



ДЕЛОВАЯ ИГРА

Выполнила: студентка ИФМИЭО
группы 46/1
Баранова Марина

Деловая учебная игра — моделирование профессиональной деятельности и ролевое взаимодействие по игровым правилам участвующих в ней специалистов, в определенном условном времени, в атмосфере неопределенности, при столкновении позиций, с разыгрыванием ролей и оцениванием. (**Хашченко Т.Г., Макарова Е.В.**)

Деловая игра представляет собой форму воссоздания предметного и социального содержания будущей профессиональной деятельности специалиста, моделирования таких систем отношений, которые характерны для этой деятельности как целого. ДИ воспитывает личностные качества, ускоряет процесс социализации. (**Ступина С.Б.**)

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 принятие индивидуальных и коллективных решений;
- развитие теоретического и практического мышления в профессиональной сфере;
- формирование познавательной мотивации, обеспечение условий появления профессиональной мотивации.

Каково число участников деловой игры?

Опыт и исследования показывают, что оптимальное число участников — 30 человек, а в группе — 7 человек.

Важнейшей особенностью деловых игр является то, что в них рассматриваются проблемы социального управления (связанные с составом управленческих кадров, их положением в иерархии управления, качеством управленческого труда и т.п.), главная часть которого – участие принимающих решение людей (субъекта управления).

Как проводить деловую игру?

- Можно проводить либо *перед изложением лекционного материала* (для обнаружения пробелов в знаниях)
- Либо *после лекционного курса* (для закрепления и актуализации знаний в опыт).
- Можно также осуществлять *организацию всего учебного процесса на основе сквозной деловой игры*. В последнем случае динамика интереса обуславливается динамикой смены традиционных и деловых форм проведения занятий, которые целостно воспроизводят процесс будущей профессиональной деятельности.

Творческая активность личности в ДИ стимулируется тем, что игра позволяет ощутить значимость своего «я». Закомплексованность и скованность на основе интереса сменяются активностью, собранностью.

В процессе игры наиболее полно реализуется один из важнейших принципов воспитания — принцип единства знаний и опыта.

- ДИ насыщает межролевое общение нравственно-психологическим содержанием и самоорганизует деловое сотрудничество.

Этапы проведения деловой учебной игры

- 1. **Ориентация.** Преподаватель представляет изучаемую тему, знакомит с основными представлениями, которые в ней используются. Далее он дает характеристику имитации и игровых правил, обзор общего хода игры.
- 2. **Подготовка к проведению.** Преподаватель излагает сценарий, останавливаясь на игровых задачах, правилах, ролях, игровых процедурах, правилах подсчета очков, примерном типе решений в ходе игры.
- 3. **Проведение игры как таковой.** Преподаватель организует проведение самой игры, по ходу дела фиксируя следствия игровых действий (следит за подсчетом очков, характером принимаемых решений), разъясняет неясности и т.д.
- 4. **Обсуждение игры.** Преподаватель проводит обсуждение, в ходе которого дается описательный обзор-характеристика «событий» игры и их восприятия участниками. Одним из результатов обсуждения может быть и пересмотр игры, сбор предложений по внесению в нее поправок, изменений.

Действия преподавателя и учащихся. В процессе проведения игры преподаватель выступает в нескольких «ролях».

- **Инструктор.** Необходимым для участия в игре является понимание правил, представление о последствиях игровых действий. Не стоит стремиться к максимально подробному, полному разъяснению всех деталей игры. Что касается обсуждения последствий тех или иных игровых решений, «ходов», то их имеет смысл проводить уже после завершения игрового действия, когда их содержание становится более ясным для участников.
- **Тренер.** В некотором смысле преподаватель выступает и в качестве тренера. Он может даже давать студентам прямые подсказки, направленные на то, чтобы помочь им полнее использовать возможности игры. Речь идет о подсказках, помогающих студентам использовать потенциал игрового действия (например, какие возможности дает то или иное правило, какой выбор действий связан с тем или иным поворотом сюжета и т.д.).
- **Судья-рефери.** Организационная сторона его деятельности обеспечивает педагогическую результативность игры. Это сказывается, например, на характере распределения ролей, при котором преподаватель стремится добиться активного включения всех студентов в деятельность. Действуя в качестве рефери, преподаватель лишь поддерживает ход игры, т.е. соблюдение игровых правил (правил взаимодействия между играющими), но не вмешивается в него.
- **Председатель — ведущий.** Данная роль относится к завершающему игру обсуждению, в ходе которого преподаватель избегает «предлагать» группе свои выводы и обобщения. Он ставит перед студентами такие вопросы, которые побуждают их сопоставлять игровую модель и имитируемые реальные явления, обдумывать связи между содержанием игры и изучаемым предметным материалом. Немало творческих идей и обобщений можно обнаружить в совместном обсуждении, если попросить студентов предложить свои собственные поправки и дополнения к сценарию или правилам игры.

Рекомендации разработчикам и пользователям ДИ:

- Деловые игры следует использовать только там, где они действительно необходимы. Это получение целостного опыта будущей профессиональной деятельности, развернутой во времени и пространстве.
 - К разработке игры следует подходить системно и учитывать ее влияние на другие виды работы со студентами.
 - В деловой игре нужны предметная и социальная компетентность участников, поэтому следует начинать подготовку к ДИ с анализа конкретных производственных ситуаций и разыгрывания ролей. Следует также до игры формировать у студентов культуру дискуссии.
 - Структурные компоненты деловой игры должны сочетаться таким образом, чтобы она не стала ни тренажером, ни азартной игрой.
- Игра должна строиться на принципах саморегулирования. Преподаватель действует перед игрой, до начала учения, в конце и при анализе игры, что требует большой подготовительной работы, теоретических и практических навыков конструирования ДИ.
 - В вузе наиболее приемлемы компактные деловые игры, рассчитанные на 4 часа практических занятий. Их лучше проводить на последних часах последнего дня учебной недели, учитывая эмоциональный заряд.

Используемая литература:

ДОБРЫНИНА, Т.Н. ИНТЕРАКТИВНОЕ ОБУЧЕНИЕ В СИСТЕМЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ: МОНОГРАФИЯ / Т.Н. ДОБРЫНИНА. – НОВОСИБИРСК: ИЗД. НГПУ, 2008. – 183 С

СТУПИНА С.Б. С88 ТЕХНОЛОГИИ ИНТЕРАКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ В ВЫСШЕЙ ШКОЛЕ: УЧЕБНО- МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ. – САРАТОВ: ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ЦЕНТР «НАУКА», 2009. – 52 С.

ХАЩЕНКО Т.Г., МАКАРОВА Е.В. ИНТЕРАКТИВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ ВУЗА (МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ПРЕПОДАВАТЕЛЕЙ УЛЬЯНОВСКОЙ ГСХА). УЛЬЯНОВСК, УГСХА, 2011. - 46 С.