

Педагогика

ДЕЛОВАЯ ИГРА КАК ЭФФЕКТИВНАЯ ФОРМА РАЗВИТИЯ АКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ СПЕЦИАЛИСТОВ ТЕХНОЛОГИЧЕСКОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Бовтрук Наталия Сергеевна

НПУ имени М.П.Драгоманова

аспирант кафедры информационных систем и технологий

Ключевые слова: деловая игра, активное обучение, формы обучения, технологическое образование.

Keywords: management game, active training, forms of training, technologic education.

Аннотация: В статье рассмотрены деловые игры, как эффективная форма развития активного обучения специалистов технологического образования. Приведены основные характеристики деловых игр при подготовке студентов технологических специальностей. Появление деловых игр, их роль в образовании. Методика проведения деловых игр, этапы проведения. Различия игры от других педагогических средств.

Abstract: The article deals with the management game as an efficient form of development of active training of the technologic education professionals. The main characteristics of the management games in training of the students of technological specialties are represented. Methods of management games implementation, the stages of implementation. Game difference from the other educational means.

УДК 378:631:37.02

Социально-экономическое и информационно-коммуникационное развитие любой страны требует совершенствования подготовки специалистов технологического образования. Будущий учитель технологий должен быть творчески развит и активен, как в обучении, так и своей профессиональной деятельности, должен обладать высоким уровнем знаний и умений целесообразно использовать их на практике. Одним из методов развития технологического образования является деловая игра. Деловая игра - форма и метод обучения, в которой моделируются предметный и социальный аспекты содержания профессиональной деятельности. Предназначена для отработки профессиональных умений и навыков. В деловой игре разворачивается профессиональная деятельность обучающихся на имитационно-игровой модели, отражающей содержание технологии и динамику профессиональной деятельности специалистов, ее целостных фрагментов [1].

Разработкой и применением деловых игр для учащихся занимались Лихачев Б.Т., Выготский Л.С., Селевко Г.К., Платов В.Я. и другие.

В работах Абрамовой Г.С., Степановича В.А, Кулешовой И.В, Алапьевой В.Г. рассматривается идея о том, что деловая игра является как формой, так методом обучения учащихся, в которой моделируются предметный и социальный аспекты

содержания профессиональной деятельности. Потому что именно форма активного обучения - это первый шаг к любознательности.

Выготский Л.С., Платов В.Я., Эльконин Д.Б. и другие утверждали, что деловая игра выступает как педагогическое средство и активной формой обучения, которая формирует учебную деятельность и отрабатывает профессиональные умения и навыки.

Идею о том, что деловая игра является средством развития не только профессиональных умений и навыков, но и профессионального творческого мышления, в ходе которой студенты приобретают способность анализировать специфические ситуации и решать для себя новые задачи, прослеживается в работе Хруцкого Е.А.

Впервые деловая игра была разработана и проведена в СССР в 1932 году Бирштейном М.М. В 1938 году деловую игру в СССР постигла участь ряда научных направлений, они были запрещены. Их второе рождение произошло только в 60 - х годах, после того как появились первые деловые игры в США (1956 г., Ч. Абт, К. Гринблат, Ф. Грей, Г. Грэм, Г. Дюпюи, Р. Дьюк, Р. Прюдом и другие). Деловая игра зародилась как инструмент поиска управленческих решений в условиях неопределенности и многофакторности. В настоящее время они используются в учебном процессе школ, вузов, как педагогическая технология, или один из методов активного обучения, при проведении социально - психологических тренингов и на производстве для решения производственных, социальных и психологических задач. Во всех случаях присутствует «двуплановость деловой игры» и решаются не только игровые или профессиональные задачи, но одновременно происходит обучение и воспитание участников.

Сначала деловые игры создавались с целью помочь руководителям принимать наиболее рациональные решения на производстве. В игре имитируется рабочая обстановка, которая имеет место в действительности, актуальна проблемная ситуация. Среди участников распределяются роли должностных лиц, имеющих отношение к рассматриваемой проблеме. Разница ролевых целей и наличие общей цели игрового коллектива способствует созданию атмосферы реальных отношений между коллегами и той обстановке, в которой следует принимать решения настоящим работникам [4].

В технологическом обучении деловые игры проводят по таким актуальным направлениям, как внедрение прогрессивных и перспективных технологий, правовые и экономические аспекты технологического развития общества, технология и экология, профессиональное самоопределение в рыночных условиях и т.п.. Этот метод способствует привлечению студентов в условную, увлекательно - развлекательную деятельность, содержащую исследуемые знания, умения и навыки. Функции игры в учебном процессе заключаются в обеспечении эмоционально насыщенных условий воспроизводства знаний, облегчает и делает убедительным усвоения материала. В процессе обучения игра моделирует жизненные ситуации или условные взаимоотношения людей, взаимодействие вещей, явлений, хозяйственные отношения и т.п.. Целесообразно пользоваться таким видом игры, как конференция. Она проводится с целью обсуждения вопросов, касающихся технологической культуры и выработки рекомендаций по их решению. Например, объективная необходимость технологического образования и пути ее

осуществления, основные направления разработки технологической этики, знание правовых аспектов технологической деятельности как потребность жизнедеятельности в современном обществе и т.п.. Учебное и развивающее значение этого метода заключается в том, чтобы облегчить усвоение сложного материала с помощью яркой, эмоционально - насыщенной, увлекательной формы его воспроизведения. А достигается это благодаря импровизации и творческим силам. Участие в игре дает возможность преподавателю оценить активность студентов, их готовность к деловому общению и взаимодействию, скорректировать свои действия для того, чтобы узнать о самых интересных для студентов тем. [7]

В соответствии с представлением об общей структуре методов активного обучения, ключевым и центральным элементом является имитационная модель объекта, поскольку только она позволяет реализовать цепочку решений. В качестве модели может выступать организация, профессиональная деятельность, совокупность законов и т.д.. В сочетании со средой (внешним окружением имитационной модели), имитационная модель формирует проблемное содержание игры.

Действующими лицами в деловой игре есть студенты, которые объединяются в команды и выполняют индивидуальные или командные роли. При этом и модель и действующие лица находятся в игровой среде, представляющей профессиональный, социальный или общественный контекст имитируемой в игре деятельности студентов. Сама игровая деятельность предстает в виде вариативного воздействия на имитационную модель, зависящего от ее состояния и осуществляемого в процессе взаимодействия участников, регламентированного правилами.

Систему воздействия участников на имитационную модель в процессе их взаимодействия можно рассматривать как модель управления. Вся игровая деятельность происходит на фоне и в соответствии с дидактической модели игры, включает такие элементы, как игровую модель деятельности, систему оценивания, действия участника и служит обеспечением достижения учебных целей игры [3] .

Игровое обучение отличается от других педагогических технологий тем, что игра:

- хорошо известная, привычная и любимая форма деятельности для человека любого возраста.

- одно из наиболее эффективных средств активизации, заманивают участников в игровую деятельность за счет содержательной природы самой игровой ситуации, и способно вызвать у них высокое эмоциональное и физическое напряжение. В игре значительно легче преодолеваются трудности, препятствия, психологические барьеры.

- мотивационную по своей природе, деятельность. По отношению к познавательной деятельности, она требует и вызывает у участников инициативу, настойчивость, творческий подход, воображение, направленность.

- позволяет решать вопросы передачи знаний и умений; добиваться глубинного личностного осознания участниками законов природы и общества; позволяет

оказывать на них воспитательное воздействие; позволяет захватывать, убеждать и запоминать.

- многофункциональным, ее влияние на человека невозможно ограничить каким-либо одним аспектом, но все ее возможные воздействия актуализируются одновременно.

- преимущественно коллективная, групповая форма деятельности, в основе которой лежит соревновательный аспект. В качестве соперника, однако, может выступать не только человек, но и обстоятельства, и он сам (преодоление себя, своего результата).

- определяет значение конечного результата. В игре участника устраивает любой приз: материальный (стипендия или ее повышение), моральный (поощрение, грамота, широкое объявление результата), психологический (самоутверждение, подтверждение самооценки) и другие. Причем при групповой деятельности результат воспринимается им через призму общего успеха, отождествляя успех группы, команды как собственный.

- в обучении отличается наличием четко поставленной целью и соответствующего ей педагогического результата [1] .

Таким образом, деловая игра должна включать в себя все эти качества. Только тогда она может по праву называться эффективным методом обучения.

В настоящее время деловую игру можно рассматривать и как область деятельности и научно - технического знания, и как имитационный эксперимент, и как метод обучения, исследования, решение практических задач.

Деловая игра должна иметь основные атрибуты:

1. Игра имитирует тот или иной аспект целенаправленной человеческой деятельности.
2. Участники игры получают роли, которые определяют различие их интересов и побудительных стимулов в игре.
3. Игровые действия регламентируются системой правил.
4. В деловой игре превращаются пространственно-временные характеристики моделируемой деятельности.
5. Игра носит условный характер.
6. Контур регулирования игры состоит из следующих блоков: концептуального, сценарного, постановочного, сценического, блока критики и рефлексии, судейского, блока обеспечения информацией [5] .

Методика проведения деловых игр включает следующие этапы:

1. Составление плана игры.
2. Написание сценария, включая (руководство для ведущего, правила и рекомендации для игры), инструкции для игроков.
3. Подбор информации, средств обучения.
4. Разработка способов оценки результатов игры [2] .

В процессе игры студент имеет возможность ознакомиться с сутью проблемы (при этом обязательно узнает что-то новое), решить полученное задание (закрепляет теоретические знания), проверить есть ли полученное решение оптимальным, существуют альтернативные методы решения проблемы и т.д.. Учитывая, что игрок ограничен во времени и конкурирует с другими игроками, то у него естественно возникает желание победить. Это что побуждает его к активной деятельности. *В результате игровая деятельность выполняет такие функции:*

- побудительную (вызывает интерес);
- самореализации (каждый студент реализует свои возможности);
- развивающую (развитие внимания, творческих способностей, формирования обще - учебных умений, усвоение нового материала);
- развлекательную (получают удовольствие и студенты, и преподаватель) и т.д..

Проведение деловой игры для студентов технических дисциплин дает возможность привлечь к работе студентов, которые при традиционном проведении занятий занимают пассивную позицию. Деловая игра своей новизной и нестандартностью привлечет внимание таких студентов, а распределение ролей позволит выбрать им ту часть задачи, которая посильная и соответствует их характеру. В крайнем случае, данная категория студентов, отказавшись от активной роли в игре, может (и должна) принять участие в обсуждении готового проекта. К этому их может привлечь преподаватель, задавая наводящие вопросы, спрашивая их мнение по тем или иным вопросам, которые возникают во время обсуждения.

Безусловно, режим работы студентов во время деловой игры не вписывается в рамки их традиционного поведения на занятии. Поэтому в ВУЗах наиболее приемлемые деловые игры, рассчитанные на 3-4 аудиторные часы, которые можно выделить на практических занятиях. Только лекционных часов недостаточно для организации игры. Подводя итоги, именно деловые игры являются пространством для творческой активности студентов. Влекущее за собой подсознательное познание мира, при решении критической ситуации, задачи или задачи. Целью деловых игр является выработка и закрепление определенных навыков, умения предупредить конфликтные ситуации. Роли в деловых играх могут распределяться по - разному. Темой деловых игр могут быть разные конфликтные ситуации. Как пример, они могут быть направлены на взаимодействие преподавателей и студентов, в которых будет отражаться принятия новой социальной роли студента, его новых обязанностей.

Организация деловых игр при проведении занятий будущим специалистам технических дисциплин способствует повышению активности студентов, вызывает интерес к предмету, показывает роль будущей педагогической деятельности в решении социальных и коммуникационных проблем общества. И только на основе тесного взаимодействия и согласованности преподавателей и можно надеяться на положительный конечный результат - развитие личности.

Литература:

1. Абрамова Г.С., Степанович В.А. Деловые игры: теория и организация. - Екатеринбург: Деловая книга, 1999.
2. Алапьева В.Г. Методические рекомендации по организации учебно-технических и деловых игр. -Екатеринбург: Деловая книга, 1999.