

УДК 371 + 37.0 + 378

ДЕЛОВАЯ ИГРА
Е.О. ШАМШИКОВА

*(ФГБОУ ВПО «Новосибирский государственный
педагогический университет», г. Новосибирск)*

Область реализации. Технология деловой игры используется в процессе обучения на практических и лабораторных занятиях по направлениям подготовки 030300.62 Психология, 050400.62 Психолого-педагогическое образование, профиль Психология образования.

Деловая игра – это технология обучения и оценки уровня сформированности компетенций, применяемая в сфере высшего образования, а также при повышении квалификации специалистов с высшим образованием [2]. Деловые игры активно применяются при обучении таким современным специальностям как: психология, менеджмент, экономика, маркетинг, связь с общественностью, юриспруденция и т.д.

Деловая игра позволяет смоделировать предметный и социальный аспекты содержания профессиональной деятельности в различных производственных ситуациях. Как считают Я.М.Бельчиков и М.М.Бирштейн, данная технология предназначена для отработки

профессиональных умений и навыков в диалоговом режиме, при наличии конфликтных ситуаций или информационной неопределённости [3]. В деловой игре разворачивается квазипрофессиональная деятельность обучающихся на имитационно-игровой модели, отражающей содержание, технологии и динамику профессиональной деятельности специалистов, ее целостных фрагментов [1].

Деловые игры, в отличие от других традиционных методов обучения, позволяют более полно воспроизводить деятельность специалистов, выявлять затруднения и причины их появления, разрабатывать и оценивать варианты решения затруднений, принимать решения и определять механизмы их реализации. Это дает возможность рассматривать затруднения не абстрактно, а как конкретную задачу ситуацию, вытекающую из деятельности конкретного предприятия [4].

Деловая игра представляет собой моделирование реальной (условной, воображаемой) ситуации, в которой будущие специалисты должны не только продемонстрировать свои знания, но и проявить разнообразные компетенции, связанные с их профессиональной деятельностью (коммуникабельность, инициативность, умение находить нестандартные решения). Таким образом, знания и умения усваиваются не абстрактно, а в контексте профессии, налагаясь на канву профессионального труда. В контекстном обучении знания усваиваются не впрок, для будущего, а обеспечивают игровые действия учащегося в реальном процессе деловой игры. Одновременно обучаемый наряду с профессиональными знаниями приобретает специальную компетенцию - навыки специального взаимодействия и управления людьми, коллегиальность, умение руководить и подчиняться, следовательно, деловая игра воспитывает личностные качества, ускоряет процесс социализации [5].

Деловая игра обязательно предполагает коллективную работу обучающихся (то есть группу 2 и более человек), их взаимодействие, умение распределять роли. Сама природа игры в то же время позво-

ляет им раскрепоститься, раскрыть ранее не проявлявшиеся творческие способности.

Опыт практического применения.

Проведение деловой игры на высоком профессиональном педагогическом уровне предполагает тщательную подготовку, как со стороны преподавателя, так и со стороны студентов. Должна быть точно определена цель и конкретные задачи игры, охарактеризована игровая ситуация, определены правила, подготовлен реквизит (если он нужен), распределены предварительные задания и роли отдельных участников игры или сформированных из учащихся команд, предусмотрены условия для просмотра игры зрителями и жюри.

Результаты игры обсуждаются участниками, зрителями, преподавателями и обязательно оцениваются. Игру по самой ее сущности трудно оценивать в баллах в силу субъективности таких оценок. Рекомендуется поэтому оценивать «зачтено» или «не зачтено». Однако система оценивания должна строиться, прежде всего, как система самооценки играющих, а затем - оценки преподавателя-ведущего. Возможны поощрения особо отличившихся участников (призы, дополнительные очки в рейтинг, льготы на зачете или экзамене). Зрителями игры могут быть студенты младших курсов, которым в будущем тоже предстоит в ней участвовать. Желательна видеозапись фрагментов игры для просмотра и анализа в дальнейшем. Разбор игры преподавателем и рефлексия ее участников по поводу своих навыков на заключительном обсуждении несут основную обучающую и воспитательную нагрузку. Заключительная часть игры - это не столько подведение итогов, сколько анализ причин, обусловивших фактические ее результаты.

На факультете психологии НГПУ в обучающем пространстве используются следующие элементы данной технологии:

- *Психологическая консультация (индивидуальная и групповая).*

Игровая ситуация: на прием к психологу за консультацией приходит клиент (ребенок, подросток, взрослый, семейная пара, семья). Распределяются роли «психолога», «клиента(ов)», «супервизоров».

- *Телефон доверия / служба экстренной психологической помощи.* Игровая ситуация: двое «дежурных»-психологов консультантов по телефону отвечают на вопросы, связанные со сложной стрессовой жизненной ситуацией. «Дежурные» могут пользоваться справочной литературой и компьютером, обращаться к игроку-«консультанту».

- *Защита диссертации по психологии.* Игровая ситуация: между студентами распределяются роли диссертанта, официальных оппонентов (2 человека), членов ученого совета (5–6 человек), присутствующих коллег (5–6 человек). «Диссертант» зачитывает небольшой текст в виде тезисов, «оппоненты» выступают с критикой этих тезисов, «коллеги» задают вопросы, «диссертант» отвечает на критические замечания и вопросы (сразу на все после того, как они высказаны). «Ученый совет» принимает решение (путем голосования), потом его аргументирует.

- *Психологические «знатоки».* Игровая ситуация: моделируется телеигра «Что? Где? Когда?», в которой все вопросы относятся к области психологии развития. Один студент играет роль ведущего, группа (5–6 человек) – «знатоки», остальные – «зрители» (5–6 человек) готовят и задают вопросы, по ответам на которые присуждаются очки.

Анализ результатов применения данной технологии показывает ее преимущества над другими технологиями при формировании компетенций будущих психологов.

Список рекомендуемых литературы и источников

1. *Абрамова Г.С., Степанович В.А.* Деловые игры: теория и организация. – Екатеринбург: Деловая книга, 1999. – 192 с.

2. *Богословский В.А., Караваева Е.В.* и др. Методические рекомендации по проектированию оценочных средств для реализации многоуровневых образовательных программ ВПО при компетентностном подходе. – М: изд-во МГУ, 2007 -148 с.

3. Деловая игра // Википедия. Свободная энциклопедия – [Электронный ресурс] – URL: <http://ru.wikipedia.org>

4. Деловая игра // Психология [Электронный ресурс] – URL:
<http://website-seo.ru/02440101132.html>

5. Деловая игра как форма активного обучения // Психология на
vuzlib.net – [Электронный ресурс] – URL:
http://psichology.vuzlib.net/book_o350_page_35.html

BUSINESS GAME

SHAMSHIKOVA E. O.,

(FSBEI HPE "Novosibirsk State Pedagogical University", Novosibirsk)

Application area. The business game technology is used in the learning process on practical and laboratory classes in the training directions 030300.62 Psychology, 050400.62 – Psychological and pedagogical education, profile: Educational psychology.
