

2. Якиманская, И.С. Возрастные и индивидуальные особенности образного мышления учащихся / И. С. Якиманская. – Педагогика, 1989. – 221 с.

УДК 004.85

Сасковец Ю.В.

## **ДЕЛОВЫЕ ИГРЫ В ПРОЦЕССЕ ПОДГОТОВКИ ПЕДАГОГОВ-ИНЖЕНЕРОВ**

*БНТУ, г. Минск*

*Научный руководитель: Аксенова Л.Н.*

На инженерно-педагогическом факультете осуществляется подготовка педагогов инженеров по специальности «Профессиональное обучение». Выпускники этой специальности в будущем будут работать преподавателями в учреждениях профессионального образования и должны быть готовы к применению современных методов обучения в образовательном процессе, в том числе, деловых игр.

В последней трети XIX века появляются первые научные трактовки игры как метода обучения. В современной психологии и педагогике игра начинает применяться не как забава, а как инструмент учебной и профессиональной деятельности. Например, по мнению А. А. Вербицкого, деловая игра – это ведущая форма квазипрофессиональной деятельности. Согласно его концепции знаково-контекстного обучения, деловая игра – это форма воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирования систем отношений, характерных для данного вида труда.

В современном образовательном процессе игра может использоваться при проведении занятия или воспитательного мероприятия. Опыт проведения деловых игр показал, что в ее процессе происходит более интенсивный обмен идеями, информацией, творческим опытом.

Подготовка деловых игр начинается с разработки сценария. В проект такого занятия входят: цели обучения, развития и воспитания, формулировка исследуемой проблемы, план проведения деловой игры, содержание деятельности участников игры, правила игры.

*Деловая игра может включать несколько этапов.*

1 этап. Мотивация и стимулирование деятельности учащихся. Создание проблемной ситуации, формулирование проблемы. Постановка целей. Актуализация опорных знаний.

2 этап. Формирование творческих команд (по 3-5 человек). Презентация команд (обсуждение названия, девиза, эмблемы). В каждой команде избираются модераторы.

3 этап. Работа в командах. Каждая команда получает творческое задание и материалы, необходимые для его выполнения. Происходит «мозговой штурм»: в течение ограниченного времени все участники команды высказывают самые фантастические идеи. При этом не допускаются реплики «этого не может быть», «так не делается». Все идеи записываются секретарями. Все участники выступают в роли «генераторов» идей. Затем осуществляется беглый просмотр предложенных идей, выявление лучших идей, определение оптимального способа решения данной проблемы. Команда разрабатывает отчет по выполнению задания.

4 этап. Общее обсуждение проблемы. Коллективная выработка решения проблемы.

5 этап. Рефлексия. Анализ деятельности команд и каждого участника игры.

6 этап. Постановка новой проблемы. Выдача домашнего задания в соответствии с новой проблемой [1].

## ЛИТЕРАТУРА

1. Аксенова, Л.Н. Нетрадиционный урок: методические рекомендации / Л.Н. Аксенова. – Минск: РИПО, 1999. – 22 с.
2. Вербицкий, А. А. Игровые формы контекстного обучения / А.А. Вербицкий – М.: Знание, 1983. – 96 с.