МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И МОЛОДЕЖНОЙ ПОЛИТИКИ СТАВРОПОЛЬСКОГО КРАЯ

ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ

ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

«НЕВИННОМЫССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ

ГУМАНИТАРНО-ТЕХНИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ»

 **РЕФЕРАТ**

 **Тема:** «Технология организации деловой игры».

Выполнила

преподаватель русского языка и литературы колледжа НГГТИ

 Федоренко О.В.

Невинномысск,2016.

**Оглавление**

 Введение……………………………………………………………………3

1. Деловая игра как разновидность ролевой игры………………………5
2. Условия проведения деловых игр……………………………………..8
3. Структура деловой игры……………………………………………….10
4. Раздаточные материалы деловой игры………………………………..11
5. Технология деловой игры……………………………………………... 12
6. Алгоритм деловой игры………………………………………………...14

 Заключение………………………………………………………………….17

Список использованной литературы…………………………………20

 **Введение**

В связи с происходящими преобразованиями в Российской экономике, к уровню профессиональной подготовки молодого специалиста предъявляются совершенно новые требования. Выпускник, подготовленный средней профессиональной образовательной системой, должен быть компетентным в своей профессиональной области, то есть его квалификация должна удовлетворять не только требованиям государственного стандарта, но и требованиям рынка труда [1; 2]. Педагоги среднего профессионального образования зачастую сталкиваются с проблемами в подготовке конкурентоспособного специалиста, так как каждый год в колледжи поступают обучающиеся с разным уровнем сформированности учебной деятельности, профессиональной и учебной мотивацией [3]. Использование игровых технологий позволяет активизировать творческую деятельность этих студентов, сформировать интерес к знаниям, развить профессиональную, учебную мотивацию и инициативу, предупреждает утомление и создает комфортную среду обучения и воспитания. Содержание и объем игровой деятельности учащихся в практике современного профессионального образования обусловлены степенью профессиональной готовности преподавателя к ее организации. В профессиональном образовании, делающем ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, чаще всего используются деловые игры, поэтому остановимся более подробно на сущности и методике проведения именно этого вида обучающих игр. По Г.П. Щедровицкому под деловой игрой понимают педагогический метод моделирования различных ситуаций, имеющих целью обучение отдельных личностей и их групп принятию решения; социально заданный вид деятельности; особое отношение к окружающему виду [4]. В.П. Галушко дает следующее определение деловой игре: «это своеобразная система воспроизведения управленческих процессов, имеющих место в прошлом или возможных в будущем, в результате которой устанавливаются связь и закономерности воздействия существующих методов выработки решений на результаты производства в настоящее время и в перспективе» [5, с. 8]. Таким образом, деловая игра – это активный метод обучения, позволяющий обучающимся творчески осмысливать знания и применять их в ситуациях, моделирующих условия их профессиональной деятельности. Деловая игра в профессиональном образовании, прежде всего, используется для решения следующих педагогических задач [6]:

- формирование у студентов целостного представления о будущей профессии;

- развитие теоретического и практического мышления в профессиональной− сфере;

- приобретение опыта работы в коллективе и принятия индивидуальных решений;

- формирование познавательной мотивации, обеспечение условий появления профессиональной мотивации.

Деловая игра в среднем профессиональном образовании может использоваться для решения комплексных задач усвоения нового, закрепления материала, развития творческих способностей, формирования профессиональных умений, дает возможность учащимся понять и изучить учебный материал с различных позиций.

**1.Деловая игра как разновидность ролевой игры**

Одной из разновидностей ролевой игры является деловая игра – условное воспроизведение, имитация, моделирование некоторой реальной деятельности, которую совместно осваивают участники игры. При этом каждый ученик решает свою отдельную задачу в соответствии со своей ролью и функцией. В совместной деятельности у учащихся развиваются и навыки сотрудничества. Деловая игра используется для решения комплексных задач, развития творческих способностей, формирования определенных знаний и умений, дает возможность учащимся понять различные позиции в решении проблем.

Деловая игра является сложно устроенным методом обучения, т.к. может включать целый комплекс методов: дискуссию, мозговой штурм. Б.Г. Ананьев, один из основоположников отечественной психологической науки, пишет, что игра занимает ведущее место в социальном формировании человека, как субъекта познания и деятельности. В искусственно воссозданных условиях человек проигрывает разные жизненные и производственные ситуации, что является необходимым для его развития, изменения его социальных позиций, ролей в обществе, для формирования профессиональных интересов, потребностей и навыков. Значит, деловые игры помогают в теоретическом и практическом аспекте подготовки специалистов.     Итак, "игры - это способ группового диалогичного исследования возможной действительности в контексте личных интересов". Что же касается непосредственно учебной деловой игры, ее определяют как «игровой метод активного обучения, представляющий собой целенаправленную организацию учебно-игровых взаимодействий».

Деловые игры позволяют моделировать различные производственные ситуации, проектировать способы действий в условиях предложенных моделей, демонстрировать процесс систематизации теоретических знаний по решению определенной практической проблемы.     Функции преподавателя в учебной деловой игре изменяются. Сначала он выступает как в роли информатора, затем организатора и консультанта и, наконец, выполняет функцию обобщения и оценивания деятельности, как отдельного студента, так и всей группы. Чем разнообразнее выполняемые студентом роли и занимаемые им в деятельности позиции, тем разностороннее развивается личность. Её мыслительная деятельность приобретает системный характер, вырабатывается гибкость мышления и действий, умение ориентироваться в ситуации.  Игровое  обучение  отличается  от  других  педагогических технологий тем, что игра - хорошо известная, привычная и любимая форма деятельности для человека любого возраста, одно из наиболее эффективных средств активизации, вовлекающее участников в игровую деятельность за счет содержательной природы самой игровой ситуации, и способное вызывать у них высокое эмоциональное и физическое напряжение. В игре значительно легче преодолеваются трудности, препятствия, психологические барьеры. По отношению к познавательной деятельности, она требует и вызывает у участников инициативу, настойчивость, творческий подход, воображение, устремленность. Кроме того, игра позволяет решать вопросы передачи знаний, навыков, умений; добиваться глубинного личностного осознания участниками законов природы и общества; позволяет оказывать на них воспитательное воздействие; позволяет увлекать, убеждать. Многофункционально её влияние на человека, и все её возможные воздействия актуализируются одновременно. В деловой игре применяется преимущественно коллективная, групповая форма деятельности, в основе которой лежит соревновательный аспект. В качестве соперника, однако, может выступать не только человек, но и обстоятельства, и он сам. В игре участника устраивает любой приз: материальный, моральный (поощрение, грамота, широкое объявление результата), психологический (самоутверждение, подтверждение самооценки) и другие. Причем при групповой деятельности результат воспринимается им через призму общего успеха, отождествляя успех группы, команды как собственный. Таким образом, деловая игра должна включать в себя все эти качества. Только тогда она может по праву называться эффективным методом обучения.

Деловые игры применяются для имитационного моделирования реальных механизмов и процессов. При этом отрабатываются навыки принятия решений в условиях взаимодействия, соперничества (конкуренции) между различными решающими сторонами. В деловой игре могут моделироваться отношения конкурентной борьбы или взаимодействия, а также отношения соревнования между сторонами.

Игра тогда вызывает интерес и активность учащихся, когда в ней имеется элемент неожиданности. Конечно, при этом следует оптимально дозировать элементы повторения и неожиданности, импровизации, с тем, чтобы обеспечивать развивающий эффект игры, динамику освоения конкретных способов действий.

В настоящее время существует значительное количество различных видов, определений и классификаций деловых игр.

Деловая игра – это воспроизведение деятельности руководителей и кадров управления, игровое моделирование систем управления.

В ходе деловой игры появляется возможность не только воспроизводить деятельность специалистов, но и выявлять проблемы и причины их появления, разрабатывать варианты решения проблем и т.д.

Суть деловой игры заключается в творческой деятельности участников, которым нужно отыскать проблему и способы ее решения.

В зависимости от функций деловые игры делят на три группы:

1. Учебные (применяются при обучении руководителей и специалистов для развития у них навыков и умений по практическому использованию теоретических знаний в своей практической деятельности).
2. Производственные (отработка системы управления на предприятии, выработка механизмов внедрения инноваций, прогнозирование дальнейшего развития предприятия и др.).
3. Исследовательские (используются при проверке гипотез, новых принципов организации работы, внедрения новых технологий и др.).

 Ряд нововведений не внедряется на предприятии только потому, что у его работников недостаточен уровень подготовки, отсутствует видимая потребность в его внедрении и недостаточная психологическая подготовка к восприятию и реализации нововведений.

**2.Условия проведения деловых игр**

 Каждый участник деловой игры выступает в рамках той должности, которую он выполняет в структуре управления.

 Одно из требований деловых игр – имитирование наиболее характерных элементов деятельности человека, их максимальное приближение к реальности. Это требует учета специфики и условий деятельности конкретного предприятия.

 Проспект деловой игры должен быть представлен в следующем виде: название игры, учебные цели, состав участников, исходная информация, методические рекомендации и порядок проведения деловой игры, подведение итогов деловой игры.

 *Достоинством деловых игр*является то, что они позволяют:

* рассмотреть определенную проблему в условиях значительного сокращения времени (сжатие процесса);
* освоить слушателями навыки выявления, анализа и решения конкретных производственных проблем;
* работы групповым методом при подготовке и принятии управленческих решений;
* ориентации в нестандартных ситуациях;
* концентрировать внимание слушателей на главных аспектах проблемы и устанавливать причинно-следственные связи;
* развивать взаимопонимание между участниками игры.

*Недостатки деловых игр:*

* относительная сложность подготовки;
* отсутствие формализованных критериев, позволяющих сделать более объективную оценку и сравнить с реальной действительностью ожидаемый результат;
* отсутствие четкого алгоритма проведения игры.

Содержание деловой игры определяют участники игры.

*Условия проведения деловых игр:*

* внимательность;
* включенность в игру;
* сопричастность, уважение точки зрения других;
* масштабность (без учета жестких рамок существующих законов);
* самовыражение.

 Перед игрой следует уточнить некоторые терминологические понятия:

*Задача* – поставленная цель, которую необходимо достигнуть;

*Проблема* – сложный теоретический или практический вопрос, требующий изучения и разрешения. Можно рассматривать проблему как противоречие между старыми и новыми знаниями, требованиями и т.д..

При проведении деловой игры необходимо установить регламент (времени должно хватить на решение проблемы). Задача педагога: довести до сознания участников игры основные положения и выводы, дать четкое заключение, чего удалось добиться участникам игры. Незавершенность игры обесценивает всю работу по ее проведению.

Есть деловые игры, в которых участники делятся не на команды, а распределяют роли: директор, начальник планового отдела, начальники цехов и т.д. Т.е. в таких играх определяется состав действующих лиц, и устанавливаются их задачи. Дискуссия идет с учетом определенных ролей.

Сам ход игры почти ничем не отличается от предыдущей, только выступление участников игры будет соответствовать выполняемой роли.

 **3.Структура деловой игры**

 Структура деловой игры включает подготовительный этап, этап проведения игры и анализа.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Этап игры** | **Деятельность участников игры** | **Деятельность педагога** |
| 1этап (подготовительный) – формулируется цель игры и дается необходимая информация | Четко представить себе проблему или структуру задач, соотнести проблему с поставленной целью | Организовать работу в малых группах (командах). Лучше предложить участникам игры самостоятельно выбрать проблему и группу. |
| 2 этап (проведения игры) – самостоятельная работа слушателей в командах | Вникают в проблему, пытаются понять ее, вырабатывают навыки к анализу ситуации и проявляют способности личности. Коллективное обсуждение: используется практический опыт, уточняются позиции, вырабатываются выводы или решения путем соглашения. Возможно существование отдельной точки зрения кого-либо из участников |    Оказывает помощь |
| 3 этап (анализ) – межгрупповая дискуссия | Каждая группа предлагает свой вариант разрешения рассматриваемой проблемы. Участники других групп выступают в качестве оппонентов: задают вопросы, выступают с критическими замечаниями или в поддержку проекта | управляет дискуссией, при помощи наводящих вопросов старается привести к правильному решению проблемы.Запрещено: высказывать свою точку зрения, связанную с анализом ситуации или проблемы |

**4. Раздаточные материалы к деловой игре**

1. Описание деловой игры
2. Методические рекомендации для участника деловой игры
3. Справочные материалы и таблицы, необходимые для обработки информации и подготовки соответствующего решения.

 Исходная информация может быть дана как на занятии, так и заранее. Лучше заранее, т.к. не затрачивается время на ознакомление с информацией. Педагог должен объяснить особенности игры, порядок проведения и обсуждения, объяснить критерии оценки результатов деловой игры, т.к. в ходе работы в малых группах игра носит состязательный характер.

 Непредсказуемость деловой игры делает ее специфической формой познавательной деятельности. Технология игровой деятельности представляет собой определенную последовательность действий, операций педагога по отбору, разработке, подготовке игр, включению детей в игровую деятельность, осуществлению самой игры, подведению ее итогов. В процессе игры учащийся осваивает опыт жизни и социальные отношения, развивается личность в целом.

 Деловые игры используют в том случае, когда необходимо донести до детей процессы функционирования каких-либо систем. Уроки чаще всего носят иллюстративный характер, а в игре ученик становится лично причастным к функционированию изучаемой системы, получает возможность “прожить” некоторое время в “реальных” жизненных условиях. Преимущество деловой игры в том, что она не подменяет традиционные методы обучения, а рационально их дополняет, позволяя более эффективно решать поставленные задачи.

5.**Технология деловой игры**

 **I этап- Подготовительный** предполагает [7]: определение проблемы, темы, предмета, содержания и учебной цели игры; выбор объекта деловой игры (определяется часть производственного или трудового процесса, который предстоит моделировать, подбирается проблемная ситуация; определяются условия конкретных типовых ситуаций); разработку сценария деловой игры (представляет собой развернутое изложение содержания деловой игры и последовательности ее выполнения). Сценарий деловой игры – условное отображение ситуации и объекта состоит изпоследовательных операций:

* *Выбор темы*. Обязательным условием является то, чтобы используемый в игре материал имел практический выход на профессиональную деятельность.
* *Формирование целей и задач*. Содержанием игровых целей является для участника успешное выполнение принятой роли, реализации игровых действий.

 Содержание педагогических целей включает:

1. развитие профессионального практического и теоретического мышления 2.формирование систем отношений с другими людьми

3.овладение нравственными нормами, развитие творческих и профессиональных способностей, иначе говоря – в развитии личности.

 В конечном итоге от цели зависит динамика игры и прогнозируемый результат.

 *Структура* определяется с учетом целей, задач, выбранной темы, состава участников и включает в себя план деловой игры и общее описание процедуры игры.

 *Диагностика объективных обстоятельств.*В данном случае рассматривается вопрос о том, где, когда и при каких условиях будет проходить деловая игра, т.е. оцениваются ее внешние атрибуты.

**II этап проведения –**процесс игры.

В деловой игре, как правило, принимают участие: ведущий (руководитель деловой игры, преподаватель), эксперты (анализируют ход игры, исполнение игровых ролей, правильность выполнения заданий) и игроки. Данный этап состоит из введения в деловую игру и самого процесса игры. Введение в игру включает [8]: совместное определение задач игры и учебных задач, постановки проблемы; ознакомление участников и экспертов с исходной информацией, условиями игры, введение игровых правил, вручение пакета игровых материалов, определение режима работы; распределение ролей. В ходе процесса игры происходит анализ исходной информации; групповая работа над заданиями; выполнение участниками ролевых функций, имитация подготовленных заданий; работа экспертов.

С начала игры никто не имеет права вмешиваться и изменять ее ход. Только ведущий может корректировать действия участников, если они уходят от главной цели игры.

**III анализа, обсуждения и оценки результатов игры**.

 Совместное обсуждение деловой игры, ее результатов, анализ полученного опыта, это являет заключительным этапом в структуре игры [9]. На данном этапе преподаватель констатирует достигнутые результаты, отмечает ошибки, обращает внимание на установление связи игры с содержанием учебного процесса.Обращается внимание на сопоставление использованной имитации с соответствующей областью реального лица, установление связи игры с содержанием воспитательной проблемы.

 **6. Алгоритм деловой игры**

**I ЭТАП ПОДГОТОВКИ**
***разработка игры: ввод в игру:***

|  |  |
| --- | --- |
|  разработка сценария | постановка проблемы, целей |
| * план деловой игры
 | * условия, инструктаж
 |
| * общее описание игры
 | * регламент, правила
 |
| * содержание инструктажа
 | * распределение ролей
 |
| * подготовка материального обеспечения
 | * формирование групп
 |
|   | * консультации
 |

**II ЭТАП ПРОВЕДЕНИЯ**

* работа в группах
* выполнение индивидуальных заданий
* тренинг

**III ЭТАП АНАЛИЗА И ОБОБЩЕНИЯ**

* вывод из игры
* анализ, рефлексия
* оценка и самооценка работы
* выводы и обобщения
* рекомендации

 Чем сложнее деловая игра, тем глубже процесс становления профессионализма участников игры, тем богаче потенциал профессиональных возможностей данного человека.
*Формы и последовательность действий куратора* заключаются в следующем:

* *Представление исходной информации*.

 Постановка целей и задач. Обсуждение исходной информации. Демонстрация возможных практических результатов. Обсуждение учащимися вопросов оптимизации игрового занятия. Формирование психологического контакта.

* *Организация деятельности учащихся.*

 Контроль за соблюдением последовательности выполнения ролевых функций. Применение заранее подготовленных приемов по укреплению дисциплины и оптимизации процесса деловой игры. Поощрение мышления вслух, оказание помощи в «тупиковых» игровых ситуациях и т.д.

* *Создание оптимального эмоционального режима*.

 Оптимизация эмоционального режима осуществляется эмоционально значимыми средствами:
- речевыми; - мимикой; - жестами;
- предметами; - документами; - видеозаписями;
- слайдами; - звукозаписями; - схемами, графиками.

* *Организация обсуждения результатов.*

Постановка задачи на текущем этапе. Подведение итогов.
Организатор игры должен четко и конкретно представлять игровые цели и методы. Недопустима неопределенность и двусмысленность, так как это вызывает отрицательную реакцию участников, резкое снижение планируемых результатов.

В настоящее время деловую игру можно рассматривать и как область деятельности и научно-технического знания, и как имитационный эксперимент, и как метод обучения, исследования, решение практических задач.

**Заключение**

В дидактике в последние годы требование активного усвоения знаний учащимися, выдвинутое еще прогрессивными учёными прошлого, получило научное обоснование, приобретя характер закона развития активности и самостоятельности учащихся в познавательной деятельности. Реализация этого закона требует разработки и новых активных методов обучения.

Одной из наиболее эффективных форм обучения становятся деловые игры и уроки с конкретными деловыми ситуациями. Игра известна еще с древнейших времен как способ проверки знаний и умений применять их на практике.

Образовательная функция деловой игры очень значима, поскольку деловая игра позволяет задать в обучении предметный и социальный контексты будущей профессиональной деятельности и тем самым смоделировать более адекватные по сравнению с традиционным обучением условия формирования личности специалиста.

 В общем виде каждая деловая игра предполагает две основных образующих своей организации: а) модель имитируемого процесса, которая отражает зависимость изменений в среде или объекте, происходящих под влиянием тех или иных действий или решений участников игры; б) систему предлагаемых игроку решений и действий, вызывающих изменения в среде, результаты которых определяются по модели. Принципы построения модели и законы имитируемых процессов остаются скрытыми от играющих. Исходя из имеющегося профессионального опыта, игроки принимают решения в виде обратной связи, а затем получают результаты своих действий. Следовательно, играющие могут в условиях конкуренции или кооперации с другими участниками анализировать и оценивать свои действия только по результатам. За счет имитации в игре особенностей профессиональной сферы деятельности или ее частных ситуации участники имеют возможность сравнивать и критически оценивать эффективность уже имеющихся у них способов деятельности, но н больше. При этом содержание деятельности и ее способы остаются скрытыми для рефлексивного анализа. Фактически в традиционных деловых играх расширяется ранее сформированная профессиональная ориентировка, но не создаются условия для овладения новыми способами деятельности. Отсутствие условий для осуществления рефлексивного сознательного отношения к собственным действиям определяется тем, что в таких формах организации игрового обучения не делается специального акцента на необходимости возникновения у учащихся игрового отношения к игровой деятельности. Более того, в деловых играх возникновение рефлексивного игрового отношения к самому сюжету или попытки раскрыть закон имитационной модели рассматриваются как отрицательный момент. Говорится, что при этом игра идет ради самой игры, а достижение выигрыша — ради выигрыша. Игроки, стараясь обыграть друг друга, отвлекаются от целей обучения. Это опасение естественно, так как всякая игровая форма может провоцировать возникновение игровой деятельности, но внешние по отношению к игре цели обучения навыкам игровой деятельности заставляют фактически отрицать игровую деятельность как основной механизм, обеспечивающий эффективность обучения.

Вместе с тем следует отметить, что современные деловые игры, несмотря на недостатки, все-таки дают обучающий эффект благодаря присутствию почти во всех играх момента дискуссии, обсуждения и анализа участниками своих действий между собой и с координатором игры. Именно в этом моменте они действительно рефлексивно и исследовательски относятся к собственной деятельности и ее со организации. То, насколько организованна будет эта сторона игрового процесса, и определит меру эффективности формирования рефлексивно-мыслительного и исследовательского отношения к действительной профессиональной деятельности.

Таким образом, занятия в форме деловой игры побуждают познавательный интерес к предмету, приводят к достижению высокой степени усвоения материала, развитию творческого мышления обучающихся, формируют практические навыки и профессиональные представления студентов.

 **Список использованной литературы**

1. Белоруссова Е.В. Деловая игра как средство развития творческой актив - ности студентов в условиях профессионального образования / Е.В. Белорус- сова // Педагогическое мастерство: Материалы V междунар. науч. конф. (г. Москва, ноябрь 2014 г.). – М: Буки-Веди, 2014. – С. 218–220.

2. Кубрякова М.Г. Инновационные механизмы управления качеством обра- зовательного процесса / М.Г. Кубрякова, Т.А. Султанова // Молодой ученый. – 2015. – №12 (92). – С. 762–765.

3. Султанова Т.А. Профессиональная образовательная среда: сущность, структура, критерии качества / Т.А. Султанова // Наука и современность. – 2011. – №8–1. – С. 334–339.

4. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное посо- бие / Г.К. Селевко – М.: Народное образование, 1998. – 256 с.

5. Галушко Д.И. Деловые игры / Д.И. Галушко. – Киев: Урожай, 1989 – 208 с. 6. Алёшина О.Г. Деловая игра как средство развития профессиональных компетенций студентов / О.Г. Алёшина // Молодой ученый. – 2014. – №4. – С. 908–910.

7. Бургат В.В. Деловая игра как метод активного обучения / В.В. Бургат // Сибирский торгово-экономический журнал. – 2014. – №1 (19). – С. 48–50.

 8. Хруцкий Е.А. Организация проведения деловых игр: Учебное пособие / Е.А. Хруцкий. – М: Высш. шк., 1991. – 320 с.

9. Платонов В.Я. Деловые игры: разработка, организация и проведение: Учебник / В.Я. Платонов. – М.: Профиздат, 1991. – 156 с.