

СУЩНОСТЬ ТЕХНОЛОГИИ ДЕЛОВЫХ ИГР

Мусаева Нафиса Азимжоновна

Преподаватель Бухарского педагогического института

Abstract: The article presents the essence and modifications of business games aimed at developing the creative abilities of students and solving complex problems of mastering new educational material. The stages of business game technology are revealed, during the implementation of which the norms of professional actions and the norms of social actions are mastered.

Key words: pedagogical games, business games, subject context.

Принцип активности учащегося в процессе обучения был и остается одним из основных в дидактике. Активность учащегося является следствием целенаправленных управленческих педагогических воздействий и организации педагогической среды. Одной из технологий обучения обеспечивающая активность учащихся являются педагогические деловые игры. Мотивация игровой деятельности обеспечивается элементами соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении и самореализации.

Педагогическая игра характеризуется четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатам, которые должны быть обоснованы, выделены в явном виде и иметь учебно-подготовительную направленность. Педагогические игры по игровой методике классифицируются на предметные; сюжетные; ролевые; деловые; имитационные; драматизация. Практически все виды педагогических игр, используемые в системе высшего и профессионального образования по своему содержанию, являются деловыми играми, так как они, как правило, разрабатываются в рамках определённых учебных предметов; имеются сюжеты и роли, имитируются различные ситуации. То есть деловые игры в системе высшего и профессионального образования имеют все составляющие компоненты, которыми характеризуются педагогические игры. Педагогические игры в системе высшего и профессионального образования предназначены для решения комплексных задач усвоения нового и закрепления учебного материала, развития творческих способностей, формирования общенаучных умений дает возможность учащимся понять и изучить учебный материал с различных позиций. В учебном процессе применяются модификации деловых игр: имитационные, операционные, ролевые игры; деловой театр психо и социодрама [1].

Деловая игра (представляет собой форму воссоздания предметного и социального содержания будущей профессиональной деятельности специалиста,

моделирования таких систем отношений, которые характерны для деятельности как целого. С помощью знаковых средств (язык, речь, графики, таблицы, документы) в деловой игре воспроизводится профессиональная обстановка, сходная по основным сущностным характеристикам с реальной. Вместе с тем в деловой игре воспроизводятся лишь типичные, обобщенные ситуации в сжатом масштабе времени. Деловая игра воссоздает предметный контекст – обстановку будущей профессиональной деятельности (условной практики) и социальный контекст, в котором учащийся взаимодействует с представителями других ролевых позиций. Деловая игра служит средством актуализации, применения и закрепления знаний и средством развития практического мышления. Этот эффект достигается через взаимодействие участников игры в заданной конкретной ситуации или системе производственных ситуаций. Деловая игра реализуется на имитационной модели как совместная деятельность по постановке и решению игровых учебных задач, подготовке и применению индивидуальных и совместных решений. Правила и нормы совместной деятельности, язык имитации и связи задаются заранее или вырабатываются в процессе игры. Деловая игра проводится в режиме диалогического общения, она является двуплановой деятельностью, поскольку направлена на достижение двух целей; игровой и педагогической, которая, будучи приоритетной, не должна довлеть над первой [3].

Имитационные игры – имитируют деятельность предприятия, организации, цеха, отдела и т.д. Сценарий имитационной игры, кроме сюжета событий, содержит описание структуры и назначение имитируемых процессов и объектов.

Операционные игры - моделируют соответствующий рабочий процесс, условия их проведения, имитируют реальное. Они помогают отработать выполнение конкретных специфических операций - перевести решения задач, отработка определенных методик и т.д.

Ролевые игры - отрабатывается тактика поведения, действий, выполнение функций и обязанностей конкретного лица, роли распределяются с «обязательным содержанием».

Деловой театр – разрабатывается какая-либо ситуация; поведение человека в этой обстановке. Составляются сценарий, где описывается конкретная ситуация, функции и обязанности действующих лиц, их задачи. Здесь важным является суметь вжиться в образ определенного лица, понять его действия, оценить обстановку и найти правильную линию поведения.

Психодрама и социодрама - это аналогично ролевым играм и деловому театру, только здесь решаются социально-психологические задачи – умение чувствовать ситуацию в коллективе, оценивать и изменять состояние другого человека, умения войти с ним в продуктивный контакт.

Технология деловой игры включает в себя три этапа [2]:

Этап подготовки состоит из двух частей: разработка игры, ввод в игру. Разработка игры означает: разработку сценария, содержания инструктажа, подготовка материального обеспечения. Сценарий деловой игры включает в себя: учебную цель и задачи игры, описание изучаемой проблемы, план игры, общее описание игры, содержание ситуации и характеристика действующих лиц. Ввод в игру означает: формирование группы, формулировка главной цели занятий, постановка проблемы и ситуаций, распределение ролей, определение регламента игры, выдача пакета материалов, инструкций, правил, установок, проведение консультаций. Роли распределяются по жребию. Обращается внимание на соблюдение регламента, этику поведения, проявление активности и обязательное участие до конца игры.

Этап проведения игры. Этот этап включает в себя групповую работу над заданием и межгрупповую дискуссию. Ролевые позиции участников зависят от модификаций деловой игры и могут быть следующими: По отношению к содержанию работы в группе – генератор идей, разработчик, имитатор, эрудит, диагност, аналитик; организационные позиции участников - организатор, координатор, интегратор, контролёр, тренер, манипулятор; позиции, проявляющиеся по отношению к новизне - инициатор, осторожный критик, консерватор; методологическая позиция - методолог, критик, методист, проблемизатор, рефлексирующий программист; социально-психологические позиции – лидер, предпочитаемый, принимаемый, независимый, непринимаяемый, отвергаемый. В процессе игры никто не имеет права вмешиваться в игру. Только ведущий при необходимости может корректировать действия участников игры.

Этап анализа результатов игры включает: выступления экспертов, обмен мнениями, защита участниками своих решений и выводов, подведение итогов.

Таким образом, в процессе деловой игры осваиваются: нормы профессиональных действий; нормы социальных действий, т.е. отношений в коллективе производственников. При этом каждый ее участник находится в активной позиции, взаимодействует с партнерами, соотнося свои интересы с партнерскими и через взаимодействие с коллективом познавая себя.

Использованная литература:

1. Avliyaqov N.X., Musayeva N.N. Pedagogik texnologiya. Darslik.-Т.: Tafakkur Bo`stoni, 2012.- 208s.
2. Мусаева Н.А. “Scientific progress”. Журнал.- Бухоро, 2022. № 1.- Б. Таълим жараёнида ишбилармонлик ўйинларининг ўрни
3. Мусаева Н.Н., Ёдгорова М.О. Сущность и принципы личностно-ориентированных технологий обучения, Инновационные пути решения актуальных проблем развития пищевой и нефтегазохимической промышленности. Международная научно-практическая конференция Бухара. Том 2. 2020.-С.507-510.
4. Кларин М.В. Педагогическая технология в учебном процессе. - М: Знание, 1989 - 80 с.
5. Фарберман Б.Л. Прогрессивные педагогические технологии. - Т.: Фан, 2002. - 130 с.