

УЧЕБНАЯ ДЕЛОВАЯ ИГРА КАК ИНСТРУМЕНТ АКТИВИЗАЦИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБУЧЕНИЯ

*Белорусский национальный технический университет,
г. Минск, Республика Беларусь*

Психологические предпосылки активизации учебного процесса.

Дальнейшая перестройка высшего образования в республике нацелена на более полное удовлетворение потребностей общества в современных квалифицированных потребностях. Речь идет о решении проблемы повышения качества подготовки студентов, которое напрямую взаимосвязано с активизацией у студента интереса к овладению избранной специальностью.

Стимулировать у студента устойчивый долговременный интерес к учебе достаточно сложная задача. Для этого в равной степени требуется решение как педагогической, так и психологической проблемы.

Следует заметить, что будущие специалисты, не владеющие психологическими знаниями, не всегда умеют ориентироваться в деловых отношениях в условиях рыночной экономики. Известно, что специалист, которого готовит вуз, должен быть образованным, культурным, профессиональным. В процессе обучения в вузе происходит формирование личности, активизация мыслительного процесса, развитие творческого мышления.

Психологические проблемы вузовского обучения включают социально-психологический климат студенческих групп, факторы повышения успеваемости, мотивацию обучения, пробуждение интереса к избранной профессии. Психологический подход дифференцируется в зависимости от специальности, но имеет для любого профиля и общие факторы. Таким примером может быть обучение умению принимать решения. Будущий специалист должен не только использовать знания, но и интегрировать их в процессе принятия решения даже в экстремальных условиях.

В основе принятия решения лежит получение и обработка информации. Молодой специалист должен быть готов к тому, чтобы правильно оценить полученную информацию, найти верное решение и психологически точно знать, как будет воспринято его решение.

В последнее время все же подготовка молодых специалистов ориентируется на развитие практических навыков (например, при подготовке управленцев, менеджеров). Но техника и технологии двигаются вперед с огромными скоростями, и молодой специалист, приступая к работе, сталкивается с проблемами, которые не существовали в период его учебы. Поэтому, ему следует научиться прогнозированию, моделированию ситуации, алгоритмам переработки информации, для чего и стоит в педагогической деятельности использовать в полной мере интеллектуальные и эмоциональные возможности личности, учитывать «человеческий фактор».

Будущий молодой специалист, приступая к работе, не имеет опыта деятельности в коллективе, он еще не испытал, что такое формальные и неформальные (межличностные) отношения. Процесс адаптации к коллективу облегчается, если еще, будучи студентом, он получит возможность моделирования должностных ролей директора, кандидата на должность по специальности и т.д.

Основные задачи применения активных методов в проблемном обучении.

Большинство студентов, к сожалению, заучивает информацию, фактически тренируя лишь память. Это способствует приобретению знаний, но не развитию практических навыков.

Активизация творческой, познавательной деятельности студентов требует широкого использования проблемного обучения, которое в условиях увеличения информационного потока выступает эффективным средством достижения прочных, глубоких знаний и навыков.

Проблемное обучение формирует самостоятельность позиции студента, развивает и совершенствует способность к творческой деятельности. Проблемное обучение способствует превращению усвоенных знаний в убеждения и выработке активной жизненной позиции.

В основе организации процесса проблемного обучения лежит принцип активизации учебно-исследовательской деятельности студентов, т.е. принцип самостоятельного «открытия» выводов науки, способов действия и т.д. Проблемное обучение предусматривает создание для студентов проблемных ситуаций. Они вынуждены осознавать и формулировать проблемы, вызванные данными ситуациями, решать эти проблемы в процессе активного взаимодействия с преподавателями.

Решение проблемной ситуации начинается с ее анализа и последующего синтеза. Единство анализа и синтеза ведет к обобщению информации.

Проблемная ситуация выполняет функцию мыслительного импульса. Но для этого она должна быть принята к решению, а это возможно только при условии, что студент располагает исходными данными, отвечающими содержанию ситуации, и интеллектуальными возможностями.

Умение увидеть и сконцентрировать проблему – важное качество будущего специалиста.

Видение проблемы – это осознание ее цели и условий ее формирования.

Существуют два основных метода решения проблемы – аналитический и синтетический и несколько видов поиска – методом проб и ошибок, случайный, выборочный, селективный. Для интеллектуальной деятельности человека характерен селективный вид поиска, называемый «эвристическим поиском».

Этапы процесса проблемного обучения.

1. Постановка и формулирование проблемы преподавателем:

- * консультация имеющихся знаний для разрешения проблемы;
- * определение круга недостающих знаний и путей их поиска;
- * предварительное решение проблемы и проверка правильности ее решения;
- * установление связи изучаемого материала с накопленными знаниями.

2. Проблемное изложение знаний, организация самостоятельной работы студентов.

3. Окончательный выбор студентами вариантов решения проблемы, выдвинутой преподавателем; проверка этих решений.

4. Частично самостоятельное выдвижение студентами гипотез решения проблемы, выбор окончательного решения с последующей проверкой правильности выбора преподавателем.

5. Самостоятельный поиск проблемы студентами, ее конструирование и формулирование.

Проблемное обучение может иметь разные цели. Разнообразными могут быть и способы создания проблемных ситуаций: сообщение студентам явлений и фактов, требующих теоретического осмысления; использование учебных, профессиональных, жизненных и практических задач, поиск возможностей практического применения знаний и навыков, анализ фактов и явлений действительности, внутрипредметные и межпредметные связи и др.

Например, учебная программа для слушателей по специальности «менеджмент» кафедры «Новые материалы и технологии» Института повышения квалификации и переподготовки кадров при Белорусском национальном техническом университете увязывается с выявленными проблемами, затем собираются исходные данные и формулируются проблемные ситуации. Занятия непосредственно связаны с предложенными для решения ситуациями. Студенты на практических занятиях самостоятельно приступают к решению проблемных задач, связанных с выдвинутыми ситуациями; проводятся консультации и обсуждения, по мере необходимости преподаватель сообщает дополнительные сведения.

Учебная деловая игра как способ проблемного обучения.

Лучшим способом решения проблемных ситуаций в учебном процессе служит игра, представляющая собой групповое упражнение по выработке решения в условиях, имитирующих реальность. Игра рассматривается как одна из основных активных форм учебной деятельности студентов.

Учебная деловая игра – это специально организованное управление, интегрирующее профессиональную деятельность преподавателя, направленную. На формирование и отработку его профессиональных умений и навыков.

В учебной деловой игре сочетаются два разных принципа обучения: принцип моделирования будущей профессиональной деятельности принцип проблемности.

В учебной игре процесс решения задачи является поисковым, исследовательским. Требования к учебным игровым задачам:

* задача должна быть актуальной, для ее решения нужны базовые знания, воображение и творческие способности студентов;

* задача должна быть достаточно сложной, но доступной для решения, она должна побуждать к использованию имеющихся знаний и поиску новых принципов, фактов, методов решения.

Повторное проведение однотипных игр развивает у студента необходимые навыки.

В центре игрового моделирования будущей профессиональной деятельности оказывается построение имитационной модели, которая одновременно воплощает наиболее характерные признаки и свойства реального объекта и наиболее полно отражает существенные стороны изучаемых дисциплин.

Деятельность преподавателя в учебной деловой игре сводится к ее планированию, организации и руководству. Цель игровой деятельности студентов триединая:

- * получение знаний навыков для будущей профессиональной работы;

- * оценка себя в играемой роли;

- * победа в соревновании.

Игра как форма проблемного обучения представляет собой надежное средство пробуждения интереса к профессиональной деятельности и условие для продолжения студентами процесса познания самостоятельно, вне стен вуза. Игра является также своеобразной практикой, и получаемый в ней опыт достаточно близок к профессиональной работе.

Методические указания к проведению игр.

При проектировании и подготовке к проведению учебных деловых игр следует придерживаться системе принципов:

1. Учебная деловая игра должна проектироваться исходя из целевой направленности, т.е. исходя из доминантной цели и темы обучения.

2. При проектировании учебной деловой игры необходимо учитывать такие составляющие, как диалоговое обобщение, соревновательность, сочетание коллективной и индивидуальной деятельности.

Существуют два основных варианта проведения игры. В первом варианте для разыгрывания подбираются индивидуальные исполнители. При этом желательно сразу же назначить дублеров для главных ролей. Они как и основные исполнители заранее знакомятся с соответствующими инструкциями и должны быть готовы по просьбе ведущего сменить основных исполнителей, если последние в какой-то момент зашли в тупик или отказываются от дальнейшего участия в игре. Остальные участники учебно-тренировочной группы готовятся к выполнению роли наблюдателей. Они также получают соответствующие инструкции и перечень контрольных вопросов, ответы на которые они должны подготовить по ходу игры.

Во втором варианте выводы определяется решениями команд, каждая из которых состоит из 3-5 человек. Достоинства групповых методов принятия решений (мозговой штурм, электронный митинг и др.):

- * разносторонний опыт;

- * множественность вариантов;

* лояльность (готовность выполнять решения);

* законность;

* меньше субъективизма.

Проблемы при групповом принятии решений:

* «размытая» ответственность;

* соглашательство;

* доминирование отдельных членов группы;

* групповые формы работы также предъявляют жесткие требования к коммуникациям;

* увеличение времени для принятия решений.

Групповому принятию решений следует отдать предпочтение, когда важны демократичность, и широкое участие всех членов группы в изыскании резервов для достижения поставленной цели. Индивидуальное принятие решений эффективно когда надо принять решение в сжатые сроки и необходима персональная ответственность за его последствия.

Таким образом, в настоящее время основным принципом работы в сфере профессионального обучения является не только целенаправленное воздействие на каждого обучаемого, его личностные установки, но и оптимизация совместной деятельности студентов. Большую помощь в этом оказывают учебные деловые игры.

ЛИТЕРАТУРА

1. Борисова, Н.В. Деловая игра «Методика конструирования деловой игры». – М., 1985.

2. Карташова, Л.В. Организационное поведение. учебное пособие. – М.: ИНФРА-М, 2005. – 157 с.

3. Трайнев, В.А. Деловые игры в учебном процессе: методология разработки и практика проведения. – 2-е изд. – М.: ИТК «Дашков и К»: МАН ИПТ, 2005. – 360 с.

4. Управление персоналом. Практикум: конкретные ситуации. / Под ред. М.Н. Кулапова – М.: Изд-во «Экзамен», 2003. – 192 с.

5. Управление персоналом. Практикум: ролевые и деловые игры. / Под ред. М.Н. Кулапова – М.: Изд-во «Экзамен», 2003. – 128 с.