УДК 004

Д. Н. Кухаренко

D. N. Kukharenko

Кухаренко Джерен Нарзуллаевна, преподаватель, ГБПОУ «Шахтёрский педагогический колледж», г. Шахтёрск, ДНР.

Kukharenko Jeren Narzullaevna, teacher, Shakhtersky Pedagogical College, Shakhtersk, Donetsk People's Republic.

ПРИМЕНЕНИЯ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ И РАЗВИТИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ СТУДЕНТОВ-СТАРШЕКУРСНИКОВ В ГБПОУ «ШАХТЕРСКИЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ»

APPLICATION OF THE BUSINESS GAME FOR THE FORMATION AND DEVELOPMENT OF PROFESSIONAL COMPETENCIES SENIOR STUDENTS IN STATE EDUCATIONAL INSTITUTION «SHAKHTERSKY PEDAGOGICAL COLLEGE»

Аннотация. *В статье теоретически обоснованы особенности деловой игры, которая определяется для повышения уровня учебного процесса студентов- старшекурсников. Деловая игра обеспечивает проявление инициативности студентов, эмоциональную насыщенность процесса обучения и закрепление основных теоретических знаний.*

Annotation. *The paper theoretically substantiates the features of business game, which is determined to enhance the learning process of senior students. Business game provides manifestation of students' initiative, emotional saturation of the learning process and consolidation of basic theoretical knowledge.*

Ключевые слова: *деловая игра, игровое моделирование, инициативность, молодежь, старшекурсники, студенты.*

Keywords: *business game, game modeling, initiative, youth, seniors, students.*

Актуальность. Подготовка специалистов, отвечающих требованиям времени, отвечающих притязаниям времени, считается одной из наиглавнейших задач профессионального образования. И сейчас в центре интереса научных работников располагается вопрос о том, как осуществить учебный процесс, дабы у обучающихся формировалось интенсивное отношение к учебной, познавательной, воспитательной, воспитательной, профессиональной деятельности на основе их жизненной ситуации и профессионального самоопределения. В реальное время осуществление притязаний СПО по развитию и развитию общепрофессиональных и профессиональных компетенций невыполнима без применения других технологий: проблемного, многоуровневого, проектного изучения, игрового применения, здравоохранения, информации и коммуникации. технологии, технологии критического мышления.

Одним из главнейших периодов для обучающихся является выпускная группа, которая дает им возможность обобщить свои познания и развить обретенные способности и умения до профессиональной деятельности. Студенты обязаны придерживаться ряда определенных общепризнанных мерок, целей, ценностей и принципов.

Важным направлением в образовательной деятельности студентов старшекурсников является выбор методов повышения качества знаний и умений, что в свою очередь способствует повышению качества профессиональных требований. Многие ученые считают, что один из таких способов обучения является эффективным средством приобретения и использования знаний.

Эффективность использования деловой игры как развивающего активного способа почти во всем обоснована ее педагогической позицией, направленностью на творение личностно-нацеленного педагогического места, демократичным стилем обучения, интерактивными формами взаимодействия со студентами, познанием педагогического труда, реальные возможности обучающихся. Также необходимо подчеркнуть последовательность в процессе применения активных форм, постепенное увеличение самостоятельности обучающихся в учебно-познавательной деятельности, сокращение оказания разной учебной поддержки.

Итак, деловая игра – это форма активности человека, которая протекает в ограниченном пространстве и времени, как действия с предметом, имеющим непосредственное значение в его обыденной жизни, преследующие цель изменения переживаний Я по отношению к этому предмету [1, с. 7]. Педагогическая суть деловой игры заключается в следующем:

- активизировать мышление студентов;
- повысить самостоятельность будущего специалиста;
- внести дух творчества в обучении;
- приблизить обучение к профессиональной деятельности.

В применении деловой игры можно обозначить лестные и негативные факторы. Позитивное в использовании деловые игры: высочайшая мотивация, чувственная насыщенность процесса обучения; подготовка к профессиональной деятельности, складываются познания и умения, обучающиеся учатся использовать собственные знания; впоследствии игровое рассмотрение содействует закреплению познаний. Отрицательным является: высокая трудоемкость подготовки к занятию для преподавателя (он должен быть внимательным и доброжелательным руководителем в течение всего хода игры); большая напряженность для преподавателя, сосредоточенность на непрерывном творческом поиске, владения актерскими данными; неготовность студентов к работе с использованием деловой игры; трудности с заменой преподавателя, проводившего деловую игру.

Для достижения в ходе деловой игры двоякой цели – игровой (ее можно назвать спортивной) и дидактически-воспитательной необходима действенная мотивация деятельности участника – результативная (установка игрока на промежуточные и конечный «спортивный» результаты) и познавательная (интерес к самому процессу игры и усвоению порождаемых ею ценностей, развивающих личность игрока). Участники должны «жить» игрой, возникающим в ней новым для них знанием, а не ожиданием исхода. Открытие ими нового профессионального знания (системы умений и навыков) ценно тем, что приводит к постановке и решению новых для них познавательных задач.

Применение деловых игр при формировании у студентов умений принимать решение позволяет:

- научить студентов формировать собственное мнение, правильно его выражать, доказывать свою точку зрения, аргументировать и дискутировать, уважать альтернативное мнение; строить конструктивные отношения в коллективе; искать компромиссы, стремиться к диалогу;
- анализировать больший спектр мнений, творчески подходить к путям решения проблемы;
- реализовать идею сотрудничества в учебно-воспитательном процессе, улучшить психологический микроклимат, создать доброжелательную атмосферу;
- сделать учебно-воспитательный процесс в вузе более демократическим.

В ГБПОУ «Шахтерский педагогический колледж» применяют различные модификации деловых игр: имитационные, операционные, ролевые игры, деловой театр, психодрама и социодрама, метод «мозгового штурма», инновационная игра, дистанционная деловая игра, традиционные, проектные игры.

Для действенного применения деловых игр в образовательном процессе нужно соблюдать надлежащие критерии:

- выберите тему для игры. Тема игры должна включать инженерно-педагогическую ситуацию или задачу, для решения которой следует использовать деловую игру;

- определение облика деловой игры по предназначению (формирование познаний и умений, служебное изучение, изучение, принятие заключений, планирование и др.);
- планирование деловой игры (определение цели игры, короткое описание правил, установление размера познаний и умений, которыми обязаны владеть члены игры до начала игры);
- тест ведущих закономерностей, корреляций и пропорций моделируемой работы по важной за игрой задаче;
- определение ролей членов игры с учетом их личных индивидуальностей, данных, познаний и возможностей.

Однако следует иметь в виду, что роли, которые играл каждый участник, не оставались одинаковыми в каждой игре. При этом особое место занимает педагог, проверяющий соблюдение определенного режима игры, оценивающий деятельность каждого участника, разрешающий споры;

- детали сценария. Поскольку в основе игры лежит ситуация, событийная модель, эта модель должна быть создана заранее. Порядок этапов игры должен соответствовать этапам решения проблемы, реально существующей в данной ситуации или событии;
- формулировка правил, распределение ролей между игроками. Каждому участнику дается конкретная инструкция, в которой последовательно излагаются задачи, которые им необходимо выполнять с перерывами во время игры;
- разработка системы премирования. Для каждой игры должна быть установлена система поощрений и наказаний, а также должны быть установлены правила определения результата;
- играть в игру. Оценка принятых решений, анализ деятельности групп игроков;
- подведение итогов деловой игры. При анализе деловой игры необходимо мотивировать оценку решения задачи. Такой подход способствует обучению специалистов на примерах, приближенных к реальным ситуациям, и выявляет возможные пути устранения ошибок.

Выявление потенциальных возможностей сегодняшнего студента и будущего специалиста, на наш взгляд, может быть осуществлено в совершенствовании самого процесса обучения, направленного на активизацию умственной деятельности студента, развитие его творческого мышления [2].

Поэтому, внедрение деловых игр в развитии навыков принятия решений у студентов СПО дает обеспечение: проявление их инициативы; выражения собственного отношения в решении препятствия; приобретение компетенций в разработке и принятии решений производственных процессов; высочайшая мотивация, эмоциональная насыщенность процесса обучения; подготовка к проф. деятельности. Ведь игровая беседа содействует закреплению познаний, происходит диалогическое общение, как меж преподавателями, так и меж самими обучающимися, в процессе разговора развиваются коммуникативные способности, умение решать общие задачи, речь обучающихся. Внедрение деловых игр в образовательном процессе студентов вероятно при соблюдении и неизменном исполнении, как педагогом, так и студентом колледжа учитывая определенных принципов и функций. Разные виды обучающих игр содействуют многостороннему подходу студентов к высокому образованию, содействуя совершенствованию учебного процесса в ГБПОУ «Шахтёрский педагогический колледж».

Перспективу дальнейших исследований мы видим в экспериментальном подтверждении теоретической значимости деловой игры среди студентов вузов по направлению Дошкольное образование и в разработке рекомендаций по совершенствованию образовательного процесса с использованием этих инновационных методов.

Список источников

1. Абрамова, Г. С. Деловые игры: теория и организация [Электронный ресурс]. / Г. С. Абрамова, В. А. Степанович. – Екатеринбург : Деловая книга, 1999. – 192 с. – URL : https://znanium.com/read?id=363427 (дата обращения : 1.02.2022).
2. Бельчиков, Я. М. Деловые игры [Электронный ресурс]. / Я. М. Бельчиков, М. М. Бирштейн. – Рига : Авотс, 1989. – 234 с. – URL : http://managementlib.ru/books/item/f00/s00/z0000000/st003.shtml (дата обращения : 1.02.2022).