

ТЕХНОЛОГИЯ ДЕЛОВЫХ ИГР

Мусаева Нафиса Азимжоновна

Магистр Бухарского педагогического института

Аннотация: В статье раскрыта сущность деловых игр, направленных на развитие творческих способностей студентов и решение сложных задач усвоения нового учебного материал.

Ключевые слова: педагогические игры, деловые игры, предметный контекст.

Abstract: The article reveals the essence of business games aimed at developing students' creative abilities and solving complex problems of mastering new educational material.

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 [1], [3].

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 [4], [5].

Деловая игра (ДИ) 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. ДИ 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. В процессе игры осваиваются: нормы профессиональных действий; нормы социальных действий, т.е. отношений в коллективе производителей. При этом каждый ее участник находится в активной позиции, взаимодействует с партнерами, соотнося свои интересы с партнерскими и, таким образом, через взаимодействие с коллективом познавая себя.

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 отрабатывать 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:

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.

Использованная литература:

1. Avliyaquov N.X., Musayeva N.N. Pedagogik texnologiya. Darslik.-T.: Tafakkur Bo`stoni, 2012.- 208s.
2. Авлиякулов Н. Х., Мусаева Н. Н. Современная таксономия учебных целей для систем среднего и высшего профессионального образования //Вестник Учебно-методического объединения по профессионально-педагогическому образованию. – 2011. – №. 1. – С. 233-235
3. Авлиякулов Н.Х., Мусаева Н.Н. Педагогик технологиялар //Т.:«Fan va texnologiyalar» нашриёти. – 2008. – Т. 164
4. Мусаева Н.А. “Scientific progress”. Журнал.- Бухоро, 2022. № 1.- Б. Таълим жараёнида ишбилармонлик ўйинларининг ўрни
5. 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.
6. Мусаева Н.Н., Авлиякулов Н.Х. Таксономия учебных целей для современного учебного процесса системы среднего специального и высшего профессионального образования //Проблемы современного образования. – 2017. – №. 3.
7. Мусаева Н.Н. Теоретические основы и технология обеспечения неразрывности обучения в системе непрерывного профессионального образования. Монография.- Тошкент: Фан ва технология, 2018-140 б.
8. Мусаева Н.Н. Ўқув мақсадларнинг замонавий таксономияси ва ундан касб-хунар коллежларида фойдаланиш технологияси// Педагогик маҳорат. – Бухоро, 2014. - № 3. –Б. 7-10.
9. Кларин М.В. Педагогическая технология в учебном процессе. - М: Знание, 1989 - 80 с.
10. Фарберман Б.Л. Прогрессивные педагогические технологии. - Т.: Фан, 2002. - 130 с.