

УДК 378.14:37.018.4

**ДЕЛОВАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ
ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА СТУДЕНТОВ ВУЗа**

Протасова Екатерина Сергеевна

кандидат сельскохозяйственных наук, доцент

katya.pr07@yandex.ru

Гусев Сергей Владимирович

студент

gurieva98@icloud.com

Калинина Елена Сергеевна

студентка

sveta.lis1239@icloud.com

Мичуринский государственный аграрный университет

г. Мичуринск, Россия

Аннотация. Настоящая статья посвящена нетрадиционным формам организации учебно-воспитательного процесса. Рассматривается возможность использования деловой игры на занятиях в ВУЗе, а также определена ее структура и последовательные этапы.

Ключевые слова: нетрадиционные формы обучения, учебно-воспитательный процесс, познавательный интерес, деловая игра.

Одной из ведущих задач государственных образовательных стандартов является формирование компетенций для решения профессиональных задач выпускников ВУЗа. Проблема личностной активности в образовании – одна из самых значимых в педагогике, психологии, в учебной практике.

Активность личности это важный фактор при достижении целей в обучении и развития профессиональных навыков, требующий определенного содержания. Основным направлением активизации образовательного процесса является создание дидактических условий обучения, включения социальной, личностной активности обучающегося.

В основе активных методов обучения заложено основание к мыслительной и практической функции, без которой не возможен путь к овладению новых знаний [3-5,11].

В традиционной системе образования имеются свои недостатки это отсутствие мотивации к приобретению новых знаний, низкий уровень реализации личностного потенциала. Наиболее существенным методом активизации учебно-воспитательного процесса являются нетрадиционные формы в обучении [8, 9].

Среди форм работы, которые повышают активность обучения можно выделить применение игровых методов, диалогическое взаимодействие, интегрированные занятия, интерактивные методы и др. [10].

К методам активного обучения относят:

- брейнсторминг (способ идей для нетрадиционного решения научных проблем);
- «круглый стол» (является организационной формой, позволяющей восполнить и закрепить ранее имеющиеся знания, научить культуре дискуссии);
- анализ конкретных ситуаций (развивает способность к анализу конкретных производственных и жизненных ситуаций);

- проблемное обучение (форма, при которой обучающийся участвует в поисковой, исследовательской деятельности в сотрудничестве с преподавателем);

- деловая игра (метод имитации, моделирующий профессиональную или другую деятельность путем игры) [1].

Деловая игра является наиболее из эффективных методов активного обучения. Исследователями было установлено, что при подаче информации в таком формате усваивается более 90 % материала. Активность обучающихся носит достаточно продолжительный характер и способствует их познавательной активности. Суть деловой игры это активизация мышления, повышение самостоятельности, формирование творческих способностей в обучении. Основной вопрос в проблемном обучении «почему так», а в деловой игре – «что могло бы быть, если бы...» [6, с. 47].

Каждый участник деловой игры может проанализировать не только свои личностные возможности, а также в деятельности с другими участниками.

Для включения деловой игры в учебно-воспитательный процесс в ВУЗе возникают некоторые проблемы из-за определенных ограничений. В учебном плане не предусмотрено применение таких форм обучения, а также не существует нормативов по времени игры. Несмотря на это использование деловых игр, позволяет систематизировать теоретические знания и сформировать практические умения [7, с. 51].

Обычно деловую игру используют как моделирование реальной ситуации, изучение ее в действии. Участникам, которые выполняют запланированные роли, необходимо принимать самостоятельные решения, а также анализировать, сравнивать, делать выводы.

В связи с этим, к деловым играм в учебном процессе, имеются основные требования. Задачи деловой игры должны быть актуальными, сложными, доступными, раскрывающими творческий потенциал участника.

Для деловой игры характерны следующие признаки: [2, с.85].

1. Имитирование процесса деятельности по выработке управленческих решений.

2. Реализация процесса «цепочки решений». Решение, которое принимают участники игры, воздействует на модель и изменяет ее состояние.

3. Распределение ролей между участниками.

4. Ролевые цели должны быть различными.

5. Наличие управляемой эмоциональной нагрузки.

6. Взаимодействие всех участников.

7. Присутствие общей цели в коллективе и принятие решений участниками.

9. Многоальтернативность решений.

10. Необходимость оценивания деятельности участников.

В целом, деловая игра состоит из нескольких этапов:

Начальный этап - подготовка к игре. Здесь необходимо разработать сценарий, определить его содержание и цель, описать суть проблемы, дать обоснование поставленной задачи.

Следующий этап - проведение игры. В это время вмешиваться в ход игры может лишь ведущий, который корректирует действия всех участников, если они отклоняются от основной цели игры.

Заключительный этап – анализ деловой игры, мнение экспертов, формулировка важных выводов. На этом этапе преподаватель сообщает результаты игры, указывает на ошибки, подводит итоги.

В учебном процессе Социально-педагогического института Мичуринского ГАУ используются деловые игры. Так, в рамках «Фестиваля науки 2020 года» была организована деловая игра «Пресс конференция: «Вклад отечественной науки в победу в Великой Отечественной войне». Игра рассчитана на целую пару и группу обучающихся 1-3 курсов (15 до 25 человек).

На первом этапе были определены цели игры: формирование уважения к историческому прошлому своего народа на примере подвигов ученых биологов и химиков в годы Великой Отечественной войны, воспитание у молодежи

чувства патриотизма и любви к Родине, развитие познавательного интереса, умение работать в коллективе.

Сценарий игры следующий:

1. Деление участников на команды (команда «ученых» биологов и химиков, команда «корреспондентов»), выбор экспертов –10 мин.
2. Лаконичные выступления «ученых» биологов и химиков - 30 мин.
3. Вопросы «корреспондентов» печатных изданий – 15-20 мин.
4. Ответы «ученых» на вопросы «корреспондентов», дискуссия – 20 мин.
5. Оценка работы участников игры – 10 мин.

Второй этап. Участники игры делятся на группы: первая «ученые», вторая «корреспонденты», определяются ведущий и эксперты. В процессе игры обучающиеся выполняют роли выдающихся «ученых» биологов и химиков, которые дают пресс-конференцию. Они рассказывают о «своем» вкладе в Великую Победу, о развитии науки в годы войны, отвечают на вопросы «корреспондентов». Один участник выступает в роли ведущего пресс-конференции. Вторая группа выполняет функцию корреспондентов СМИ, которые задают вопросы «ученым».

Основная задача «ученых» это изучение работ выдающегося биолога или химика, освещение его идей. В то время «корреспонденты» знакомятся с открытиями «ученых», участвующих в пресс-конференции, продумывают и готовят вопросы о значимости их научных открытий.

Ведущий представляет «ученых» биологов и химиков, прибывших на пресс-конференцию, дает им слово, следит за ходом игры, распределением вопросов.

На третьем этапе эксперты подводят итоги игры, оценивают выступления и ответы «ученых». Затем в обсуждении выделяют самые интересные, существенные вопросы «корреспондентов». Оглашаются результаты работы, участника деловой игры вручаются сертификаты по итогам конференции.

Преподаватель отмечает работу каждой команды, оценивает деятельность всех участников игры, формулирует выводы.

Таким образом, деловая игра способствует эффективности образовательного процесса, формирует чувство ответственности к истории своего народа, способствует развитию познавательного интереса, повышает мотивацию обучения.

Список литературы:

1. Золотова, О.М. Инновационные формы организации занятий по химии в системе агробизнес-образования / О.М. Золотова // Наука и Образование. - 2018. – Т. 1. - № 2. - С. 6.

2. Кадина, И.В. Игровые методы обучения в системе профессиональной подготовки специалистов агроинженерного профиля: монография / И.В. Кадина, Е.А. Комарова. – Волгоград, 2015. – 167 с.

3. Петрищева Л.П. QUEST-технологии как средство формирования универсальных учебных действий школьников / Л.П. Петрищева, Е.Е. Попова, М.К. Скрипникова //Сборник научных трудов, посвященный 85-летию Мичуринского государственного аграрного университета в 4 т. – Мичуринск: изд-во Мичуринского государственного аграрного университета, 2016. - С. 191-194.

4. Петрищева Л.П. Образовательные квесты как метод интерактивного обучения в современной школе / Петрищева Л.П., Попова Е.Е. // Сб.: Тамбов на карте генеральной: социально-экономический, социокультурный, образовательный, духовно-нравственный аспекты развития региона: материалы Всероссийской научной конференции. – Мичуринск: изд-во Мичуринского государственного аграрного университета, 2016. - С. 295.

5. Попова Е.Е. Организация лабораторных занятий по химии с использованием технологий проектного обучения / Е.Е. Попова, Л.П. Петрищева, Т.А. Шиковец // Наука и Образование. -2018. - № 2. - С. 5.

6. Протасова, Е.С. Использование технологии модерации в образовательном процессе / Е.С. Протасова // Наука и Образование. – 2020. – Т. 3. - № 2. – С. 47.
7. Протасова, Е.С. Осуществление гражданско-патриотического воспитания студентов ВУЗа. / Е.С. Протасова // Наука и Образование. – 2020. – Т. 3. - № 2. – С. 51.
8. Терновская А.А. Проектная деятельность обучающихся в естественнонаучном образовании / А.А. Терновская, Д.В. Зацепина, Е.Е. Попова // Наука и Образование. - 2020. - Т. 3. - № 2. - С. 278.
9. Федулова Ю.А. Развитие познавательной активности студентов в условиях компетентного подхода / Ю.А. Федулова, Е.Е. Попова // European Social Science Journal. - 2018. - № 12-1. - С. 183-187.
10. Чмир, Р.А. Реализация школьного проекта «Образование» в ФГБОУ ВО Мичуринский ГАУ / К.Ю. Панфилов, А.А. Привалов // Сб.: Актуальные проблемы образования и воспитания: интеграция, теории и практики: материалы Национальной контент-платформы. - Мичуринск, 2019. - С. 195-198.
11. Balint technology in pedagogy: innovations or transfer of psychological experience / N.I. Rudneva, G.V. Korotkova, O.S. Sinerupova, S.V. Belyakova // International Journal of Engineering and Advanced Technology. - 2019. - Т. 9. - № 1. - С. 4506-4510.

UDC 378.14: 37.018.4

**BUSINESS GAME AS A MEANS OF FORMING THE COGNITIVE
INTEREST OF UNIVERSITY STUDENTS**

Protasova Ekaterina Sergeevna

Candidate of Agricultural Sciences, Associate Professor

katya.pr07@yandex.ru

Gusev Sergey Vladimirovich

student

gurieva98@icloud.com

Kalinina Elena Sergeevna

student

sveta.lis1239@icloud.com

Michurinsk State Agrarian University

Michurinsk, Russia

Annotation. This article is devoted to non-traditional forms of organization of the educational process. The possibility of using the business game in the classroom at the University is considered, and its structure and successive stages are determined.

Key words: non-traditional forms of education, educational process, cognitive interest, business game.