

Селиванова Лилия Александровна

преподаватель

Университетский колледж

ФГБОУ ВО «Оренбургский государственный университет»

г. Оренбург, Оренбургская область

ВИДЫ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ. ДЕЛОВАЯ ИГРА

Аннотация: в статье рассматриваются педагогические технологии. Особое внимание уделяется деловой игре как одной из инновационных форм организации учебного процесса. Автором отмечено, что образование является неотъемлемой частью развития современного общества, и для достижения эффективных результатов в обучении используются различные педагогические технологии.

Ключевые слова: педагогические технологии, деловая игра, рефлексивно-оценочный этап.

Этапы становления понятия «педагогическая технология». Понятие «технология» трактуется дословно (исходя из этимологии и греческого происхождения слова «технэ») как учение об искусстве, ремесле. С введением этого понятия в педагогику актуализируется проблема соотношения науки и искусства в педагогике. К. Д. Ушинский: «Педагогика не наука, а искусство, самое обширное, сложное, самое высокое, самое необходимое их всех искусств. Искусство воспитания опирается на науку». В.П. Беспалько: «Любая деятельность может быть либо технологией, либо искусством. Искусство основано на интуиции, технология – на науке» [3, с. 8].

Педагогические технологии представляют собой систематизированные методы и подходы, направленные на оптимизацию процесса обучения и воспитания. Они охватывают комплекс мероприятий, таблиц, моделей, средств и способов, с помощью которых достигаются цели образования. Эти технологии помогают создавать условия для активной познавательной деятельности обучающихся, обеспечивают разнообразие форм и способов обучения, а также позволяют педагогу эффективно организовать взаимодействие с учащимися. Важно

отметить, что в современном образовании акцент делается на интерактивные и практико-ориентированные технологии, которые способствуют лучшему усвоению материала и развитию необходимых компетенций.

В отечественной практике обучения первая попытка использовать игровой метод для решения организационно – производственных задач была предпринята в 1932 г. в Ленинграде М.М. Бирштейн, которая провела деловую игру по организационно-производственным испытаниям. Большую роль в становлении и развитии этого метода сыграли работы М.М. Бирштейн, В.Н. Буркова, В.М. Ефимова, В.Ф. Комарова, Р.Ф. Жукова, В.И. Маршева, В.Я. Платова, В.И. Рыбальского и многих других. Сейчас в мире используется свыше двух тысяч деловых игр, из них только в России и США свыше полутора тысяч.

В современной практике деловые игры делятся на производственные, организационно-деятельностные, проблемные, учебные и комплексные, и тем не менее, независимо от конкретного названия, все они – деловые игры. Что их объединяет? Уже в общем названии – деловые, казалось бы, содержится ответ. Но, если существуют игры деловые, то, значит, есть и другие – неделовые или досуговые, – игры для отдыха или иных целей [1, с. 4]

Деловая игра является одной из наиболее востребованных педагогических технологий, которая позволяет моделировать реальные ситуации и развивать практические навыки учащихся. Она представляет собой организованное коллективное игровое взаимодействие, в котором участники принимают на себя роли, соответствующие различным профессиональным или управленческим функциям. Цель деловой игры заключается в том, чтобы создать условия для решения задач, развивающих навыки коммуникации, анализа, принятия решений и критического мышления.

Деловая игра как педагогическая технология открывает новые горизонты в образовательной практике, позволяя обучающимся не только получать знания, но и развивать ключевые компетенции, необходимые в современном мире.

Игра как особый вид активности человека позволяет ему решать задачи, связанные с воздействием на свойства его психической реальности – те свойства, которые

связывают обычно с содержанием творческого мышления, познавательной активностью, способностью к самостоятельному мышлению, креативностью и т. п.

В этом смысле деловые игры отличаются от других видов игр (спортивных, интеллектуальных и т. п.) своим предметом [1, с. 21].

Метод деловой игры применяется в различных образовательных контекстах: от вузов до школьного обучения. Обучающиеся, принимая участие в таких играх, не только осваивают теоретические знания, но и учатся применять их на практике, что значительно повышает мотивацию и заинтересованность в учебном процессе.

Игра позволяет углубить и закрепить профессиональные знания и умение по специальным предметам, приблизить обучающегося к уровню творческого решения задач. Игра воспитывает интерес к профессии, стремление учиться и совершенствовать свои профессиональные знания и умения, расширяет кругозор [2, с. 4].

Подготовка к деловой игре включает в себя несколько важных шагов. Прежде всего, необходимо определить цель и задачи игры, которые должны быть ясно сформулированы и понятны всем участникам. Далее следует разработать сценарий игры, который может включать в себя описание ситуаций, ролей и ожидаемых результатов. Подбор участников тоже играет ключевую роль: важно, чтобы в игре участвовали разные специалисты с необходимыми знаниями и навыками.

После этого необходимо обеспечить соответствующие условия для проведения игры: выбрать место, подготовить необходимые материалы и оборудование, а также продумать организацию пространства для участников. Также важно предусмотреть время на введение в игру, в ходе которого педагоги объясняют правила и знакомят участников с ожидаемыми результатами.

Основной этап деловой игры включает в себя непосредственное взаимодействие участников в рамках заданного сценария. Важно, чтобы каждый игрок не только выполнял свои роли, но и был вовлечён в процесс обсуждения и принятия решений. На этом этапе происходит динамичное взаимодействие, в ходе которого учащиеся сталкиваются с различными ситуациями, требуют от них быстрого реагирования и способности к командной работе.

Педагог в этот момент выполняет роль наблюдателя и фасилитатора, обеспечивая правильное течение игры и поддерживая интерес участников. Одной из задач педагога является фиксирование значимых моментов, которые впоследствии могут быть использованы в рефлексивно-оценочном этапе.

Рефлексивно-оценочный этап завершает процесс деловой игры и предоставляет участникам возможность осмыслить полученный опыт. Важно активно обсуждать, что получилось, а что нет, как именно участники справились с поставленными задачами, какие навыки были особенно полезны. Это можно сделать в формате круглого стола, где каждый игрок делится своим мнением, обсуждает сложности, с которыми столкнулся, и делится полезными советами.

Кроме того, рефлексия позволяет педагогам оценить, насколько эффективно были достигнуты цели игры и какие изменения могут быть внесены в будущие игры для повышения их результативности. Это может включать в себя как изменения в сценарии, так и дополнительные обучающие ресурсы, которые помогут учащимся лучше подготовиться и активнее участвовать.

Деловые игры помогают воспитывать инициативных, решительных, смелых, творчески работающих личностей, что является первостепенным в современных экономических условиях [2, с. 24].

Список литературы

1. Абрамова Г.С. Деловые игры: теория и организация: учебно-методическое пособие / Г.С. Абрамова. – 2022: М.: ИНФРА-М, 2022. – 2-е изд. – 189 с. – ISBN 978-5-16-013580-9. – DOI 10.12737/textbook_5a336a92ae9be3.26817212. EDN YOKBRI

2. Бабанова И.А. Деловые игры в учебном процессе / И.А. Бабанова // Научные исследования в образовании. – 2012. – №7 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/delovye-igry-v-uchebnom-protseesse> (дата обращения: 10.02.2025). – EDN PAQHJH

3. Факторович А.А. Педагогические технологии: учебник для вузов / А.А. Факторович. – 2-е изд. – М.: Юрайт, 2025. – 128 с. – ISBN 978-5-534-09829-7 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://urait.ru/bcode/562383/p.14> (дата обращения: 10.02.2025).

4 <https://interactive-plus.ru>