

**Марія Петрівна Кушпіт,**  
*викладач професійно-теоретичної підготовки*  
*ВПУ №71 м. Кам'янка-Бузька*

## **ДІЛОВА ГРА ЯК ІННОВАЦІЙНИЙ МЕТОД НАВЧАННЯ**

Головним завданням професійно-технічних навчальних закладів є якісна підготовка кваліфікованих робітників.

Тому на даний момент важливо впроваджувати в освітній процес інновації, моделі педагогічних технологій, які б забезпечували підготовку висококваліфікованих кадрів, що досконало володіють сучасними технологіями, швидко приймають обгрунтоване рішення при нестандартних ситуаціях, самостійно діють.

Уроки з впровадженням інноваційних методик більше подобаються учням через їх незвичність, відсутність жорсткої структури, наявність умов для самореалізації.

Серед різновидів інноваційних уроків часто використовують ігрові технології.

Навчальна діяльність проводиться шляхом відтворення професійної діяльності здобувача освіти в конкретних обставинах.

Учасники гри, тобто здобувачі освіти, в процесі уроку виступають у різноманітних ролях, посадах, що мають місце на виробництві та приймають певні рішення, що узгоджуються з інтересами цих ролей. Застосування викладачем ділової гри дає можливість йому самовдосконалюватись, по-іншому діяти та мислити. А для учнів така форма навчальної діяльності формує позитивну мотивацію до навчання, збільшує впевненість у собі, забезпечує ефективність розвитку майбутніх фахівців.

Актуальність використання ділових ігор в процесі професійної підготовки фахівців у професійно-технічних навчальних закладах вплинула на вибір мною такої форми навчання при проведенні узагальнюючих уроків. На таких уроках із практичним використанням ігрових форм відбувається поглиблення і

закріплення знань учнів, удосконалюються вміння застосовувати їх на практиці та здатність працювати в команді.

Основна мета ділових ігор - формування й удосконалення конкретних умінь діяти в конкретних ситуаціях.

Вона передбачає досягнення таких цілей:

- розвиток активності учнів, їх ініціативи і самостійності;
- активний пошук нових рішень;
- глибше засвоєння навчального матеріалу;
- виховання в здобувачів знань творчого пошуку, відповідальності, ділових якостей.

Основою системи роботи за методом ділової гри є два моменти: учні повинні приходити на урок підготованими, бути уважними і швидко реагувати.

Ігрова модель навчання реалізовується такими етапами:

1. Ознайомлення учнів з темою, з правилами гри.
2. Підготовка до проведення гри (виклад сценарію, визначення ролей, шляхів вирішення проблеми).
3. Основна частина - проведення гри.

В процесі підготовки до такого виду навчальної діяльності здобувачі освіти займаються пошуками інформації, виготовленням презентаційного та роздаткового матеріалу, а це розвиває в них такі риси як відповідальність, самостійність, навички критичного мислення, вміння практично вирішувати проблемні завдання. Перед реалізацією імітаційної гри викладач робить короткий вступ в якому ознайомлює із завданням уроку та сценарієм гри. В процесі проведення уроку та по його завершенні проводить закріплення матеріалу у формі конкурсу «Будь уважний» та у вигляді гри «Брейн-ринг» - розгадування криптограми. Ділова гра є найкращим з активних методів проведення занять. Ділові ігри дозволяють більш повно відтворювати практичну діяльність, виявити проблеми і причини їх появи, розробляти варіанти вирішення проблем, приймати рішення і визначати механізм його реалізації.

У реальній дійсності коло необхідних для життя і роботи знань постійно розширюється, а можливості їх засвоєння не безмежні. Найважливішим завданням стає не тільки уміння відбирати необхідні знання, наблизити їх до сьогоденних життєвих і професійних ситуацій, практики, до реальної професійної діяльності. Це означає, що ділові ігри як метод активного навчання дозволяють «прожити» визначену ситуацію, вивчити її в безпосередній дії, моделювати різноманітні виробничі ситуації, проектувати засоби дій в умовах запропонованих моделей, демонструвати процес систематизації теоретичних знань за рішенням визначеної практичної проблеми.

Ділові ігри є імітаційними методами рольового навчання. Вони активізують процес засвоєння знань, навичок і умінь. Максимальна наближеність до реальної і практичної діяльності керівників і спеціалістів досягається шляхом використання моделей реальних ситуацій. Найчастіше гравцям доводиться приймати рішення в проблемних умовах. У ході гри людина може не лише придбати нові уміння, але й експериментувати з різноманітними стилями стосунків між партнерами.

Навички вирішення конфліктних ситуацій можуть переноситися людиною з ігрової моделі до реального життя, допомагаючи їй у вирішенні проблемних ситуацій, що виникають не лише у фаховій сфері.

Непередбачуваність ділової гри робить її специфічною формою пізнавальної діяльності. Ділові ігри збільшують результативність навчання завдяки глибині і швидкості засвоєння інформації, дозволяють у короткий термін опанувати методи прийняття рішень. Перевагами проведення даного уроку за допомогою ділової гри є:

- учні ознайомлюючись із методами дослідження питань, поглибили свої знання;
- учні засвоювали професійні функції на особистому досвіді;
- закріплюються взаємозв'язки під час розв'язання колективних завдань.

Також в учнів розвивається логічне мислення, мовлення, уміння брати участь у дискусіях, відстоювати свою думку.

Поряд з перевагами такої форми навчання, у діловій грі є і недоліки-це підвищена трудомісткість підготовки уроку, підвищена напруженість викладача в процесі уроку, учні можуть виявитись не готовими до роботи з використанням ділової гри.

Я вважаю, що є доцільно використовувати таку форму навчання, незважаючи на недоліки та труднощі, які виникають в процесі занять.

Учні так входять у визначені ролі, що ними живуть ще довгий період, пригадують ті чи інші ситуації, аналізують, стають впевненіші в своїх знаннях та діляться враженнями з оточуючими. Якість знань в ігровій формі в значній мірі залежить від авторитету викладача. Викладач повинен викликати в учнів довіру в першу чергу своїми знаннями, педагогічною майстерністю, людськими якостями і тоді все заплановане отримає очікуваний результат.

Після проведення таких уроків можу стверджувати, що ці методи навчання захоплюють учнів, пробуджують в них інтерес та стимулюють мотивацію, навчають самостійного мислення та дій.

### **Список використаної літератури**

1. Биков В. Ю. та ін. Інформаційне забезпечення навчально-виховного процесу: інноваційні засоби і технології. Київ: Атака, 2006. 288 с.

2. Інноваційні методики навчання у професійно-технічній освіті / за ред. І. Козловської. Львів: Сполом, 2006. 180 с.