докладывает о результатах. Возможно отнесение обсуждения результата на следующее занятие с представлением презентации. Результаты оцениваются баллами совместно студентами и преподавателем. К следующему занятию командам предлагается сделать модель реализации путей решений с расчетом «затраты – результат», желательно, на примере конкретной организации.

Проведение обучения в интерактивной форме, как показал опыт, действительно позволяет задействовать в процессе большую часть аудитории, занятия проходят активно и плодотворно.

## Ссылки на источники

1. Ромашова И. Б. Финансовый менеджмент. Основные темы. Деловые игры. – М.: КНОРУС, 2007. – 336 с.
2. Бобылева А. З. Финансовый менеджмент. Проблемы и решения. – М.: Дело, 2007. – 336 с.
3. Косолапова М. А., Ефанов В. И., Кормилин В. А., Боков Л. А. Положение о методах интерактивного обучения студентов по ФГОС-3 в техническом университете: для преподавателей ТУСУР. – Томск: ТУСУР, 2012. – 87 с.
4. Там же.

**Frolova Victoria,**

*candidate of economic Sciences, associate Professor of char «Financial management» Finance University under the Government of the Russian Federation», Moscow*

[viktorinafrolova@mail.ru](mailto:viktorinafrolova@mail.ru)

**The use of interactive forms of learning in the teaching discipline «Financial management»**

**Abstract.** The article presents developed and tested scenarios of conducting seminars using interactive methods of discipline in Financial management.

**Keywords:** forms of training, GEF, game, tasks, management decision.



**Рекомендовано к публикации:**

Горевым П. М., кандидатом педагогических наук, главным редактором журнала «Концепт»