

## **ДЕЛОВАЯ ИГРА – МЕТОД АКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ БАКАЛАВРОВ НАПРАВЛЕНИЯ ПОДГОТОВКИ «ЭЛЕКТРОЭНЕРГЕТИКА И ЭЛЕКТРОТЕХНИКА»**

**Кулеева Л. И., Семенова Л. А.**

**ФГБОУ ВПО «Оренбургский государственный университет», г. Оренбург**

Целью высшего образования является обеспечение подготовки квалифицированных, конкурентоспособных кадров, отвечающих современным требованиям к качеству специалистов, для самостоятельной работы по выбранному направлению (специальности) области знаний, способных обеспечить научно-техническое, экономическое, социальное и культурное развитие страны и обладающих высокими духовными, культурными и нравственными качествами [1].

Бакалавриат – базовое высшее образование, дающее фундаментальные и прикладные знания по направлению подготовки.

Активизация учебно-познавательной деятельности бакалавров-электриков начинается с первых дней обучения в ВУЗе на специальных дисциплинах: «Введение в специальность» и «История электротехники», на которых прививаются первые навыки творческой, научной активности.

Современный бакалавр-электрик, которому придется работать в текущем столетии, должен не только хорошо ориентироваться в специальных технических областях, но и предвидеть влияние принимаемых решений на окружающую среду и на социально-экономические условия. У него должен быть сформирован навык самостоятельного технического творчества и системный подход к технико-экономическим проблемам. Ему необходимы значительные глубокие фундаментальные знания по выбранному направлению, которые могут быть приобретены с применением методов активного обучения.

Наиболее эффективным методом в подготовке современных выпускников ВУЗа является деловая игра. Она позволяет соединить знания и умения, превратить знания из предпосылок в действия.

Исследования показали, что при лекционной подаче материала усваивается более 20% информации, в то время как в дискуссионном обучении – 75%, а в деловой игре – около 90% [2].

В педагогическом словаре под деловой игрой понимают форму воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирования систем отношений, характерных для данного вида практики [3].

Главной целью игры является развитие у студентов профессиональной компетентности, формирование умения применять теоретические знания в практических ситуациях. Деловая игра, по мнению авторов, наилучшим образом приспособлена для реализации данных целей.

Учебные (деловые) игры, разработанные на конкретных ситуациях, вводят студентов в сферу профессиональной деятельности, вырабатывают у них способность критически оценивать действующую ситуацию, находить

решения по ее совершенствованию, являются мощным стимулом активизации самостоятельной работы по приобретению профессиональных знаний и навыков [2].

На дисциплинах «Введение в специальность» и «История электротехники» деловая игра может быть использована при защите рефератов по тематике изучаемого материала.

Технология деловой игры состоит из следующих этапов.

*Этап подготовки.* Подготовка деловой игры начинается с разработки сценария. В сценарий входят:

- разработка тем рефератов по дисциплинам;
- план деловой игры (даты проведения зачетных игр);
- общее описание процедуры игры;
- содержание характеристик действующих лиц.

На этом этапе определяется режим работы, формулируется цель занятия, обосновывается постановка проблемы и выбора ситуации. Выдаются пакеты материалов, инструкций, правил, установок.

Темы рефератов предлагаются студентам на одном из первых занятий, либо по свободной технической теме, либо по тематике научной работы лектора. Собирается дополнительная информация.

Условия и дни проведения зачетных игр намечаются преподавателем в начале семестра в день выдачи тем рефератов, что позволяет студентам своевременно подготовиться к защите рефератов. При необходимости студенты обращаются к ведущему-лектору за консультацией. Допускаются предварительные контакты между участниками игры, но правила запрещают отказываться от полученной по жребию роли, выходить из игры, пассивно относиться к игре, подавлять активность, нарушать этику поведения.

В дни проведения деловых игр приветствуется использование студентами иллюстрационных материалов, в том числе самостоятельно разработанных презентаций [4].

*Этап проведения* – процесс игры. С началом игры никто не имеет права вмешиваться и изменять ее ход. Только лектор - ведущий может корректировать действия участников, если они уходят от главной цели игры. В зависимости от модификации деловой игры могут быть введены различные типы ролевых позиций участников.

Деловая игра на дисциплинах «Введение в специальность» и «История электротехники» предусматривает деление студентов на команду докладчиков, оппонентов и команду, задающую вопросы, при этом все студенты поочередно выступают в каждой из ролей.

Опыт проведения игр в студенческой аудитории показывает, что главными задачами преподавателя являются следующие [2]:

1. Для каждой роли указать дополнительный источник информации о требованиях, предъявляемых к ней.

2. Диагностика команды и ее лидера, контроль за развитием событий в ней. Выработка рекомендаций, направленных, прежде всего на раскрытие

многовариантности решения задачи. При необходимости решение вопроса о смене лидера.

3. Контроль за технологией планирования работ, информационным обеспечением внутри команды, координационными собраниями, порядком их проведения.

4. Обеспечение четкого регламента игры, правильного его понимания.

5. Обеспечение информацией о методике техники публичных выступлений.

*Этап анализа, обсуждения и оценки результатов игры.* Обмен мнениями, защита студентами своих решений и выводов. В заключение лектор констатирует достигнутые результаты, отмечает ошибки, формулирует окончательный итог занятия.

Деление академической группы на команды докладчиков, оппонентов и задающих вопросы, с поочередным выступлением в каждой роли, позволяет в конце выставить объективную оценку каждому из играющих. Оценки выставляют сами студенты и преподаватель.

Преподаватель на деловых играх выступает в роли равноправного члена коллектива, а в конце игры проводится разбор занятия с учетом мнения студентов.

Защита реферата в форме деловой игры позволяет творчески активизировать учебную деятельность студента, учит отстаивать свою точку зрения, грамотно и лаконично формулировать вопросы, грамотно и четко излагать исследуемый материал, правильно оценивать ответы на вопросы сокурсников.

#### *Список литературы*

- 1. Высшее образование [Электронный ресурс] : Информационная образовательная сеть. – Режим доступа: <http://www.ziyonet.uz/ru/education/system/highschool> – 20.12.13.*
- 2. Сухорукова, Л. Н. Деловые игры как средство развития профессиональной компетентности студентов [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://do.gendocs.ru/docs/index-214455.html> – 20.12.13.*
- 3. Современный словарь по педагогике / сост. Е. С. Рапацевич. – Минск : Современное слово, 2001. – 928 с.*
- 4. Семенова, Н. Г. Мультимедийные педагогические средства в системе общедидактических методов обучения / Н. Г. Семенова // Вестник Оренбургского государственного университета. – 2005. - № 2. – С. 95-104.*