

MOŽNOSTI VYUŽITÍ BRAINSTORMINGOVÉ HRY PŘI ANALÝZE POZNATKOVÉ BÁZE STUDENTŮ.

H. Karlíková

katedra zemědělské ekonomiky, PEF

Vysoká škola zemědělská, 165 21 Praha 6 - Suchdol

Anotace:

V současném období je využíváno několik způsobů, jak prověřovat poznatkovou bázi studentů. Jedná se o testování v průběhu a na závěr pedagogického procesu. Vedle přímého zkoušení, testů, semestrálních projektů a dalších, jako moderní forma vystupuje brainstormingová hra. Tato forma zkoušení může mít řadu variant. Mezi ně patří forma brainstormingové hry, založené na individuálních studiích hráčů, dle zadaného komplexního tématu. Průběh hry je zapisován do připravených formulářů, které jsou metodickou skupinou po skončení analyzovány. Výsledky slouží nejenom pro analýzu poznatkové báze studentů, ale mohou být využity též pro zvýšení celkové efektivnosti pedagogického procesu.

Summary:

There are some possibilities, how to analyse of the knowledge basis of the students. It is same forms of the testing during an on the finish of the pedagogical process. Parallely of the direct testing, tests, projects, an others, as a modern form stand out the form of brainstorming game. This form may have same variants, for example the variant of the brainstorming game, based on the individual studies, of the members, by formulating tema. The realisation of the game is described to variable types of former - matherials, which are analysed. The results are usefull not only for the analysis of the knowledge basis of the students, but also for the increasing of the effeciency of the pedagogical process.

Klíčová slova:

Brainstorming, poznatková báze, efektivnost pedagogického procesu, metodická skupina, hráči.

Key words:

Brainstorming, The basis of knowledge, the effeciency of the pedagogical process, the methodical group, players.

Poznatková báze studentů a její úroveň představuje výsledek efektivnosti a účinnosti výukového procesu.

Ve svém souhrnu obsahuje nejenom konkrétní krátkodobé a dlouhodobé poznatky, ale též vytvoření schopnosti orientace nejen v zadaném tématu, ale též v celkové problematice předmětů a dalších předmětů navazujících.

Cílem komplexní poznatkové báze by měla být bezesporu schopnost, po získání praktických poznatků, samostatně řešit nastalé problémy, které se objevují v oblasti běžné praxe.

Jako jeden z možných způsobů testování poznatkové úrovně studentů na konci semestru, při výuce předmětu Finanční hospodaření podniku, byla zvolena metoda brainstormingové hry, na předem zadané téma. Některé poznatky, získané z průběhu této hry přináší následující text.

Metodika brainstormingové hry.

Pro danou hru bylo zvoleno téma " Finanční hospodaření podniku, se specifikací: Analyzujte možnosti zkvalitnění finančního hospodaření podniku na základě struktury objektivních vnitřních a vnějších podmínek".

Poznámka: Objektivní podmínky hospodaření podniku byly specifikovány v průběhu předchozích cvičení, pro hráče bylo doporučeno zaměřit se na následující problémové okruhy:

- a/ Přehled a využití základních ukazatelů finančního hospodaření
- b/ Přehled a využití doplňkových ukazatelů
- c/ Analýza možných výkyvů příjmů s ohledem na variabilitu cen a možnosti odbytu
- d/ Analýza možných úspor ve fixních a variabilních nákladech
- e/ Analýza celkových finančních toků dle typů
- f/ Výpočet likvidity podniku, Cash-flow.

Jednotlivé problémy na sebe navazují a tvoří souhrnné aktuální téma z běžné podnikatelské praxe.

Jako realizační technika hry byla zvolena řízená hra s moderátorem, založená na individuální přípravě, diskusi, individuálním i celkovém záznamu průběhu hry na specializovaných formulářích.

Každý hráč obdržel formulář, který obsahoval tyto části:

1. Formulace, cíle a selekce problému
2. Doporučená literatura
3. Stanovení pravidel hry, řízení hry, kritéria a pravidla vyhodnocení
4. Formulář pro vlastní přípravu, poznatky, stanoviska a vlastní předběžné závěry, body pro přípravu vlastního vystoupení
5. Zápis a dokumentace průběhu hry hráčem, včetně osobních stanovisek

6. Syntetizující závěr, hodnocení problému jako celku, hodnocení vybraného bodu, stručné celkové hodnocení a zdůvodnění vlastního stanoviska

7. Formulář pro hodnocení hráče komisí, ostatní formální náležitosti.

Získané výsledky a poznatky.

Brainstormingová hra byla přijata v testovaném ročníku velmi pozitivně. Průběh hry svědčil nejenom o zájmu, ale

i o dobré přípravě rozhodující většiny hráčů - studentů. Tato příprava byla současně vhodnou rekapitulací souhrnného problému pro potřeby udělení zápočtu.

K jednotlivým bodům byla velmi široká diskuse, která vyplývala nejenom z nezvyklého způsobu závěrečného testování, ale též ze snahy jednotlivých studentů, před širším kolektivem diskutujících, prokázat všeobecné i konkrétní znalosti, získané jak z periodického odborného tisku a doporučené literatury, ale též znalosti získané na základě vlastní praktické činnosti a diskusí, vedených ve větších či menších kolektivech.

K některým tématům a návazným problémům byla diskuse víceméně souhlasná, u jiných docházelo k řadě různých názorů, odrážejících obvykle regionální původ studentů a domácí prostředí. Rozdílné názory odrážely i předchozí typ školy a rozsah odborné praxe.

K výsledkům hry byla zpracována podrobná analýza, její výsledky budou využity při přípravě další výuky v následném období.

Jednotliví hráči byli bodováni v rozsahu 0 - 150 bodů, většina z nich dosáhla více než 90 bodů, někteří i více než 120 bodů (3), získané body svědčí o pečlivé přípravě, schopnosti reagentů i velmi slušné úrovni poznatkové báze.

Závěr.

Zkušenosti s využitím brainstormingové hry, jako moderní formy pro ověřování znalostní báze studentů ukázaly, že při vhodném řízení této hry a dostatečné přípravě jednotlivých hráčů, lze dosáhnout celé řady dílčích efektů.

Patří sem zejména:

- vlastní prověření úrovně znalostí hráčů
- ověření schopnosti okamžité reagentů na různé podněty, vyplývající z průběhu diskuse k jednotlivým problémům formulovaným v rámci souhrnného tematu
- ověření schopnosti stručného a výstižného zápisu
- schopnosti formulovat souhlasné nebo nesouhlasné stanovisko hráče
- schopnost přípravy k tematu s využitím literatury a přednášek, s možností formulace základních podstatných aspektů daného tematu.

Písemný záznam každého hráče potom tvoří základní podklad pro hodnocení, míra konkrétního poznání, včetně záznamu vlastních obecných i praktických poznatků hráče, získaných mimo výukový proces potom může být ve vysoké míře využita k úpravám tematu i úpravám formy přednášky a praktického procvičování v rámci výuky.

Literatura:

1. Krotíl, V.: Finance podniku. Prozatimní skripta VŠZ
Praha 1990
2. Rosochatecká, E., Šilhavá, V.: Podnik a podnikání v APK
Odborná příručka, MZe ČR 1992
3. Synek, M. a kol.: Základy podnikové ekonomiky
skripta VŠE, Praha 1990
4. Periodika: Hospodářské noviny, Profit, Zemědělec, Zemědělská ekonomika, příloha HN -
Ekonom.