

7. Рапопорт, И. А. О валидности и надежности педагогических языковых тестов/ И. А. Рапопорт // Вопросы теории и практики языковых тестов: сб. ст. / НИИ педагогики ЭССР; сост.: Р. П. Сельг, И. И. Соттер. – Таллинн: [б. и.], 1980. – С. 7–59.

УДК 378.14

Тулаев Б. Р.

ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ТЕХНОЛОГИЯ – «ДЕЛОВАЯ ИГРА»

*Ташкентский государственный технический университет,
г. Ташкент, Республика Узбекистан*

В Национальной программе по подготовке кадров Республики Узбекистан предусмотрено: «... учебно-воспитательный процесс обеспечивается ... передовыми педагогическими технологиями».

Министерству высшего и среднего специального образования Республики Узбекистан, Центру среднего специального, профессионального образования поручается глубоко и всесторонне изучить зарубежный опыт использования в образовательном процессе прогрессивных педагогических методов и технологий (метод «case study», метод проектов, обучение в сотрудничестве, метод «деловая игра», интерактивного обучения и другие), информационно-коммуникационных технологий, электронных образовательных ресурсов и мультимедийных презентаций [1, 2].

В данной статье описывается структура педагогической технологии «Деловые игры», которая способствует развитию профессиональной компетенции у будущих преподавателей профессиональных колледжей.

Как правило, деловая игра не исключает никакой предмет, будь то техника, узбекский язык или история, она требует почти кооперации между различными предметами, поскольку в самой игре необходимо работать с методами из различных специальных областей. Кооперация между преподавателями различных специальных областей при этом имеет важное значение. Предпочтительнее всего применять деловую игру там, где нет никакой или существует лишь ограниченная возможность реального доступа к обстоятельствам дела, где представление обстоятельства дела предохраняет от риска или когда реальное обстоятельство дела слишком сложное. Деловые игры могут

иметь различное выражение. Начиная от общих игр, в которых участники принимают на себя какую-либо роль, а решение, связанное с этой ролью, в этом случае должны принимать все, включая негибкие игры с ограниченным выбором альтернатив для принятия решения, вплоть до интерактивных или открытых игр, в которых каждый участник может вступить в контакт с любым участником.

Условия. В деловой игре действие всегда характеризуется анализом проблем, взвешиванием альтернатив, разработкой стратегий и принятием решений. Согласно этому в модели, в которой имитируется решение проблемы, необходимо выполнить упрощение до отдельных важных процессов принятия решения и тем самым до важным данных, структур и протекания действий. Лучше всего для этого подходят конфликты, которые требуют принятия решений внутри одной группы или между конфликтующими сторонами или же принятия решений, выходящих за рамки конфликта. Чтобы придать группе соответствующую динамику, нужно чтобы в деловой игре принимали участие как минимум 20 человек.

Ход игры. Деловая игра разделена на семь этапов [2]:

1. Введение в игру;
2. Информационная фаза и фаза чтения;
3. Формирование мнения и планирование стратегии;
4. Взаимодействие между группами;
5. Подготовка пленума;
6. Проведение пленума;
7. Оценивание игры.

Правила игры. Правила игры могут различаться в различных деловых играх. Следующие положения являются основными для успешного хода деловой игры: должны пресекаться деструктивные действия (воспроизводящие „угрозу применения насилия“ и т. п.), господствующее поведение, а также „неправильно понятую“ возможность реализации, которая в результате может привести к преждевременному прерыванию деловой игры [3].

Сильные стороны. Деловые игры моделируют действительность в обществе, таким образом, не всегда можно найти окончательные решения, но чаще всего достигается согласие. К сильным сторонам деловой игры относятся:

- сочетание многих учебных, организационных и рабочих методов;
- самостоятельное и социальное действие;

- учебное занятие с междпредметными связями;
- высокий мотивационный потенциал;
- одновременное содействие одаренным и более медлительным студентам;
- способствование осознанию чувства ответственности;
- эффективный и продолжительный успех в учебе.

Ограничения. Как уже было упомянуто в условиях, имеются также некоторые ограничения, которые могут возникнуть при проведении деловой игры. К ним относятся:

- большая организационная трудоемкость (затраты времени, потребность в помещениях, материальные затраты);
- отчасти исключает работу в малых учебных группах, так как отсутствует необходимая групповая динамика;
- возможно недостаточная идентификация с ролью;
- сложность соблюдения максимальной приближенности к действительности.

Сравнение с аналогичными методами

Сравнение с методом изучения случая и ролевой игрой

В деловой игре применительно к определенной ситуации и более продолжительному ходу объединяется изучение случая или показательного случая и ролевая игра. Подобно ролевой игре здесь студенты также исполняют роли, которые, однако, в деловой игре очень сильно придерживаются установленной формы и едва ли допускают личную интерпретацию. Роли в деловой игре, скорее всего, олицетворяют четкую обрисованную позицию, которая должна быть воспринята студентом. Связь с изучением случая представляется через существующую проблемную ситуацию, которая должна быть проработана в рамках деловой игры и, по возможности, решена.

ЛИТЕРАТУРА

1. Stankewitz, Winfried: Szenisches Spiel als Lernsituation, 2007.
2. Тулаев, Б. Р. Проектный метод в высшем образовании. East European Scientific Journal. (Warsaw, Poland) / Б. Р. Тулаев, О. О. Даминов. № 2 (30), 2018 part 4. P. 29–33.
3. Турн, Бернхард: Сценически играть с детьми. 2012.