

Ділова гра як один із ефективних сучасних методів навчання у вищій школі

Запровадження ділових ігор у навчальному процесі вирішує такі завдання: розвиває практичне мислення студентів, уміння аналізувати ситуацію, приймати конструктивні рішення; змістом ділових ігор є імітація умов певних ситуацій, її динаміки, а також діяльність і взаємовідносини зайнятих в цьому особистостей; виконуючи вимоги гри, її учасники переймають професійні норми спілкування.

Ділова гра сьогодні – це імітація професійної діяльності. Характерні ознаки ділових ігор наступні: наявність проблеми, мети, завдань; скорочення масштабу часу; розподіл та розігрування ролей; наявність ситуацій, що послідовно розв'язуються, кількох ситуацій; кількох етапів гри; формування самостійних рішень студентів; наявність системи стимулювання; врахування можливих перешкод; об'єктивність оцінки результатів гри; підбиття підсумків.

Гра – це унікальний механізм акумуляції і передачі людиною набутого досвіду. У грі актуалізується, знаходить своє поведінкове виявлення активна позиція її учасників. Гра як метод побудови навчального процесу з метою освоєння соціальної реальності містить наступні компоненти: ігрові ролі і їх прийняття, побудова за визначеними правилами ігрової дії, моделювання ігрового процесу і емоційного напруження (технологія гри). Головним компонентом гри виступає роль і її сприйняття. Прийняття ролі здійснюється на когнітивному, емоційному і поведінковому рівнях. Вони реалізуються через присвоєння зовнішніх рис і норм поведінки, а також задач, притаманних ролі, її виконанню [1, 157].

У діловій грі поєднуються два різних принципи навчання: принцип моделювання майбутньої фахової діяльності і принцип проблемності. У діловій грі процес вирішення задачі є пошуковим, дослідницьким. Вимоги до навчальних ігрових задач зводяться до таких:

– задача повинна бути актуальною, для її вирішення потрібні базові знання, уява і творчі здібності студентів.

– задача повинна бути достатньо складною, але доступною для вирішення, вона повинна спонукати до використання наявних знань і пошукових принципів, фактів, методів вирішення. Повторне проведення однотипних ігор розвиває в студента потрібні навички. В даний час розробляються навчальні ділові ігри з проблемних ситуацій. Найбільш сприятливі умови для застосування навчальних ігор – завершальний етап академічного навчання, тому що студенти старших курсів уже мають визначений рівень знань і

вміють самостійно працювати. Спеціалізація навчання відкриває нові можливості в плануванні та організації проблемної ситуації при вирішенні навчальних

задач. Можна будувати навчальні ігри з моделюванням пошуку рішення комплексних задач студентами різноманітних фахів. Використання ділових ігор при вивченні іноземної мови, зокрема, сприяє розвитку комунікативної компетенції та самої особистості майбутнього фахівця.

У центрі ігрового моделювання майбутньої фахової діяльності надається побудова імітаційної моделі, що одночасно втілює найбільш характерні ознаки і властивості реального об'єкта і найбільш повно відображає істотні сторони досліджуваних дисциплін. Діяльність викладача в навчальній грі зводиться до її координування, організації і керівництва. Мета ігрової діяльності студентів триєдина: одержання знань і навичок для майбутньої фахової роботи; оцінка себе в ролі, що виконується; перемога в змаганні.

За існуючими на сьогоднішній день класифікаціями дидактична гра належить до типу штучних ігор, відноситься до класу результативних і є видом імітаційних ігор. Імітаційні ігри являють собою імітації реальних моделей (об'єкт гри), а також реальної діяльності (предмет гри) в активних системах. Дидактична імітаційна гра –

це імітація реальної системи навчального процесу (або окремих його циклів) з урахуванням особливостей діяльності навчальних процесів. Дидактична гра передбачає чітку педагогічну спрямованість ігрової діяльності на досягнення мети навчання і виховання. Гра має свою мету, засоби її досягнення, свій процес проходження. Цілі будь-якої гри визначаються її двоїстим характером: з одного боку, учасники гри поставлені перед необхідністю діяти відповідно до вимог реальної ситуації, з іншого боку – вони повинні реалізувати ігрові функції. Мистецтво учня полягає в умінні опанувати навичками двопланового поведіння [2].

Ігрові дії визначаються цільовим аспектом гри. Вони можуть задаватись по-різному: сценарієм, ведучим гри, нормативними документами або ж формуються самими гравцями відповідно до їх власного бачення ситуації і поставленими перед ними цілями. Організація та проведення ділової гри – дуже тривалий і трудомісткий процес. Він полягає у створенні ігрової імітаційної моделі, визначенні мети, предмета гри та етапів її проведення, створенні сценарію, графічної моделі взаємодії учасників, визначенні правил гри та системи оцінювання учасників. Організатори гри можуть витратити багато часу на втілення її у навчальний процес, але варто байдуже поставитись до основних її виконавців, не врахувати їх індивідуальні особливості, погляди на свою майбутню професійну діяльність, взаємостосунки студентів у групі і гра перестає бути грою.

Успіх уроків-ігор залежить від правильного вибору потрібної форми гри з відповідної тематики, що вивчається, правильного відбору завдань, від

чіткого добору завдань, розподілу обов'язків між учнями з урахуванням їхніх індивідуальних особливостей.

Література:

1. Носаченко І.М. Диференційований підхід до навчання учнів за допомогою ігрових методів: Наук.-метод. зб. /Відповід. ред. Ничкало Н.Г. – К.: НДІ педагогіки, 1992. – 174 с.

2. Деловые игры и педагогические ситуации в развитии творческого потенциала педагога //Методические рекомендации для работников образования. – Запорожье: ЗОИУУ, 1993. – 22с.