**КОМИТЕТ ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ КУРСКОЙ ОБЛАСТИ**

**ОБЛАСТНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬННОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

**КУРСКИЙ ИНСТИТУТ НЕПРЕРЫВНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

(Повышения квалификации и профессиональной переподготовки) специалистов отрасли образования

Кафедра профессионального образования КИНПО

Реферат на тему:

***«*ДЕЛОВЫЕ ИГРЫ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ КОМПЕТЕНТНОСТИ СТУДЕНТОВ»**

Подготовила: преподаватель педагогики

Рыльского социально-педагогического

колледжа Сухорукова Л.Н.

г. Рыльск 2010 г.

**Содержание**

[ВВЕДЕНИЕ 3](#_Toc251231984)

[ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОНЯТИЯ «ДЕЛОВАЯ ИГРА» 4](#_Toc251231985)

[ДЕЛОВАЯ ИГРА КАК МЕТОД АКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ 6](#_Toc251231986)

[СТРУКТУРА ДЕЛОВОЙ ИГРЫ 7](#_Toc251231987)

[ДЕЛОВЫЕ ИГРЫ НА УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЯХ ПО ПЕДАГОГИКЕ 8](#_Toc251231988)

[ЗАКЛЮЧЕНИЕ 14](#_Toc251231989)

[ЛИТЕРАТУРА 16](#_Toc251231990)

[Приложение 1 17](#_Toc251231991)

[Приложение 2 18](#_Toc251231992)

# ВВЕДЕНИЕ

В настоящее время учебный процесс требует постоянного совершенствования, т.к. происходит смена приоритетов и социальных ценностей. Поэтому современная ситуация в подготовке специалистов требует коренного изменения стратегии и тактики обучения в СУЗЕ. Главными чертами выпускника любого образовательного учреждения являются его компетентность и мобильность. В этой связи акценты при изучении учебных дисциплин переносятся на процесс познания, эффективность которого полностью зависит от познавательной активности самого студента. Успешность достижения этой цели зависит не только оттого, что усваивается, но и от того, как усваивается: индивидуально или коллективно, в авторитарных или гуманистических условиях, с помощью репродуктивных или активных методов обучения.

Одно из главных направлений совершенствования методов подготовки студентов среднего профессионального образования является использование в учебном процессе активных методов обучения, которые опираются на творческое мышление студентов, в наибольшей степени активизируют их познавательную деятельность, делают их соавторами новых идей, приучают самостоятельно принимать оптимальные решения и способствовать их реализации.

Разработка и внедрение активных методов обучения представлена в разных областях научного знания и исследования многими педагогами и психологами, но недостаточно изучено использование активных методов обучения, что предопределило актуальность данной темы.

Наиболее эффективным методом в подготовке современных специалистов является деловая игра. Она позволяет соединить знания и умения, превратить знания из предпосылок в действия. Исследования показали, что при лекционной подаче материала усваивается более 20% информации, в то время как в дискуссионном обучении – 75%, а в деловой игре – около 90%.

Главной целью игры является подготовка специалистов, развитие профессиональной компетентности, формирование умения применять теоретические знания в практических ситуациях. Деловая игра, по мнению автора, наилучшим образом приспособлена для реализации данных целей. Такие занятия позволяют имитировать живую динамическую обстановку реального, обыграть «на примерах действие конкретных факторов среды».

Учебные игры, разработанные на конкретных ситуациях, вводят студентов в сферу профессиональной деятельности, вырабатывают у них способность критически оценивать действующую ситуацию, находить решения по ее совершенствованию, являются мощным стимулом активизации самостоятельной работы по приобретению профессиональных знаний и навыков. Приобретенные в процессе игры практические навыки позволяют будущему специалисту избежать ошибок, которые возникают при переходе к самостоятельной трудовой деятельности.

# ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОНЯТИЯ «ДЕЛОВАЯ ИГРА»

Сущность деловой игры в обобщенном виде зафиксирована в психологических словарях, например: «Деловая игра – форма воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирования систем отношений, характерных для данного вида практики».

**В деловой игре** «обучение участников происходит в процессе совместной деятельности. При этом каждый решает свою отдельную задачу в соответствии со своей ролью и функцией. Общение в деловой игре – это не просто общение в процессе совместного усвоения знаний, но, прежде всего, - общение, имитирующее, воспроизводящее общение людей в процессе реальной изучаемой деятельности. Деловая игра – это обучение совместной деятельности, умениям и навыкам сотрудничества».

Как известно, игра в качестве средства активного обучения детей и взрослых используется достаточно давно. Самым близким предшественником деловых игр является военная игра, зародившаяся в ХУП-ХУШ вв..

Первое упоминание деловой игры значилось как «военные шахматы», а потом как «маневры на карте». Интересно, что в Х1Х веке «военные игры должны были служить для того, чтобы разбудить внимание молодых военнослужащих и уменьшить трудности при обучении». Один из прусских генералов применял игровой метод при обучении офицеров.

По оценкам экспертов, метод деловых игр в производственно-хозяйственной деятельности впервые был применен в России. В этом смысле – первые игры были ориентированы не на учебные цели, а создавались как средство подготовки реальных управленческих решений.

Первая деловая игра «Перестройка производства в связи с резким изменением производственной программы» проведена в 1932 году в Ленинградском инженерно-экономическом институте и названа ее автором, М.М. Бирштейном, организационно-производственным испытанием. В игре участвовали как студенты, так и руководители предприятий.

Проводимые в тридцатые годы деловые игры, предназначались для отработки в лабораторных условиях новых форм организации производства.

Однако, история развития деловых игр в России, начавшись в 30-х годах, примерно тогда же была и прервана.

Исследователи указывают различные причины такой приостановки. С одной стороны, ссылаются на военное время, нехватку ресурсов, с другой стороны, фиксируют, что свободные высказывания участников, множество вариантов решения проблем, наработанные в ходе деловых игр, сделали этот вид деятельности опасным и не совместимым с режимом тотальной регламентации.

Возрождение деловых игр в России связывают с деятельностью в 50-х годах Московского методологического кружка, лидером которого был Г.П. Щедровицкий. Идеи и методы, разработанные Г.П.Щедровицким, легли в основу большой практической работы его сторонников и учеников, которые провозгласили новую эпоху игр под названием организационно-деятельные игры (ОДИ).

Сочетание жестко структурированной деятельности с сильнейшим давлением на личность каждого участника давало невиданные плоды: разрабатывались варианты развития ситуаций с высокой степенью неопределенности.

Метод стал применяться как средство решения сложных межпрофессиональных комплексных проблем.

Еще одним важным событием, послужившим возрождению и активной пропаганде деловых игр, была школа «Деловые игры и их программное обеспечение», состоявшаяся в 1975г. в Звенигороде, под Москвой, по инициативе Центрального экономического института АН СССР и экономического факультета МГУ.

С 1975 года деловые игры активно разрабатываются в педагогике как средство развития учебной компетентности учащихся и коммуникативного общения.

За рубежом первые деловые игры были разработаны и проведены в 50-х годах в США. Они применялись преимущественно для обучения студентов-экономистов и будущих руководителей фирм.

На сегодняшний день деловые игры в мире очень популярны. Особенно активно деловые игры используются в практике высшего образования и среднего образования, многие вузы являются новаторами в методике преподавания деловых игр. Сегодня насчитывается уже несколько тысяч различных видов обучающихся игр.

В современной литературе существует большое разнообразие типологий и классификации деловых игр.

Деловые игры различаются как:

-учебные игры;

-исследовательские игры;

-управленческие игры;

-аттестационные игры.

Помимо указанной типологии, в основу которой положены критерии типа практики и целей, исследователи выделяют также такие критерии, как время проведения, результат, методология и т.п. Например, классификация деловых игр Л.В. Ежовой.

***По времени проведения:***

-без ограничения времени;

-с ограничением времени;

-игры, проходящие в реальное время;

-игры, где время сжато.

***По оценке деятельности:***

-бальная или иная оценка деятельности игрока или команды;

-оценка деятельности отсутствует.

***По конечному результату***:

-жесткие;

-свободные;

-открытые;

-закрытые.

***По конечной цели:***

-*обучающие* – направлены на появление новых знаний и закрепление

навыков участников;

-*констатирующие* – конкурсы профессионального мастерства;

-*поисковые* – направлены на выявление проблем и поиск путей их

решения.

***По методам проведения***:

-*луночные игры* – игра проходит на специально организованном поле,

с жесткими правилами, результаты заносятся на бланки;

-*ролевые игры* – каждый участник имеет или определенное задание,

или определенную роль, которую он должен исполнить в соответствии

с заданием;

-*групповые дискуссии* – связаны с отработкой проведения совещаний

или приобретением навыков групповой работы;

-*имитационные игры*- имеют цель создать у участников представление,

как следовало бы действовать в определенных условиях;

-*организационно-деятельные игры* – не имеют жестких правил, у

участников нет ролей, игры направлены на решение междисциплинарных проблем.

# ДЕЛОВАЯ ИГРА КАК МЕТОД АКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ

Область применения деловых игр как активного метода обучения довольна широка:

-экономика;

-управление;

-педагогика;

-психология и т.д.

Деловая игра является сложно устроенным методом обучения, поскольку может включать в себя целый комплекс методов активного обучения: дискуссию, мозговой штурм, анализ конкретных ситуаций, действия по инструкции, разбор почты и т.п.

Деловую игру как форму контекстного обучения следует выбирать прежде всего для решения следующих педагогических задач:

-формирование у студентов целостного представления о профессиональной деятельности и ее динамике;

-приобретение проблемно-профессионального и социального опыта, в том числе и принятие индивидуальных и коллективных решений;

-развитие теоретического и практического мышления в профессиональной сфере;

-формирование познавательной мотивации, обеспечение условий появления профессиональной мотивации.

Для разработки деловой игры принципиальными моментами являются также определение *темы и целей*.

Так, например, в теме могут быть отражены:

-характер деятельности;

-масштаб управления;

-состав инстанций и условия обстановки в данной игре

При определении целей разработчику игры важно ответить на следующие вопросы;

-Для чего проводится данная деловая игра?

-Для какой категории студентов проводится данная деловая игра?

-Чему именно следует обучать студентов?

-Какие результаты должны быть достигнуты с помощью игры?

При постановке целей необходимо различать учебные цели игры – их ставит перед собой учитель –руководитель игры, и цели действий ее участников, которые ставятся ими, исходя из игровых ролей.

Для проведения учебной игры учитель ставит дидактические и воспитательные цели, как и при планировании обычного урока, хотя реализоваться они должны в игровой ситуации. Планируя игру важно продумывать эмоциональный и мотивационный фон игры.

# СТРУКТУРА ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

Имитационная и игровая модели могут рассматриваться как основные элементы при конструировании деловой игры.

В имитационной модели можно выделить ряд структурных компонентов:

-цели игры;

-предмет игры;

-модель взаимодействия участников;

-система оценивания результатов игры.

Игровая модель может быть представлена в следующих компонентах:

-цели игры;

-комплекс ролей и функций игроков;

-сценарий игры;

-правила игры.

Технология деловой игры состоит из следующих этапов.

**Этап подготовки**. Подготовка деловой игры начинается с **разработки** **сценария** – условного отображения ситуации и объекта. В содержание сценария входит учебная цель занятия, описание изучаемой проблемы, обоснование поставленной задачи, план деловой игры, общее описание процедуры игры, содержание характеристик действующих лиц.

Далее идет **ввод в игру**, ориентация участников и экспертов. Определен режим работы, формулируется главная цель занятия, обосновывается постановка проблемы и выбора ситуации. Выдаются пакеты материалов, инструкций, правил, установок. Собирается дополнительная информация. При необходимости ученики обращаются к ведущему и экспертам за консультацией. Допускаются предварительные контакты между участниками игры. Но правила запрещают отказываться от полученной по жребию роли, выходить из игры, пассивно относиться к игре, подавлять активность, нарушать этику поведения.

**Этап проведения** – процесс игры. С началом игры никто не имеет права вмешиваться и изменять ее ход. Только ведущий может корректировать действия участников, если они уходят от главной цели игры. В зависимости от модификации деловой игры могут быть введены различные типы ролевых позиций участников. Позиции, проявляющиеся по отношению к содержанию работы в группе: генератор идей, разработчик, имитатор, эрудит, диагност, аналитик.

*Организационные* позиции: организатор, координатор, интегратор, контролер, тренер, манипулятор.

Позиции, проявляющиеся по отношению к новизне: инициатор, осторожный критик, консерватор.

*Методологические* позиции: методолог, критик, методист, проблематизатор, рефлексирующий, программист.

*Социально-психологические* позиции: лидер, предпочитаемый, принимаемый, независимый, непринимаемый, отвергаемый.

**Этап анализа, обсуждения и оценки** результатов игры. Выступления экспертов, обмен мнениями, защита студентами своих решений и выводов. В заключение учитель констатирует достигнутые результаты, отмечает ошибки, формулирует окончательный итог занятия. Обращается внимание на сопоставление использованной имитации с соответствующей областью реального лица, установление связи игры с содержанием учебного предмета.

# ДЕЛОВЫЕ ИГРЫ НА УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЯХ ПО ПЕДАГОГИКЕ

В процессе обучения педагогики необходимо решить две проблемы:

-обеспечить усвоение определенной суммы педагогических знаний и выработку первоначальных профессиональных компетенций;

-создать условия для формирования педагогического сознания и выработки самостоятельной позиции у будущего учителя.

На протяжении нескольких лет автор работает над проблемой: «Использование активных методов и форм обучения на занятиях по педагогике». Формы и методы активного обучения в настоящее время широко используются в массовой практике обучения. К ним относятся: игровое проектирование, имитационный тренинг, дискуссии, мозговая атака, деловые игры, решение педагогических задач и другие.

Среди активных методов обучения все большее распространение приобретает метод деловых игр. Деловые игры на занятиях по педагогике позволяют совершенствовать практические умения и навыки студентов. Это происходит прежде всего потому, что сами обучаемые становятся субъектами учебного процесса. В ходе деловой игры стимулируется активная мыслительная деятельность студентов, появляется необходимость активного использования имеющихся педагогических знаний в том или другом виде педагогической деятельности. Использование деловой игры как метода обучения позволяет максимально подчинить учебный процесс по педагогике целям повышения профессионального мастерства будущих учителей начальных классов в организации целостного педагогического процесса.

Каждый студент, находясь в стенах учебного заведения, должен побывать в роли будущих участников учебно- воспитательного процесса. Чтобы глубже понять их внутреннюю позицию, отношение к тем или иным ситуациям, возникающим в коллективе.

Проиллюстрируем применение общих закономерностей организации и проведения деловой игры.

Деловую игру «Алгоритм» используем для обобщения и закрепления теоретического материала. Тема занятия: «Формирование воспитательного коллектива и его влияние на развитие личности школьника». Учебная группа разделена на 5 «научных центров». Работа в них определена планом. Выделяю несколько проблем для самостоятельного изучения. По каждой проблеме подбирается исследовательская группа. В ее задачи входит: разобраться в проблеме, подготовить сообщение перед студентами, продумать форму его подачи, способы включения товарищей в обсуждение, определить роль учителя на этом уроке. Студенты сами выбирают разные формы своего взаимодействия с другими студентами. Это может быть «беседа за круглым столом», «пресс-конференция», «турнир знатоков» и др.

Каждой группе предлагается алгоритм работы на уроке:

1.Внимательно прочитать задание;

2.Распределить необходимый материал между членами групп;

3.Отобрать нужную литературу.

4.Сделать необходимые выписки для предварительной работы;

5.Составить общий конспект и опорные схемы, таблицы;

6.Определить докладчиков и приготовиться к выступлению.

Вначале каждый работает самостоятельно, делает выписки, составляет план, а затем следует коллективное обсуждение проблемы, составление конспекта, если необходимо, опорной схемы или таблицы.

Следующий этап работы – сообщение «научных центров». Сообщение делают 2-3 студента от группы. Компетентные эксперты оценивают работу каждого «научного центра»: оригинальность, реалистичность, коллективность разработки, аргументированность, яркость и убедительность выступающих.

Занятия в рассмотренной форме проходят на одном дыхании, с высокой активностью каждого. Актуализируются и систематизируются накопленные знания по проблеме, дается образец четкой работы.

Хорошо зарекомендовала себя специально проводимая педагогическая деловая игра «Мысль». Цель ее – практическое обучение двум способам объяснения нового материала: объяснительно-иллюстративному и проблемному, с привитием обучаемым творческого отношения к выбору одного из указанных способов. Игра продолжается 4 часа и проходит в 6 этапов.

1.Распределение ролей членов ученого совета, председателей методических объединений, преподавателей, условных авторов указанных методов, экспертов.

П.Выступление «авторов» на заседании Ученого совета. Данный этап завершается решением Ученого совета о проведении в школах эксперимента по апробированию каждого мет ода при объяснении нового материала.

Ш.Проведение в школах указанного эксперимента с демонстрацией результатов опыта.

IV.Выступление «председателей методических объединений» на заседании Ученого совета по каждому способу.

V.Свободная дискуссия (на заседании Ученого совета) и принятие решения по выбору наилучшего способа.

VI.Подведение итогов игры.

При изучении раздела «Теория целостного педагогического процесса» автор работы использует деловую игру «Общественный смотр знаний».

Цель – выявить прочность и качество знаний по разделу и умение использовать их на практике.

Подготовительный этап:

-объявление темы за 2 недели до занятия;

-определение состава жюри (представители администрации, преподаватели, студенты старших курсов);

-студенты получают примерные вопросы по разделу

-учитель составляет сценарий смотра, в котором расписано кто, когда и какую работу выполняет.

Занятие проходит в несколько этапов:

1.Тестовый контроль.

2.Педагогический диктант (7-10 вопросов) – проверка основных понятий в разделе «Теория целостного педагогического процесса».

П. Работа на дидактических площадках.

1.»Проблемная лаборатория» - студенты анализируют педагогические ситуации.

2. «Педагогический аукцион».

3. «Игровая площадка».

4. «Думаем, размышляем».

В заключении проводится экспресс-информация, во время которой студенты делают краткие сообщения (по 2-3 мин.) о новом, передовом в области педагогики.

Каждый вид работы оценивается жюри. Отметки заносятся в маршрутный лист.

Как показывает практика, многие учителя начальных классов испытывают трудности в организации работы с родителями, проведении родительских собраний. Вот как может выглядеть методика подготовки и проведения деловой игры «*Родительское собрание*».

Цель занятия – совершенствование знаний о методике подготовки и проведения родительского собрания, формирование практических умений и навыков проведения этой работы.

Рассмотрим особенности каждого из этапов этой деловой игры.

*Ввод в игру*. Всем участникам игры предлагается вводная ситуация: «Учительница замечает, что часть детей в ее классе учится без интереса. Внешне все выглядит нормально, но учительница с напряжением ведет уроки, так как многие дети инертны в учебе, проявляют равнодушие, безразличие к процессу приобретения новых знаний, некоторые учатся явно по принуждению. Учительница принимает решение посоветоваться с родителями детей по этому вопросу».

Далее студентам разъясняются цели и задачи игры, суть каждой роли, которую они могут выбрать. Это роли учителя, мамы, бабушки, старшей сестры Н., члена родительского комитета, председателя собрания, секретаря собрания, оппонентов.

Ввод в игру происходит за 7-8 дней до занятия. Это дает возможность студентам войти в роль, подготовиться к ее качественному исполнению. Все студенты независимо от будущей роли еще раз обращаются к литературе о методике проведения родительского собрания, о развитии познавательного интереса и его роли в формировании личности ребенка. Студенты получают от преподавателя рекомендации о характере выбранной ими роли. В рамках роли студентам предлагается проявлять инициативу, самостоятельность, творчество. В будущем это находит свое выражение в содержании доклада, с которым выступит на родительском собрании учитель, в выступлениях родителей, в характере вопросов, которые они зададут на собрании и т.д.

Обсуждая со студентами ввод в игру, преподаватель договаривается с ними о повестке дня собрания. Она может быть следующей:

а) как помогать детям учиться с интересом;

б) индивидуальная беседа учителя с мамой В.

В ходе собрания учителю зададут вопросы мама Н., бабушка Д. Опытом воспитания детей в семье поделятся мама К., старшая сестра Н. Председатель будет организовывать и направлять ход собрания, в случае необходимости он имеет право вмешаться в его ход.

Роль председателя собрания очень важна. Учитель и мама В. Выбирают тему для индивидуальной беседы и готовятся к ней. Учитывая то, что на собрании учитель будет выступать с докладом и отвечать на вопросы, для индивидуальной беседы можно назначить на роль учителя другого студента.

Очень важны роли оппонентов, каждый из которых ведет наблюдение за своим объектом по соответствующей карточке наблюдения. Карточка наблюдения № 1 «Беседа учителя» содержит следующие вопросы:

«В какой степени содержание беседы соответствует теме собрания? Насколько хорошо учитель владеет материалом? Как содержание беседы связано с жизнью класса? Как беседа учитывает интересы родителей, уровень их знаний по данному вопросу? Как в процессе беседы учитель вызывает интерес к проблеме, желание задать вопросы, выступить? Насколько логично, последовательно, аргументировано учитель излагает свои мысли?»

Вот пример карточки наблюдения №2. «Ответы учителя на вопросы родителей»:

«О чем свидетельствуют вопросы родителей? Как учитель отвечал на вопросы? Какими ответами учителя родители удовлетворены, не удовлетворены? Почему? На какие вопросы учитель, по вашему мнению, ответил неудачно, как нужно было ответить?»

Желательно, чтобы вся группа приняла участие в подготовке, проведении и обсуждении хода игры. Роли выбираются по желанию самих студентов, но в отдельных случаях преподаватель может посоветовать правильный выбор роли, так как от этого будет зависеть успех игры. Необходимо договориться со студентами о времени проведения игры, ее продолжительности. В соблюдении регламента игры большая роль отводится председателю собрания.

***Подготовка игры***. Этот этап имеет важное значение в реализации целей и задач игры. Хорошая содержательная и методическая подготовка требуется от студента, выступающего с беседой в роли учителя. Содержание беседы, характер ее проведения задают тон игре, создают необходимое для ее проведения настроение.

Игру нельзя превращать в повторение заранее разработанного и выученного сценария, в таком случае она утрачивает свой смысл и значение. Поэтому учитель не знает, какие вопросы ему будут заданы, как поведут себя на собрании отдельные родители. Именно в такой ситуации учитель проявит максимум знаний в ответах на вопросы, разрешении сложных ситуаций, которые могут возникнуть на собрании.

Не следует бояться того, что у студентов будут возникать какие-то затруднения. В случае необходимости преподаватель придет им на помощь. Студенты должны почувствовать себя в роли учителя, родителей детей. В дальнейшем это поможет им успешно выступать перед родителями, знать их психологию, чтобы установить с ними правильные отношения.

***Подведение итогов игры.*** С результатами своих наблюдений выступают оппоненты. Они дают педагогическую, методическую оценку деятельности участников игры. Завершает занятие преподаватель педагогики, который делает заключение о том, насколько удалось реализовать цель игры, что с педагогической точки зрения было верно, что не удалось. Он говорит о находках и удачах отдельных студентов, об имевших место промахах.

Несомненно участие в деловой игре не только формирует практические умения и навыки у участников игры, но и развивает каждого из них. К таким целям относятся: приобретение опыта делового общения; овладение социальными нормами формальной коммуникации; формирование положительной установки на внедрение инноваций; корректировка индивидуального стиля; развитие навыков коллективного принятия решений в условиях конструктивного взаимодействия и сотрудничества и многое другое.

Обеспечиваются объективные условия для реализации этих целей на всех этапах игры, прежде всего с помощью таких конструктивных элементов деловой игры, как нормы и правила (Приложение 1), система поощрения и наказания, система экспертного оценивания результатов. Автор работы составил памятку в помощь преподавателю «Подготовка деловой игры» (Приложение 2).

Таким образом, внедрение в практику работы принципов демократизации, гуманизации, и интенсификации и других, направленных на «раскрепощение» студента, на развитие его активной мыслительной деятельности, требует от преподавателя перестройки самого хода организации познавательной деятельности. Активную деятельность на учебном занятии, можно вызвать умелой постановкой вопроса, созданием проблемных ситуаций, занимательными заданиями, дидактическими играми и т.д. Активная познавательная деятельность студентов во многом зависит от творчества самого учителя.

# ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Анализ психолого-педагогической литературы показал, что деловые игры, как активный метод обучения, получают отражение во многих технологиях обучения, направленных на перестройку и совершенствование учебно-воспитательного процесса и подготовки специалистов и профессиональной деятельности в современный период.

**Деловая игра** является формой воссоздания предметного и социального содержания будущей профессиональной деятельности специалиста, моделирования профессиональных проблем, реальных противоречий и затруднений, испытываемых в типичных профессиональных проблемных ситуациях.

По мнению автора работы, деловые игры создают необходимые условия для формирования профессиональных компетенций, способствуют развитию умения самостоятельно мыслить, ориентироваться в новой ситуации, находить свои подходы к решению проблем, устанавливать деловые контакты с аудиторией, что определяет профессиональные качества будущего специалиста.

Использование преподавателями деловых игр способствует преодолению стереотипов в обучении, выработке новых подходов к профессиональным ситуациям, развитию творческих способностей студентов.

Положительное в применении учебных деловых игр:

-как правило, студенты испытывают удовольствие, есть высокая мотивация, эмоциональная насыщенность процесса обучения;

-происходит подготовка к профессиональной деятельности, формируются знания, умения, т.е. студенты учатся применять свои знания;

-послеигровое обсуждение способствует закреплению знаний;

-достигаются комплексные педагогические цели: познавательные, воспитательные, развивающие. Познавательная эффективность: в процессе игры студенты знакомятся с методами исследования вопроса (проблемы), углубляют знания, осваивают профессиональные функции на личном примере.

Отрицательные моменты в проведении учебных деловых игр: высокая трудоемкость подготовки к занятию (для преподавателей); не все преподаватели владеют умением проводить деловые игры; большая напряженность для преподавателя, так как он сосредоточен на непрерывном творческом процессе и должен быть одновременно и актером (обладать актерскими данными) и режиссером в течение всей игры; сами учащиеся могут быть не готовы к работе с использованием деловой игры; деловые игры требуют много времени и порой специального изменения расписания занятий.

Автор работы считает:

1.Деловые игры следует использовать только там, где они действительно необходимы. Это получение целостного опыта будущей профессиональной деятельности, развернутой во времени и пространстве.

2.К разработке игры следует подходить системно и учитывать ее влияние на другие виды работы со студентами, а также реакцию других преподавателей, которая может быть неадекватной.

3.В деловой игре нужна предметная и социальная компетентность участников, поэтому следует начинать подготовку к ней с анализа конкретных производственных ситуаций и разыгрывания ролей. Следует также до игры формировать у студентов культуру дискуссии.

4.Структурные компоненты деловой игры (ДИ) должны сочетаться таким образом, чтобы она не стала ни тренажером, ни азартной игрой.

5.Игра не должна строиться на принципах саморегулирования. Преподаватель действует перед игрой, до начала учения, в конце и при анализе игры. Это требует большой подготовительной работы, теоретических и практических навыков конструирования ДИ.

6.Режим работы студентов в процессе ДИ не укладывается в рамки традиционного поведения их на занятии и должен быть подчинен логике моделируемого производственного процесса.

7.Наиболее приемлемы компактные ДИ, рассчитанные на 2 часа практических занятий. Их лучше проводить на последних часах последнего дня учебной недели, учитывая их эмоциональный заряд.

# ЛИТЕРАТУРА

1.Ангелов Г.В. Человеческая компетентность в современном управлении. Учебное пособие.- Киев, 2005

2.Дереклева Н.И. Развитие коммуникативной культуры учащихся на уроке и во внеклассной работе.- Москва, 2005

3.Мухина С.А., Соловьева А.Н., Нетрадиционные педагогические технологии в обучении.- Ростов-на- Дону, 2004

4.Столяренко Л.Д. Педагогика.- Ростов-на-Дону, 2005

# Приложение 1

**ПРАВИЛА ДЕЛОВОЙ ИГРЫ**

1.Во время игры нет ни начальников, ни подчиненных, ни новичков, ни ветеранов, есть ведущий и участники; никто не может претендовать на особую роль или привилегии; преимущества не дает авторство блестящих идей.

2.Участник игры должен стремиться не к демонстрации своих познаний и квалификации, а к решению выдвинутой проблемы.

3.Деловая игра требует полного раскрепощения мысли и свободы для выступления; чем неожиданней и необычней идея, тем больше оснований рассчитывать на ее успех.

4.Как бы фантастична и невероятна ни была идея, выдвинутая кем-либо из участников игры, она должна быть встречена с одобрением.

5.Категорическип запрещены взаимные критические замечания и промежуточные оценки – они мешают построению и формированию новых идей.

6.Следует воздерживаться от перешептываний, переглядываний, жестов, которые могут быть неверно истолкованы другими участниками игры.

7.Содержание деловой игры не терпит шаблонного мышления; полное освобождение от плена стереотипов, стандартов и традиций – важнейшее условие успешного творческого поиска.

8.Если не хотите обречь поиск на неудачу, избегайте мысли, что обсуждаемая проблема может быть решена только известными способами.

9.Не допускайте суждения, будто данная проблема вообще неразрешима. Теоретически таких положений в практике не существует.

# Приложение 2

**ПОДГОТОВКА ДЕЛОВОЙ ИГРЫ**

1**.Название** должно быть точным и кратким, вместе с тем оно должно отражать сущность деловой игры, быть легко запоминающимся.

2**.Источниками** деловой игры могут быть результаты исследования, печатные материалы, конкретная кадровая деятельность. Надо указать все сведения об информационном источнике.

3**.Учебные цели**. Игра – не самоцель, это часть курса, изложенная другим способом. Важно продумать, как ввести игру в учебную программу. Лучше, если игра будет органически сочетаться с другими активными методами обучения.

Проведение деловой игры может быть запланировано как в начале изучаемого курса, так и на любом его этапе. Если программа обучения начинается деловой игрой, то за ней должен идти цикл лекций, чтобы слушатели могли увидеть свои действия как бы сквозь «призму» теории и привести в стройную систему получаемые знаний. Кроме того, игра рождает у студентов массу вопросов правового или нормативного характера, имеющих прямое отношение к изучаемой теме, освещение этих проблем в последующих лекциях с интересом воспринимается студентами, так как почва для этого уже подготовлена. При проведении деловой игры после цикла лекций студенты уже вооружены теорией, знакомы со специальными методами решения кадровых задач или анализа исследуемых кадровых проблем. Сравнение результатов игры с теоретическими положениями убеждает студентов в целесообразности применения этих методов.

**4.Состав участников игры**. Определяются контингент участников, их специализация и сфера практической деятельности. Уровень участников игры должен соответствовать уровню, на котором следует решать анализируемые кадровые проблемы.

**5.Регламент.** Определяется продолжительностью и этапностью деловой игры, устанавливаются ограничения во времени выполнения отдельных операций, количество циклов игры. Как правило, для проведения деловой игры требуется несколько дней, причем интервалы между ними должны быть по возможности минимальными. Идеально, если игру можно провести за один день. Хорошо, если на игру будет отведено 2-3 дня по четыре часа на протяжении одной недели.

**6.Описание игры** или сценарий. Включает в себя развернутое изложение сущности игры и последовательности ее выполнения. Даются методические указания игрокам, приводятся варианты расчета, справки, таблицы, схемы и вся вспомогательная документация.

Как организовать учебный процесс таким образом, чтобы сформировать у обучаемых активное отношение к учебе?

Сегодня преподаватель имеет возможность использовать интерактивные методы обучения (ИМО), которые способствуют развитию исследовательской деятельности студентов, мотивации к обучению, повышению доли самостоятельной работы над учебным материалом.

Определяя место и роль интерактивных методов обучения, уместно помнить мудрость: все есть яд, и все есть лекарство – тем или иным их делает доза. Нужно думать, как эффективнее использовать каждый из методов для достижения целей обучения и воспитания.

Применяя интерактивные игры на занятиях по педагогике, я преследую цель – создать комфортные условия обучения, при которых обучаемый чувствует свою успешность, интеллектуальную состоятельность.

Обязательными элементами деловой игры являются:

- дидактическая учебная задача;

- учебно-производственная игровая задача;

- наличие роли;

- развитие ролевых целей;

- игровая (конфликтная) ситуация;

- правила игры;

- коллективный характер игры;

- состязательность в игре.

**ПРАВИЛА ДЕЛОВОЙ ИГРЫ**

1.Во время игры нет ни начальников, ни подчиненных, ни новичков, ни ветеранов, есть ведущий и участники; никто не может претендовать на особую роль или привилегии; преимущества не дает авторство блестящих идей.

2.Участник игры должен стремиться не к демонстрации своих познаний и квалификации, а к решению выдвинутой проблемы.

3.Деловая игра требует полного раскрепощения мысли и свободы для выступления; чем неожиданней и необычней идея, тем больше оснований рассчитывать на ее успех.

4.Как бы фантастична и невероятна ни была идея, выдвинутая кем-либо из участников игры, она должна быть встречена с одобрением.

5.Категорическип запрещены взаимные критические замечания и промежуточные оценки – они мешают построению и формированию новых идей.

6.Следует воздерживаться от перешептываний, переглядываний, жестов, которые могут быть неверно истолкованы другими участниками игры.

7.Содержание деловой игры не терпит шаблонного мышления; полное освобождение от плена стереотипов, стандартов и традиций – важнейшее условие успешного творческого поиска.

8.Если не хотите обречь поиск на неудачу, избегайте мысли, что обсуждаемая проблема может быть решена только известными способами.

9.Не допускайте суждения, будто данная проблема вообще неразрешима. Теоретически таких положений в практике не существует.

**ПРАВИЛА ДЕЛОВОЙ ИГРЫ**

1.Во время игры нет ни начальников, ни подчиненных, ни новичков, ни ветеранов, есть ведущий и участники; никто не может претендовать на особую роль или привилегии; преимущества не дает авторство блестящих идей.

2.Участник игры должен стремиться не к демонстрации своих познаний и квалификации, а к решению выдвинутой проблемы.

3.Деловая игра требует полного раскрепощения мысли и свободы для выступления; чем неожиданней и необычней идея, тем больше оснований рассчитывать на ее успех.

4.Как бы фантастична и невероятна ни была идея, выдвинутая кем-либо из участников игры, она должна быть встречена с одобрением.

5.Категорическип запрещены взаимные критические замечания и промежуточные оценки – они мешают построению и формированию новых идей.

6.Следует воздерживаться от перешептываний, переглядываний, жестов, которые могут быть неверно истолкованы другими участниками игры.

7.Содержание деловой игры не терпит шаблонного мышления; полное освобождение от плена стереотипов, стандартов и традиций – важнейшее условие успешного творческого поиска.

8.Если не хотите обречь поиск на неудачу, избегайте мысли, что обсуждаемая проблема может быть решена только известными способами.

9.Не допускайте суждения, будто данная проблема вообще неразрешима. Теоретически таких положений в практике не существует.