УДК 377.138.2

**Ю.Р. Файзрахманова**

**Yu. R. Faizrakhmanova**

***ГАПОУ СО ЕАДК***

**ВОЗМОЖНОСТИ ПРИМЕНЕНИЯ ДЕЛОВЫХ ИГР В ПРАКТИКЕ ПОДГОТОВКИ СПЕЦИАЛИСТОВ СРЕДНЕГО ЗВЕНА**

**OPPORTUNITIES FOR USING BUSINESS GAMES IN THE PRACTICE OF TRAINING MIDDLE-LEVEL SPECIALISTS**

**Аннотация:** В статье рассмотрены возможности применения игровых технологий в образовательном процессе подготовки специалистов среднего звена.

**Abstract:** the article considers the possibilities of using game technologies in the educational process of training middle-level specialists**.**

**Ключевые слова:** деловая игра, игровые технологии, профессиональные компетенции, подготовка специалистов среднего звена.

**Keywords**: business game, game technologies, professional competence, training of middle-level specialists.

В настоящее время педагоги современной профессиональной школы стремятся найти возможности эффективного использования методов, форм и средств обучения, позволяющих обеспечить подготовку квалифицированных кадров, которые в дальнейшем будут конкурентоспособны в сложных реалиях постоянно меняющейся действительности. Данную задачу позволяет эффективно решить применение активных методов обучения, к которым относят игровые. Игра является видом деятельности, благодаря которой могут быть созданы (смоделированы) различные учебные и учебно-производственные ситуации, направленные не только на расширение кругозора, но и на имитацию реальной производственной деятельности, посредством использования которой возможно решить ряд серьезных задач формирования профессиональных компетенций, когда приобретается определённый практический опыт, совершенствуются навыки.

Применяемые в обучении игровые методы многообразны и выбор их осуществляется в соответствии с поставленными задачами. Так, посредством игры можно не только сообщать новые знания, но и закреплять материал, воспроизводить ситуации, знакомить с новым видом деятельности и т.д.

Достаточно часто в практике профессионального обучения применяют деловые игры. Деловую игру в целом можно определить как метод имитации принятия управленческих решений в разных ситуациях путем того, что ситуация проигрывается по определённым правилам [3]. Основная сфера приложения игровой ситуации – создание условий формирования способности в определенных социально-экономических ситуациях принимать решения за счет поддержания постоянного интереса к содержанию учебно-познавательной деятельности, активизации самостоятельности, формировании и закреплении практических навыков [2].

Деловые игры позволяют воссоздать реальные ситуации, и в таких условиях у обучающегося есть возможность проявить свои способности, применить профессиональные умения и навыки, усвоить их на практике. Возможности применения деловых игр связывают с контекстным подходом в обучении, когда процесс познания осуществляется в контексте будущей профессиональной деятельности, что позволяет воссоздать в игре реальные производственные связи и отношения. При этом профессиональную деятельность возможно моделировать таким образом, чтобы формировались и компетентные предметные действия, и социальные отношения в группе. Для успешного осуществления деловых игр выделяют ряд основных принципов:

– имитационного моделирования конкретных условий динамики процессов;

– игрового моделирования, в котором представлены содержание и формы соответствующей профессиональной деятельности;

– совместная деятельность, при которой важно выбрать роли, определить полномочия и средства, которые будут применяться;

– диалогическое общение;

- двупланность проявляется в постановке двоякой цели, которая отражает реальный и игровой аспекты;

– принцип проблемного содержания [2].

Включение в обучение всего вышесказанного может позволить осознано конструировать и применять деловую игру как средство обучения и формирования профессиональных и коммуникативных компетенций.

Для того чтобы результат деловой игры был эффективным и значимым нужно включать моделирование конкретных ситуаций и сопутствующих условий и вовлекать всех студентов в совместную деятельность. Также немаловажно в итоге и коллективное обсуждение всего содержания и материалов, включённых в данную игру. Таким образом, главное направление любой деловой игры – решать практико-ориентированные задачи, сложные профессиональные вопросы, связанные с будущей профессиональной деятельностью [1].

При этом деловая игра может иметь разный характер. Возможны деловые игры инновационного характера. Базовый процесс в данном случае – отход от предыдущего понимания неких ситуаций, то есть формирование новых знаний. Главное в данном случае творчество студентов, степень креативности. При этом минимизировано звено оценки критического плана продуктов творчества, так как главное – породить как можно больше нетривиальных, возможно неожиданных и нестандартных решений тех проблем, которые есть или тех которые будут в прогнозе. Популярнейшим видом данной игры является «мозговой штурм», когда создается банк проектных идей.

Один из сложных вариантов деловой игры – учебно-производственный, по-другому называемый учебно-прагматическим. Цель в таком случае - принять решение, исходя из актуальной проблемы. Начало игры идет от создания кейсов, в которые включены: составление игрового плана, определение целей и задач, этапы и примерное содержание, роли, обязанности, средства. Впоследствии пишется сценарий, осуществляется сбор информации, оцениваются результаты. Специфика деловых игр заключается в возможности включения в содержание с одной стороны, учебных задач, которые актуальны для студентов и позволяют развивать определенные значимые качества участников игрового процесса, с другой стороны, смоделировать реальную производственную ситуацию посредством имитации, что включает студентов в сферу профессиональной деятельности.

Согласно результатам проведенных исследований, деловая игра, включенная в учебный процесс, не всегда увеличивает объем теоретических знаний у студентов, но при этом ее роль очень важна, так как в итоге студенты могут лучше применять те знания, которые у них были получены ранее именно на практике.

Профессиональная подготовка будущих специалистов среднего звена автомобильно-дорожного колледжа включает в блок профессиональных компетенций требования к их экономической составляющей, т.е. не только овладение базовыми экономическими знаниями, но и формирование активного экономического мышления, что способствует выработке практических навыков и предпринимательских способностей. Такой подход планирует выбор активных методов обучения, какими являются деловые игры. Целесообразность их применения в процессе изучения таких дисциплин как «Экономика организации» и «Управление персоналом» несомненна, так как имеет место возможность не только изучать, но и в определенной степени имитировать профессиональные экономические ситуации, возникающие в реальной профессиональной обстановке.

**Список литературы**

1. Арнст, Е.А. Деловые игры на учебных занятиях для формирования общих и профессиональных компетенций обучающихся /Е.А. Арнст. Текст: непосредственный // Образование. Карьера. Общество, 2018. №3(58) – С.26-27.
2. Бургат, В.В. Деловая игра как метод активного обучения / В.В. Бургат. Текст: непосредственный // Сибирский торгово-экономический журнал, 2014. – С.42-48.