**ДЕЛОВАЯ ИГРА КАК МЕТОД СОВРЕМЕННОГО АКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ**

**Мельникова Кристина Эдуардовна, преподаватель**

Старооскольский технологический институт им. А.А. Угарова (филиал) федерального государственного автономного образовательного учреждения высшего образования «Национальный исследовательский технологический университет «МИСиС»,

Оскольский политехнический колледж, г. Старый Оскол

Согласно психологическому словарю, деловая игра — форма воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирования систем отношений, характерных для данного вида практики [1].

Являясь средством моделирования разнообразных условий профессиональной деятельности, аспектов человеческой активности и социального взаимодействия, деловая игра выступает и «методом поиска новых способов ее выполнения», и «методом эффективного обучения, поскольку снимает противоречия между абстрактным характером учебного предмета и реальным характером профессиональной деятельности» [2].

Задача процесса обучения заключается, прежде всего, в познании дисциплины посредством общения, основанного на взаимопонимании педагога и студента. Особое внимание уделяется целостной личности студента, который желает получить знания и стремиться к максимальной реализации своих возможностей на практике.

Применение деловых игр в процессе обучения способствует развитию профессиональных компетенций обучаемых, формирует умение аргументировано защищать свою точку зрения, анализировать и интерпретировать получаемую информацию, работать коллективно. Деловая игра также способствует привитию определенных социальных навыков и воспитанию правильной самооценки.

В процессе проведения деловой игры решаются учебные задачи, в частности:

- развивается активность студентов;

- формируется умение анализировать специальную литературу;

- активизируется творческое мышление студентов;

- вырабатывается способность практически оценивать различные точки зрения и пути их сопоставления;

- прививаются навыки поиска оптимального варианта решения.

Деловая игра – это такая форма организации занятия, на котором студенты осваивают материал, изученный на лекции, посредством практики, закрепляя при этом свои знания непосредственным участием в тех процессах, которые до этого рассматривались вне личного опыта.

В отличие от лекции, которая в основном подразумевает пассивное обучение, деловые игры требуют вовлечения студента в деятельность, в процессе которой он проявляет свои способности, в частности умение работать в коллективе, навыки общения, креативность, смекалку и другое. Кроме того студент имеет возможность проявить себя как творческую личность.

К функциям деловых игр в процессе обучения можно отнести следующие:

1. Вовлечение учащихся в активное усвоение материала. В процессе деловой игры каждый участник имеет свою задачу и определенную роль. При этом студент концентрирует все свои умственные способности для достижения заданного результата, а конкуренция между участниками деловой игры позволяет развить навык командной работы.
2. Повышение мотивации изучения теории. Обучающиеся не извлекают максимум пользы от лекционного занятия до тех пор, пока не появится ситуация требующая от них ранее полученных знаний. Вместо «заучивания» лекции, что не дает полного понимания полученной информации, студентам предлагается разрешить реальные ситуации с помощью ранее изученной теории.
3. Предоставление возможности получить собственный опыт в изучаемой области за счет моделирования игровой ситуации, приближенной к реальной практике. Когда студенты участвуют в деловых играх, они получают личный опыт, позволяющий закрепить интерес к процессу.
4. Повышение концентрации внимания. Это является отдельной проблемой студентов склонных к активному усвоению материала. Если материал подается слишком абстрактно, то такие студенты не способны сконцентрироваться на материале.

При разработке деловой игры принципиальными моментами являются определение темы и целей*.*Так, например, в теме могут быть отражены: характер деятельности; масштаб управления; состав инстанций и условия обстановки.

При определении целей важно ответить на несколько принципиальных вопросов:

1) Для чего проводится данная деловая игра?

2) Для какой категории обучаемых?

3) Чему именно следует их обучать?

4) Какие результаты должны быть достигнуты?

Деловая игра – это контролируемая система, так как процедура игры готовиться, и корректируется преподавателем. Если игра проходит в планируемом режиме, преподаватель может не вмешиваться в игровые отношения, а только наблюдать и оценивать игровую деятельность студентов. Но если действия выходят за пределы плана, срывают цели занятия, преподаватель может откорректировать направленность игры и ее эмоциональный настрой.

Социальная значимость деловой игры в том, что в процессе решения определенных задач активизируются не только знания, но и развиваются коллективные формы общения. Для подготовки деловой игры могут использоваться все дидактические методы: объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, проблемное изложение, частично-поисковый, исследовательский. Так же следует соблюсти методические требования:

1) игра должна быть логическим продолжением и завершением конкретной теоретической темы (раздела) учебной дисциплины, практическим дополнением изучения дисциплины в целом;

2) максимальная приближенность к реальным профессиональным условиям;

3) создание атмосферы поиска и непринужденности;

4) тщательная подготовка учебно-методической документации;

5) четко сформулированные задачи; условия и правила игры;

6) выявление возможных вариантов решения указанной проблемы;

7) наличие необходимого оборудования.

Важный вопрос организации деловой игры — как оценивать ее эффективность, ведь задача деловой игры не развлечь студента, а вовлечь его в активный процесс усвоения содержания дисциплины. С одной стороны, можно оценивать эффективность с точки зрения того, какое «место» в рейтинге результатов деловой игры смог получить тот или иной ее участник. Тогда результат деловой игры должен учитываться в накопительной системе. Но студенту не следует думать, что результат деловой игры абсолютно достоверно оценивает его качества, так как целостную оценку знаниям и способностям студента можно дать лишь с помощью накопительной системы, которая включает не только результаты деловой игры, но и контрольных работ, опросов, тестов, докладов, экзаменов и т. д.

Деловая игра только игра, поэтому полученный результат может быть связан не только с проявлением способностей студента, но иногда и с удачным стечением обстоятельств.

С другой стороны, эффективность деловой игры можно оценивать со стороны преподавателя: не с точки зрения ее результатов для конкретного студента, а с точки зрения оценки того, каков эффект проведения деловой игры в целом. Здесь важно, чтобы сам процесс участия в игре натолкнул студента на новые мысли о том, что он изучал ранее. Поэтому результат может быть заметен на лекционных и семинарских занятиях, проводимых после деловой игры. Это связано с тем, что деловая игра позволяет студентам не только понять нечто новое о моделируемых процессах, но и формулировать возникшие у них вопросы. Кроме того, результат можно увидеть по тому, насколько проявилась способность студентов к координации групповой деятельности, так как в процессе деловой игры спонтанно моделируются новые ситуации. От того, как реагируют на это студенты, зависит и то, что они получают в конце деловой игры. Важно, чтобы они проявили во время игры способность действовать сознательно и спонтанно принимать наилучшее решение. Положительный опыт в данной сфере закрепит знания и будет стимулом к дальнейшей работе.

Педагогическая суть деловой игры – активизировать мышление студентов, повысить самостоятельность будущего специалиста, внести дух творчества в обучении, подготовить к профессиональной практической деятельности. Данный метод раскрывает личностный потенциал студента: каждый участник может продиагностировать свои возможности в одиночку, а также и в совместной деятельности с другими участниками. Активность студентов проявляется ярко, носит продолжительный характер и «заставляет» их быть активными. В процессе подготовки и проведения деловой игры, каждый участник должен иметь возможность для самоутверждения и саморазвития. Преподаватель должен помочь студенту стать в игре тем, кем он хочет быть, показать ему самому его лучшие качества, которые могли бы раскрыться в ходе общения.

 Таким образом, для повышения познавательной активности студентов, преподавателю предлагается множество различных разработанных методов, которые он может использовать в своей преподавательской деятельности. Для реализации задач подготовки специалистов следует применять активные методы обучения систематически и целенаправленно. При использовании групповых и коллективных форм организации работы со студентами необходимо учитывать индивидуальные особенности учебной группы и каждого студента в отдельности.

**Список использованных источников**

1. Абрамова Г.А., Степанович В.А. Деловые игры: теория и организация. – Екатеринбург: Деловая книга, 2015. – С.30 - 106.
2. Барнс Л.Б., Кристенсен К.Р., Хансен Э.Дж. Преподавание и метод конкретных ситуаций: Пер. с англ. / Под ред. А.И. Наумова. – М., 2014. – 501 с.
3. Панина Т. С. Современные способы активизации обучения: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / Т. С. Панина, Л. Н. Вавилова; под ред. Т. С. Паниной. — 4-е изд., стер. — М.: Издательский центр «Академия, 2015. — 176 с.
4. Панфилова А. П. Игротехнический менеджмент: Интерактивные технологии для обучения и организационного развития персона- ла: Учебное пособие. — Санкт-Петербург: ИВЭСЭП Знание, 2014. — 536 с.
5. Психология. Словарь / Под общ. ред. А.В. Петровского, М.Г. Ярошевского.— 2-е изд., испр. и доп.— М.: Политиздат, 1990.— 494 с.