

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

УЧЕБНЫЕ ЗАДАЧИ

- формирование представления об особенностях будущей профессиональной деятельности;
- развитие навыков работы в команде;
- актуализация имеющихся знаний по теме;
- стимулирование учебно-познавательной активности студентов;
- определение уровня знаний студентов, степени их усвоения;
- развитие критического, аналитического, творческого мышления;
- развитие коммуникативных умений и навыков.

ОСОБЕННОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ

Деловая игра применима на семинарских занятиях для учебных групп численностью до 30 человек. Возможно разделение обучающихся на группы (команды) по 4-6 человек. Примерное время на подготовку и проведение игры, включая все этапы, – 3 астрономических часа: подготовительный и мотивационно-ориентировочный – 1,5 часа, основной и рефлексивно-оценочный – 1,5 часа.

<i>Преподаватель</i>	<i>Обучающиеся (студенты)</i>
<i>Подготовительный и мотивационно-ориентировочный этапы</i>	
<ul style="list-style-type: none">✓ определяет место проведения занятия с применением технологии деловой игры в учебном процессе;✓ определяет тему, цель деловой игры, составляет план занятия;✓ разрабатывает технологию проведения деловой игры, выбирает «группу экспертов», разрабатывает «Карту оценивания»;✓ сообщает обучающимся тему и цель деловой игры;✓ знакомит обучающихся с правилами проведения игры;✓ организует деление обучающихся на группы (команды), распределяет роли, выбирает «группу экспертов»;✓ заинтересовывает и стимулирует обучающихся к участию в игре.	<ul style="list-style-type: none">✓ узнают тему игры;✓ знакомятся и принимают правила проведения деловой игры;✓ делятся на группы (команды), получают или распределяют роли;✓ анализируют информацию по теме;✓ готовятся к «исполнению» ролей;✓ согласуют действия для работы в команде.
<i>Основной этап</i>	
<ul style="list-style-type: none">✓ следит за выполнением основных правил участия в деловой игре;✓ выступает в роли ведущего;✓ наблюдает и контролирует ход игры;✓ анализирует, оценивает и при необходимости корректирует действия участников игры.	<ul style="list-style-type: none">✓ играют свою роль;✓ корректируют свои действия в ответ на действия других участников в ходе игры;✓ «группа экспертов» следит за ходом игры, заполняет «Карту оценивания», анализирует и оценивает действия участников игры.
<i>Рефлексивно-оценочный этап</i>	
<ul style="list-style-type: none">✓ определяет соответствие полученных результатов поставленным целям игры;✓ делает выводы об эффективности проделанной работы.	<ul style="list-style-type: none">✓ оценивают, анализируют полученные решения;✓ выявляют приобретенные профессиональные знания и умения, личностные качества;✓ проводят самооценку участия в игре.

РЕЗУЛЬТАТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ

- развитие мотивации учебно-познавательной деятельности;
- развитие умения применять знания на практике в профессиональной деятельности;
- приобретение опыта совместной подготовки командных решений;
- осмысление полученных профессиональных знаний, умений.