

А. А. Плевко, ст. преподаватель БНТУ; А. А. Янушкевич, доцент БГТУ;
С. В. Шетько, ст. преподаватель БГТУ

**ДЕЛОВАЯ ИГРА «УРОК ПРОИЗВОДСТВЕННОГО ОБУЧЕНИЯ»
КАК СОВЕРШЕНСТВОВАНИЕ НЕОБХОДИМЫХ ПРАКТИЧЕСКИХ УМЕНИЙ
СТУДЕНТОВ СПЕЦИАЛЬНОСТИ «ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБУЧЕНИЕ»
И ДИАГНОСТИРОВАНИЕ УРОВНЯ ИХ ПРАКТИЧЕСКОЙ ГОТОВНОСТИ
К ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

The business play «the lesson of the professional studying» with the aim to make better practice skills of students of professional studying specialisation and diagnosing the level of their practice skills for the pedagogical job.

Обучение в игре является важнейшим условием освоения профессиональной деятельности, обеспечиваемого посредством воссоздания в учебной ситуации контекста конкретной ситуации профессиональной деятельности [1, 2].

Деловые игры (ДИ) были впервые разработаны и применены как способ решения производственных задач и метод обучения студентов и производственного персонала в нашей стране в 1930-е гг.

В 1957 г. они были введены в учебный процесс подготовки менеджеров в США. В настоящее время деловая игра интенсивно используется в профессиональном обучении как одна из наиболее продуктивных игровых технологий. Значение деловой игры в профессиональной подготовке будущих инженеров-педагогов определяется ее многоплановостью, комплексным характером, обеспечивающим одновременное решение многих задач.

1. ДИ создает условия для глубокого и полного усвоения учебного материала на основе системного применения знаний в процессе одновременного решения учебных и моделируемых профессиональных проблем; она позволяет синтезировать знания из разных дисциплин и преодолевать их разобщенность в сознании студента.

2. ДИ позволяет интенсифицировать учебную деятельность студентов, создает условия для развития их творческого мышления в процессе анализа производственных ситуаций и поиска нестандартных способов их решений.

3. Участие в ДИ стимулирует развитие личностного потенциала обучающегося, его самореализацию и самоутверждение в творческих ситуациях игрового взаимодействия.

4. ДИ формирует интерес и эмоционально-ценностное отношение к учебной и профессиональной деятельности.

5. ДИ обеспечивает освоение студентом опыта выполнения профессиональных функций, а также овладение им методологии решения учебно-производственных задач.

6. Диагностическую функцию выполняет ДИ, которая заключается в выявлении творческих и профессиональных способностей и цен-

ностных ориентаций студентов, в осознании ими своих потенциальных возможностей.

7. Психотерапевтическую функцию выполняет ДИ, которая определяет ее способность создавать условия для эмоционально-психологической разгрузки студентов, снимать психологические барьеры, овладевать способами психологической защиты в трудных профессиональных ситуациях и т. д.

Специфической особенностью деловой игры является ее двуплановость. С одной стороны, играющий выполняет реальную деятельность, связанную с решением конкретных учебных задач, с другой – данная деятельность носит условный характер, позволяющий отвлечься от реальной ситуации с ее ответственностью, быть достаточно свободным, раскованным, выступая в определенной роли и снимая те психологические «зажимы», которые мешают проявлять свои способности и возможности. Именно данная двуплановость игры обеспечивает ее развивающий характер и делает игровую учебную деятельность эмоционально привлекательной для участвующих в ней. Вместе с тем двуплановость деловой игры порождает некоторые организационные проблемы. Они связаны, прежде всего, с возможностью «переигрывания», т. е. несерьезного отношения студентов к игровой учебной деятельности, приводящего к тому, что не реализуется ее образовательный потенциал. Задача преподавателя – найти верное соотношение учебных и игровых действий, обеспечивающих общее и профессиональное развитие личности специалиста. Поэтому преподавателю необходимо хорошо представлять себе не только дидактическую сущность и возможности ДИ, но и методически грамотно проектировать и строить ее в соответствии с определенными принципами.

Деловая игра «Урок производственного обучения» является завершающей лабораторной работой курса «Методика производственного обучения» для специальности 1-08 01 01-04 «Профессиональное обучение». Цель данной работы – углубление, обобщение и закрепление знаний и умений студентов по планированию уроков производственного обучения и форми-

рованию творческого подхода к их подготовке и проведению, а также диагностика умений студентов применять полученные знания и умения в процессе проектирования уроков. Деловая игра рассчитана на 4 ч.

Возглавляет ДИ преподаватель, который знакомит участников игры с ее целями, содержанием, регламентом, а также с функциями игроков команд (капитана, оппонента, эксперта). Кроме этого, он осуществляет управление ДИ, ориентирует участников на активное выполнение заданий, принятие и обсуждение решений. Из состава студенческой группы формируются команды по 4–5 игроков. В каждой команде выбирается капитан, и ей назначается преподавателем оппонент и эксперт из числа наиболее подготовленных студентов, которые будут работать под непосредственным руководством преподавателя. Формирование команд,

распределение ролей и функций между участниками происходит по принципу заинтересованности в изучении предложенных проблем, степени подготовленности студентов.

Команды работают над заданием под руководством капитана, который выступает с докладом о проделанной работе.

Оппоненты совместно с преподавателем организуют обсуждение решений, предложений и выводов каждой команды.

Эксперты оценивают работу команд по трехбалльной системе, учитывая не только правильность предлагаемых решений, но и организованность работы команды, соблюдение временного режима, корректность общения в процессе работы. Независимо друг от друга эксперты заполняют «Ведомость оценки работы команд», где оценивается работа участников по основным показателям.

Ведомость оценки работы команд

Минимальный балл 0 Максимальный балл 3
Премияльный балл +1 Штрафной балл –1

Показатель	Команда 1	Команда 2	Команда 3
1. Качество логико-дидактического анализа содержания темы урока			
2. Правильность определения объема учебного материала урока			
3. Соответствие целей урока его содержанию			
4. Обоснование типа урока		/	
5. Правильность выбора методов и средств обучения			
6. Полнота раскрытия требований к показу трудового процесса			
7. Правильность и обоснованность планируемого количества целевых обходов рабочих мест			
8. Оптимальность целей и содержания заключительного инструктажа			
9. Обоснованность необходимости домашнего задания, его объема и содержания			
10. Общая оценка качества плана урока			
11. Выступление капитана команды			
12. Активность оппонентов			
Премия +1	+	+	+
1. Организованность работы команды			
2. Оригинальность решений			
3. Активность игроков команды			
Штраф –1	–	–	–
1. Несоблюдение временного режима			
2. Некорректность общения			
Общая сумма баллов			

Заполненная ведомость оценки работы выполняет диагностическую функцию – отражает реальный уровень практической готовности студентов к профессиональной педагогической деятельности.

На заключительном этапе преподаватель совместно с экспертами подводит итоги деловой игры и определяет победителя.

Результаты применения ДИ в подготовке специалистов показывают, что такая игра не только способствует выработке и принятию системы профессиональных ценностей, определяющих коммуникативную культуру личности, но и позволяет приобрести опыт решения

конкретных профессионально-педагогических задач, обеспечивает субъектную позицию студента как будущего профессионала, создает условие для развития и реализации его творческого потенциала.

Литература

1. Габрусевич С. А. От деловой игры к профессиональному творчеству. – Мн.: Университетское, 1989. – 290 с.
2. Кавтарадзе Д. Н. Обучение и игра. Введение в активные методы обучения. – М.: Фмента, 1998. – 340 с.