

ДЕЛОВАЯ ИГРА КАК ДИДАКТИЧЕСКОЕ СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ ОБЩИХ И ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ

Крымская Лариса Николаевна
преподаватель
БПОУ «ОАТК», п. Новоомский

Современный рынок труда предъявляет новые требования к уровню квалификации работника, в связи с чем, среднее профессиональное образование сегодня ориентируется на формирование не только теоретических знаний, а в первую очередь, практических умений, востребованных на том или ином производстве. При этом важной задачей является подготовка кадров, способных эффективно работать в условиях высокотехнологичного производства и принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях.

Соответствие результатов профессионального образования требованиям производства и бизнеса, при подготовке специалистов среднего звена, на наш взгляд, может быть достигнуто посредством применения практико-ориентированных методов обучения, в частности деловых игр.

Вербицкий А.А. определяет деловую игру как форму воссоздания предметного и социального содержания будущей профессиональной деятельности специалиста, моделирования тех систем отношений, которые характерны для этой деятельности как целого¹.

Специфика деловых игр обуславливает необходимость предъявления педагогической наукой к их организации определенных требований. Во-первых, игра должна основываться на свободном творчестве и самостоятельности обучающихся. Опыт показывает, что они часто относятся к обязанностям более ответственно, чем к учебной или трудовой деятельности.

Во-вторых, в игре должен быть обязательно элемент соревнования между командами или отдельными обучающимися. Это активизирует деятельность,

¹Вербицкий А.А., Борисова Н.В. Методические рекомендации по проведению деловых игр. - М., 1990.

значительно повышает самоконтроль обучающихся, приучает к четкому соблюдению установленных правил. А завоевание победы или какой-либо выигрыш сильно побуждает к дальнейшим действиям. Притом не всегда в конкурсах побеждают хорошо успевающие. Часто много терпения, сноровки, настойчивости проявляют в игре те, у кого этих качеств не хватает для систематического приготовления занятий.

И наконец, в–третьих, игра должна учитывать возрастные особенности обучающихся, вызывать положительные эмоции, т.е. хорошее настроение, удовлетворение от удачного ответа. Поэтому цель должна быть достижимой, а сама игра доступной и в то же время, познавательной².

Возрастающий интерес педагогов к игровым технологиям, сложность конструирования деловой игры привлекает внимание ведущих экспериментальных и инновационных площадок страны и Омской области. Так под руководством ИРООО и ведущего координатора, старшего преподавателя кафедры профессионального образования Дзюба В.В., в рамках реализации направления «Повышение качества образования в условиях введения ФГОС профессионального образования» в 2017 г. в составе творческой группы педагогов среднего профессионального образования Омской области и с преподавателем профессионального цикла БПОУ «ОАТК», Некрасовой О.В. приняли участие в разработке сборника методических материалов «Организация деловых игр по развитию финансовой грамотности и предпринимательской компетенции у школьников и студенческой молодежи». Нами разработаны для старшеклассников, обучающихся по социально-экономическому профилю и студентов экономических специальностей деловые игры «Маркетинговая политика: акции и специальные предложения» и «Закон спроса и предложения». Предложенные нами деловые игры представлены в следующих компонентах: цели, комплекс ролей и функций игроков, сценарий, правила игры. Алгоритм создания деловой игры приведен в таблице 1.

² Кутбиддинова, Р. А. Методы активного социально-психологического обучения: учебно-методическое пособие / Р. А. Кутбиддинова. – Южно-Сахалинск: из-во СахГУ, 2014. – 136 с.

Таблица 1 - Алгоритм разработки деловой игры

Этапы создания деловой игры	Содержание этапа
1 этап - Подготовка деловой игры	Разработка сценария, плана, общее описание Содержание инструктажа, подготовка материального обеспечения Постановка проблемы, цели и задач Регламент, правила, распределение ролей, формирование групп, консультации
2 этап - Проведения деловой игры	Работа с источниками информации, с участниками (в группах), индивидуальная работа, тренинг, защита результатов, работа экспертов
3 этап - Анализ и обобщение	Выводы из игры, анализ и рефлексия, оценка и самооценка, выводы и обобщения. рекомендации педагога

Одним из самых сложных этапов конструирования деловой игры является выбор и описание объекта имитации, не любое содержание профессиональной деятельности подходит для игрового моделирования, а только такое, которое достаточно сложно, содержит в себе проблемности и не может быть усвоено индивидуально.

Разработанные деловые игры апробированы в колледже со студентами 2-3 курса специальности 38.02.01 «Экономика и бухгалтерский учет (по отраслям)» и проведены в деловой программе на Региональном чемпионате «Молодые профессионалы» (WorldSkillsRussia).

Обобщая педагогический опыт разработки, организации и проведения деловых игр нами сформулированы следующие практические советы преподавателю как проектировщику и пользователю обучающих деловых игр:

1. Деловые игры достаточно трудоемкая и ресурсозатратная форма обучения, поэтому ее стоит использовать только в тех случаях, когда иными формами и методами обучения невозможно достичь поставленных образовательных целей. Например, для получения целостного опыта выполнения будущей профессиональной деятельности, систематизации уже имеющихся у обучающихся умений, получения опыта социальных отношений, формирования профессионального творческого мышления.

2. В деловой игре нельзя играть в то, о чем обучаемые не имеют представления, это ведет к профанации деловой игры. Это означает, что

компетентностное участие обучающихся в игре требует заблаговременной их подготовки (например, следует предварительно учить дискуссии, методам анализа ситуации, методам разыгрывания ролей и т. п.).

3. Важно избежать крайности редуцирования деловой игры, с одной стороны, к тренажу, с другой стороны, к азартной игре.

4. Преподаватель наиболее активен на этапе разработки, подготовки игры и на этапе ее рефлексивной оценки. Чем меньше вмешивается преподаватель в процесс игры, тем больше в ней признаков саморегуляции, тем выше обучающая ценность игры.

5. Деловая игра требует изменения отношения к традиционному представлению о поведении обучаемых. Главным становится соблюдение правил игры. Дисциплинарные нарушения с привычной точки зрения (например, самовольный выход из аудитории) в деловой игре утрачивают таковой свой статус.

6. Оптимальная продолжительность деловой учебной игры не более 4 ч. Такое рамочное время позволяет компромиссно вписываться в существующую образовательную систему.

Таким образом, в современном образовании деловая игра может представлять достаточно эффективное средство формирования умений, профессиональных и общих компетенций, так как в ходе ее обучающийся приобретает не только способность анализировать специфические ситуации, но и решать новые для себя профессиональные задачи, получать опыт принятия решений в условиях, приближающихся к жизни, экономической действительности и практике.

Список литературы:

1. Вербицкий А.А., Борисова Н.В. Методические рекомендации по проведению деловых игр. - М., 1990.
2. Кутбиддинова, Р. А. Методы активного социально-психологического обучения: учебно-методическое пособие / Р. А. Кутбиддинова. – Южно-Сахалинск: из-во СахГУ, 2014. – 136 с.
3. Официальный сайт компании ООО «Игровые технологии». [Электронный ресурс] — Электронные данные — Режим доступа: <http://nimovsky.wixsite.com/game-initiative>