

ОПИСАНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ТЕХНОЛОГИИ «РОЛЕВАЯ ИГРА, ИМИТИРУЮЩАЯ РЕАЛЬНУЮ ПРОФЕССИОНАЛЬНУЮ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ (ДЕЛОВАЯ ИГРА)»

Ролевая игра, имитирующая реальную профессиональную деятельность (деловая игра) — игровая образовательная технология, представляющая собой моделирование проблемной профессиональной ситуации, решение которой достигается в процессе ролевого взаимодействия участников, по правилам, с формированием команд игроков и «группы экспертов», в соответствии с сюжетом, по определенному сценарию и последующей оценкой принятого решения.

Разыгрываемая ситуация должна предполагать неоднозначность решений, содержать элемент неопределенности, что обеспечивает проблемный характер игры и личностное участие обучающихся.

Деловые игры, разработанные на конкретных ситуациях, вводят обучающихся в сферу профессиональной деятельности, являясь мощным стимулом активизации самостоятельной работы по приобретению профессиональных знаний и навыков, а также способности решать нестандартные профессиональные задачи.

Интерактивное взаимодействие происходит в процессе всей деловой игры, так как решения принимаются преимущественно коллективно. При этом каждый решает свою отдельную задачу в соответствии со своей ролью и функцией. Обучающиеся приобретают социальные навыки, развивают коммуникативные способности, критическое мышление, для принятия профессионально грамотных решений.

Приобретенные в процессе игры практические навыки зачастую позволяют избежать ошибок, которые возникают при переходе к самостоятельной трудовой деятельности.

Таким образом, деловая игра выполняет следующие функции:

- 1) образовательная – обобщение и закрепление знаний по пройденным темам курса, развитие трудовых навыков;
- 2) развивающая – развитие логического, критического, аналитического, творческого мышления, активизация мыслительной деятельности обучающихся;
- 3) воспитательная – формирование устойчивого интереса к будущей профессии, профессиональной самоидентификации.

Результативность деловой игры во многом зависит от особенностей ее организации и проведения.

Структура деловой игры:

1. Тема и цель игры.
2. Проблема (ы) для рассмотрения и решения в процессе игры.
3. Сюжет (область действительности, условно воспроизводимая в игре).
4. Сценарий.
5. Правила игры.

6. Роли (распределение и принятие ролей на себя участниками).
7. Игровые действия как средство реализации ролей.

Данная структура определяет этапы проведения деловой игры: подготовительный и мотивационно-ориентировочный, основной и рефлексивно-оценочный.

Подготовительный и мотивационно-ориентировочный этапы

На данных этапах происходит:

1. Определение места проведения занятия с применением технологии деловой игры в учебном процессе.

Применение деловых игр в процессе обучения эффективней всего при завершении тем(ы) для выявления преподавателем степени освоения материала обучающимися, контроля и оценки знаний, анализа глубины понимания темы.

2. Определение темы, цели деловой игры, составление плана предстоящего занятия. При выборе темы необходимо учитывать, чтобы используемый в игре материал имел практический выход на профессиональную деятельность.
3. Разработка технологии проведения деловой игры:

- описание ситуации и проблемы, решение которой должно быть найдено в игре;
- определение этапов игры;
- определение временных рамок проведения каждого из игровых этапов и игры в целом;
- выбор критериев, определяющих завершение каждого из этапов и всей игры в целом;
- описание последовательности действий участников;
- определение порядка формирования команд игроков с распределением ролей между ними, в том числе «группы экспертов»;

В зависимости от технологии игры распределение ролей может быть как внутри команд, так и между ними.

Задача «группы экспертов» – оценить действия участников игры. «Группу экспертов» можно выбрать из числа успевающих студентов, которые могут грамотно оценить игру, и/или приглашенных лиц (сотрудники и преподаватели Университета ИТМО и других вузов, специалисты профильных организаций, эксперты в своей области);

- разработка «Карты оценивания» для работы «группы экспертов», в которой прописываются критерии оценки действий участников игры (индивидуально или команды в целом);

Возможные критерии оценки действий участников игры:

- соблюдение правил и регламента по времени;
- активность обучающихся;
- использование дополнительных материалов;
- качество и эффективность принятых решений, их аргументированность;

- взаимопомощь, уровень межличностных отношений в команде;
- достижение поставленной цели(ей) игры;
- решение проблемы.

Каждый критерий оценивается либо по баллам (к примеру, от 1 до 5), либо по факту выполнения («+» или «-»). Необходимо определить порядок подведения итогов игры на основании заполненных «Карт оценивания».

- выбор формата взаимодействия участников;
 - определение системы мотивации участников (система штрафов и поощрений);
 - подготовка материального обеспечения (программные и технические средства), выбор аудитории для проведения занятия;
 - определение способа оценки результатов игры.
4. Сообщение обучающимся темы и цели деловой игры.
 5. Информирование обучающихся о технологии проведения деловой игры и правилах ее проведения.

Правила проведения деловой игры:

- принимать активное участие в ходе игры;
 - внутри команды учитывать мнение и позицию каждого игрока;
 - соблюдать культуру общения и тактичность;
 - не изменять ход игры;
 - придерживаться технологии проведения игры.
6. Формирование состава команд, распределение ролей.
 7. Знакомство обучающихся со спецификой ролей, акцентируя внимание на том, что каждый должен точно следовать своей роли.

Способы представления ролей игрокам:

- словесное описание в свободной форме возможных действий, прав и обязанностей игроков;
 - в табличной форме перечень действий и их результатов;
 - в графической форме алгоритмическое представление поведения игроков, соответствующее конкретной профессиональной деятельности и ее результатам.
8. Мотивация обучающихся к активному участию в игре.
 9. Самостоятельная подготовка обучающихся к игре в рамках своей роли (при необходимости).

Основной этап

На данном этапе происходит реализация деловой игры. В нем можно выделить следующие шаги:

1. Перед началом преподаватель еще раз акцентирует внимание обучающихся на правилах проведения деловой игры.

2. Обучающиеся играют свою роль, корректируют свои действия в ответ на действия других участников в ходе игры, предоставляют решение проблемы.
3. Преподаватель (ведущий игры) при необходимости озвучивает дополнительные задания и вопросы, а также анализирует, оценивает, корректирует действия участников, если их действия не соответствуют целям и сценарию игры, при этом не помогая им принимать решения.
4. «Группа экспертов» следит за ходом игры, по завершению которой оценивают эффективность проделанной работы, достижение поставленных целей и задач, а также решение проблемы. Заполняют «Карту оценивания» на команду или на каждого игрока.

Рефлексивно-оценочный этап

На данном этапе происходит завершение игры и подведение итогов. В нем можно выделить следующие шаги:

1. Упорядочение, систематизация, оценка и анализ полученных решений совместно с обучающимися.
2. Сопоставление целей игры с полученными образовательными результатами.
3. Формулировка выводов об эффективности проделанной работы, осуществление контроля знаний, умений обучающихся по теме игры, в том числе учитывая результаты, полученные от «Группы экспертов».
4. Самооценка обучающихся об участии в игре, анализ приобретенных профессиональных знаний и умений, развития личностных качеств.
5. Самооценка преподавателя о проведении игры, достижении поставленных целей обучения.

Дополнительные источники информации:

1. Педагогические технологии: учеб. пособие для студентов педагогических специальностей/под общ. ред. В.С. Кукушина. – Изд. 4-е, перераб. и доп. Ростов н/Д : Издательский центр «МарТ», Феникс, 2010. – 333 с.
2. Полат Е. С. Современные педагогические и информационные технологии в системе образования: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / Е.С. Полат, М.Ю. Бухаркина. — 3-е изд., стер. — М.: Академия, 2010.