

УДК 37.013.77

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕХНОЛОГИИ «ДЕЛОВАЯ ИГРА» В СОВРЕ- МЕННОМ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

© Судакова Марина Вячеславовна¹,

к.п.н., доцент кафедры педагогики и психологии,
Мичуринский государственный аграрный университет,
Мичуринск, Российская Федерация

Аннотация

В статье рассматривается активная технология «деловая игра», определяется понятие «деловой игры» как одного из ведущих методов активного обучения, формулируются психолого-педагогические принципы данной технологии, раскрываются достоинства и недостатки «деловой игры» и определяется область ее применения.

Ключевые слова: педагогический опыт, активные способы обучения, современные образовательные технологии, технология «деловая игра», психолого-педагогические принципы, современный образовательный процесс.

¹ Судакова Марина Вячеславовна, sudackowa.mary@yandex.ru

Практика показывает, что изучение, обобщение и внедрение педагогического опыта является важнейшей функцией методической работы, пронизывающей содержание и все ее формы и методы. Значение педагогического опыта трудно переоценить, он обучает, воспитывает, развивает педагогов. Будучи по существу теснейшим образом связан с прогрессивными идеями педагогики и психологии, основанный на достижениях и закономерностях науки, этот опыт служит наиболее надежным проводником передовых идей и технологий в практическую деятельность [1-4].

Традиционные формы методической работы, в которых все еще главное место отводится докладам, прямой передаче знаний, утратили значение из-за низкой эффективности и недостаточной обратной связи. Все шире используется непосредственное вовлечение педагогов в активную учебно-познавательную деятельность с применением приемов и методов, получивших обобщенное название «активные методы обучения». При проведении семинарских занятий используется один из методов активной деятельности - деловые игры. «Деловые игры строятся на принципах коллективной работы, практической полезности, максимальной занятости каждого обучающегося в рамках деловой игры» [8, 12, 13, 15].

Деловая игра (ДИ) – метод имитации ситуаций, моделирующих профессиональную или иную деятельность, поведение, отношение людей путем игры, по заданным правилам. Игра также является методом эффективного обучения, поскольку снимает противоречия между абстрактным характером учебного предмета и реальным характером профессиональной деятельности. Существует много названий и разновидностей деловых игр, которые могут отличаться методикой проведения и поставленными целями: дидактические и управленческие игры, ролевые игры, проблемно-ориентированные, организационно-деятельностные игры и др.

В. С. Кукушин определяет понятие «деловой игры» как «дин из ведущих методов активного обучения» [6]. Как метод обучения деловая игра, по мнению В. С. Кукушина, должна отвечать следующим требованиям: распределение ро-

лей между участниками игры; совместная деятельность участников игры в условиях дифференциации и интеграции имитируемых функций; диалоговое общение партнеров по игре как необходимое условие принятия согласованных решений; наличие общей игровой цели у всего коллектива (игровая система), которая является ведущим стержнем игры, фоном, на котором развиваются частные конфликты и противоречия; введение в игру импровизации (непредвиденных обстоятельств, моделирующих возможные непредвиденные обстоятельства); использование гибкого масштаба времени; применение системы оценки результатов игровой деятельности и профессиональных знаний, способствующих созданию климата состязательности; наличие в игре системы стимулирования, создающей интеллектуальную и эмоциональную обстановку, т.е. побуждающей в ходе игры действовать так, как бы действовал в реальной жизни; динамичность, непрерывность и занимательность деловой игры; достижение единого – обучающего, развивающего и воспитывающего – эффекта деловой игры [6, 10, 11]

Преимущество деловых игр состоит в том, что являясь моделью реальной организации, они одновременно дают возможность значительно сократить операционный цикл и, тем самым, продемонстрировать участникам, к каким конечным результатам приведут их решения и действия. В условиях деловых игр создаются исключительно благоприятные возможности включения участников творчески и эмоционально в отношения, подобные действительным отношениям в профессии. В игре происходят быстрое пополнение знаний, дополнение их до необходимого минимума, практическое освоение навыков принятия решений в условиях реального взаимодействия [5, 14].

«Деловая игра представляет собой форму воссоздания предметного и социального содержания будущей профессиональной деятельности, моделирования таких систем отношений, которые характерны для этой деятельности как целого» [7].

С помощью подбираемых средств в деловой игре воспроизводится профессиональная обстановка, сходная по основным сущностным характеристикам

с реальной. Вместе с тем в деловой игре воспроизводятся лишь типичные, обобщенные ситуации в сжатом масштабе времени.

В деловой игре обучающийся выполняет профессиональную деятельность, сочетающую в себе учебный и профессиональный элементы. Знания и умения усваиваются им не абстрактно, а в контексте профессии, полагаясь на канву профессионального труда. «В процессе игры осваиваются: нормы профессиональных действий; нормы социальных действий – т.е. отношений в коллективе» [9]. При этом каждый ее участник находится в активной позиции, взаимодействует с партнерами, соотнося свои интересы с партнерскими и, таким образом, через взаимодействие с коллективом познавая себя. Моделируя или имитируя условия и динамику педагогической ситуации, действия и отношения педагога и обучающихся, игра служит средством актуализации, применения и закрепления знаний, средством развития практического мышления. Этот результат достигается через взаимодействие участников игры в каждой конкретной ситуации или системе педагогических ситуаций.

Для достижения поставленных учебных целей на этапе разработки в деловую игру следует заложить несколько психолого-педагогических принципов: принцип имитационного моделирования ситуации; принцип проблемности содержания; принцип ролевого взаимодействия в совместной деятельности; принцип диалогического общения; принцип двуплановости игровой учебной деятельности.

Эти взаимообусловленные принципы составляют главную концепцию деловой игры и должны соблюдаться на этапе разработки, так и на этапе реализации. Несоблюдение или недостаточная проработка хотя бы одного из них отрицательно скажется на результатах дидактической игры. У деловых игр свои достоинства и недостатки и определенные области применения. Деловую игру как форму контекстного обучения следует выбирать, прежде всего, для решения следующих педагогических задач: формирование у обучаемых целостного представления о профессиональной деятельности и ее динамике; приобретение проблемно-профессионального и социального опыта, в том числе и принятия

индивидуальных и коллективных решений; развитие теоретического и практического мышления в профессиональной сфере; формирование профессиональной мотивации.

Разработку деловой игры начинают с создания двух моделей - имитационной и игровой, которые будут встроены в ее сценарий. Таким образом, первый принцип дидактической игры реализуется на начальном этапе ее разработки. Имитационная модель это прототип модели, она задает предметный контекст деятельности специалиста в учебном процессе. Игровая модель задает социальный контекст и представляет собой работу участников с имитационной моделью. Имитационная модель получает свое воплощение в следующих структурных компонентах: цели, предмет игры, графическая модель взаимодействия участников, система оценивания. Компоненты игровой модели - сценарий, правила, цели, роли и функции игроков. Объектом имитации обычно выбирается наиболее типичный фрагмент профессиональной деятельности, требующей системного применения разнообразных умений и навыков, которыми должен овладеть обучающийся за период, предшествующий игре.

Комплект ролей и функций игроков должен адекватно отражать профессиональные и социально-личностные отношения, характерные для того фрагмента профессиональной деятельности, который моделируется в игре. Правила игры отражают характеристики реальных явлений, существующих в прототипах моделируемой реальности в упрощенном варианте. Кроме того, существует второй план игры — правила чисто игрового характера, если их не соблюдать, игра перестанет быть игрой, превратившись в занятие тренажерного типа.

Требования к правилам игры сводятся к следующим предложениям: правила содержат ограничения, касающиеся технологии игры, регламента игровых процедур или их элементов, ролей и функций преподавателей-ведущих, системы оценивания; характер правил должен обеспечивать воспроизведение реального и делового контекстов игры; правила должны быть связаны с системой стимулирования и инструкциями игрокам.

Как перечень основных правил можно привести соблюдение регламента, использование носителей информации, применение активных форм представлений информации, вопросы дискуссионного характера.

Система оценивания обеспечивает контроль принимаемых решений и самоконтроль, предполагает содержательную оценку, обеспечивает соревновательный характер игры, позволяет оценивать деятельность и личностные качества участников игры, а также успешность работы игровых групп. Заключительная часть игры это не столько подведение итогов, сколько анализ причин, обусловивших фактически ее результаты.

Список литературы

1. Еловская С.В. Использование интерактивных методов в обучении иностранному языку / С.В. Еловская, Е.А. Круглова // Психолого-педагогический журнал Гаудеамус. - 2018. - Т. 17. - № 38. - С. 35-39.

2. Еловская С.В. Инновационное образование в аграрном вузе: теоретический аспект исследования проблемы / С.В. Еловская // Технологии пищевой и перерабатывающей промышленности АПК - продукты здорового питания. - 2014. - № 3 (3). - С. 63-66.

3. Еловская С.В. Веб-квест в иноязычном языковом образовании / С.В. Еловская // Психолого-педагогический журнал Гаудеамус. - 2018. - Т. 17. - № 2 (36). - С. 34-37.

4. Использование интерактивных образовательных технологий при обучении иностранному языку в ВУЗе / С.В. Еловская // Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. - 2018. - Т. 23. - № 176. - С. 39-45.

5. Кириллова С.С. Опыт практикоориентированного проведения занятий по дисциплине «Бюджетная система Российской Федерации» / С.С. Кириллова // Сб.: Современные методики учебной и научно-исследовательской работы: материалы II Всероссийской (национальной) научно-практической конференции, 2019. - С.44-47.

6. Кукушин В.С. Теория и методика обучения / В.С. Кукушин. Ростов-на-Дону: Феникс. 2005. 476 с.

7. Невзорова М.С. Подходы к пониманию категории профессионально-педагогической направленности будущих учителей / М.С. Невзорова // Наука и Образование. - 2018. - №1. - С. 8.

8. Никульшин В.Я. Педагогические классы как перспективная форма профориентационной работы с обучающимися / В.Я. Никульшин, Ю.А. Федулова, Н.В. Кузнецова // Наука и Образование. - 2018. - № 3-4. - С. 10.

9. Попова Т.И. Педагогика сотрудничества как условие психологически безопасной среды / Т.И. Попова, А.С. Попов // Наука и образование. - 2018. - № 3-4. - С.12.

10. 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.

11. 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.

12. Федулова Ю.А. Развитие познавательной активности студентов в условиях компетентностного подхода / Ю.А. Федулова, Е.Е. Попова, Е.В. Корепанова // Вопросы современной науки и практики. Университет им. В.И. Вернадского. - 2019. - №4 (74). - С. 164-169.

13. Федулова Ю.А. Использование квест-технологий при изучении химии / Ю.А. Федулова, Л.П. Петрищева, Е.Е. Попова // Наука и Образование. - 2019. - № 2. - С. 183.

14. Чмир Р.А. Использование квест-технологий в образовательной деятельности высших и средних образовательных учреждений / Р.А. Чмир, Ю.А. Федулова, В.П. Николашин // Технологии пищевой и перерабатывающей промышленности АПК - продукты здорового питания. - 2016. - № 1 (9). - С. 75-79.

15. Rudneva N.I. Explication of the national value parameter in paremiological units / N.I. Rudneva, E.A. Shimko, G.V. Korotkova // International Journal of Innovative Technology and Exploring Engineering. -2019. - Т. 9. - № 1. - С. 3852-3856.

UDC 37.013.77

USING THE "BUSINESS GAME" TECHNOLOGY IN THE MODERN EDUCATIONAL PROCESS

Sudakova Marina Vyacheslavovna

Ph. D., associate Professor of the Department of pedagogy and psychology,
Michurinsk State Agrarian University,
Michurinsk, Russia Russian Federation

Annotation

The article considers the active technology "business game", defines the concept of "business game" as one of the leading methods of active learning, formulates the psychological and pedagogical principles of this technology, reveals the advantages and disadvantages of "business game" and defines the scope of its application.

Keywords: pedagogical experience, active learning methods, modern educational technologies, "business game" technology, psycho - pedagogical principles, modern educational process.