

Лежнев А.А.

«Деловые игры как средство развития профессиональной компетентности студентов»

В настоящее время учебный процесс требует постоянного совершенствования, т.к. происходит смена приоритетов и социальных ценностей. Поэтому современная ситуация в подготовке специалистов требует коренного изменения стратегии и тактики обучения в СУЗЕ. Главными чертами выпускника любого образовательного учреждения являются его компетентность и мобильность. В этой связи акценты при изучении учебных дисциплин переносятся на процесс познания, эффективность которого полностью зависит от познавательной активности самого студента. Успешность достижения этой цели зависит не только оттого, что усваивается, но и от того, как усваивается: индивидуально или коллективно, в авторитарных или гуманистических условиях, с помощью репродуктивных или активных методов обучения.

Одно из главных направлений совершенствования методов подготовки студентов среднего профессионального образования является использование в учебном процессе активных методов обучения, которые опираются на творческое мышление студентов, в наибольшей степени активизируют их познавательную деятельность, делают их соавторами новых идей, приучают самостоятельно принимать оптимальные решения и способствовать их реализации.

Разработка и внедрение активных методов обучения представлена в разных областях научного знания и исследования многими педагогами и психологами, но недостаточно изучено использование активных методов обучения, что предопределило актуальность данной темы.

Наиболее эффективным методом в подготовке современных специалистов является деловая игра. Она позволяет соединить знания и умения, превратить знания из предпосылок в действия. Исследования показали, что при лекционной подаче материала усваивается более 20% информации, в то время как в дискуссионном обучении – 75%, а в деловой игре – около 90%. Главной целью игры является подготовка специалистов, развитие профессиональной компетентности, формирование умения применять теоретические знания в практических ситуациях.

Деловая игра, по мнению автора, наилучшим образом приспособлена для реализации данных целей. Такие занятия позволяют имитировать живую динамическую обстановку реального, обыграть «на примерах действие конкретных факторов среды».

Учебные игры, разработанные на конкретных ситуациях, вводят студентов в сферу профессиональной деятельности, вырабатывают у них способность критически оценивать действующую ситуацию, находить решения по ее совершенствованию, являются мощным стимулом активизации самостоятельной работы по приобретению профессиональных знаний и навыков. Приобретенные в процессе игры практические навыки позволяют

будущему специалисту избежать ошибок, которые возникают при переходе к самостоятельной трудовой деятельности.

Деловая игра является сложно устроенным методом обучения, поскольку может включать в себя целый комплекс методов активного обучения: дискуссию, мозговой штурм, анализ конкретных ситуаций, действия по инструкции, разбор почты и т.п.

Деловую игру как форму контекстного обучения следует выбирать прежде всего для решения следующих педагогических задач:

- формирование у студентов целостного представления о профессиональной деятельности и ее динамике;
- приобретение проблемно-профессионального и социального опыта, в том числе и принятие индивидуальных и коллективных решений;
- развитие теоретического и практического мышления в профессиональной сфере;
- формирование познавательной мотивации, обеспечение условий появления профессиональной мотивации.

При определении целей важно ответить на следующие вопросы;

- Для чего проводится данная деловая игра?
- Для какой категории студентов проводится данная деловая игра?
- Чему именно следует обучать студентов?
- Какие результаты должны быть достигнуты с помощью игры?

При постановке целей необходимо различать учебные цели игры – их ставит перед собой руководитель игры, и цели действий ее участников, которые ставятся ими, исходя из игровых ролей.

Для проведения учебной игры преподаватель ставит дидактические и воспитательные цели, как и при планировании обычного урока, хотя реализоваться они должны в игровой ситуации. Планируя игру важно продумывать эмоциональный и мотивационный фон игры.

В процессе обучения методикам необходимо решить две проблемы:

- обеспечить усвоение определенной суммы педагогических знаний и выработку первоначальных профессиональных компетенций;
- создать условия для формирования педагогического сознания и выработки самостоятельной позиции у будущего педагога.