

2. *Козина И.* Case study: некоторые методические проблемы [Текст] / И. Козина // Рубеж. 1997. № 10–11.

3. *Михайлова Е. И.* Кейс и кейс-метод: общие понятия [Текст] / Е. И. Михайлова // Маркетинг. 1999. № 1.

4. *Переход* к открытому образовательному пространству [Текст]: коллектив. моногр. / под ред Г. Н. Прозументовой. Томск, 2005. Ч. 1: Феноменология образовательных инноваций.

5. *Подласый И. П.* Педагогика [Текст]: учеб. для студентов пед. вузов: в 2 т. / И. П. Подласый. М., 1999. Т. 1.

6. *Смолянинова О. Г.* Информационные технологии и методика Case Study в профессиональном обучении студентов педагогического вуза [Текст] / О. Г. Смолянинова // Труды II Всероссийской научно-методической конференции «Образование XXI в.: инновационные технологии, диагностика и управление в целях информатизации и гуманизации». Красноярск, 2000.

7. *Смолянинова О. Г.* Инновационные технологии обучения студентов на основе метода Case Study [Текст] / О. Г. Смолянинова // Инновации в российском образовании. М., 2000.

8. *Ситуационный анализ, или Анатомия кейс-метода* [Текст] / под ред. Ю. П. Сурмина; Центр инноваций и развития. Киев, 2002.

9. *Харламов И. Ф.* Педагогика [Текст]: учеб. пособие / И. Ф. Харламов. 4-е изд., перераб. и доп. М., 1999.

**А. Ю. Китов, Н. В. Золотых,
А. Е. Нурғалиева**

УЧЕБНАЯ ДЕЛОВАЯ ИГРА В СИСТЕМЕ ВУЗОВСКОЙ ПОДГОТОВКИ КАК СРЕДСТВО АДАПТАЦИИ СТУДЕНТОВ К ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ПРАКТИКЕ

Профессиональная подготовка специалиста по направлению «Профессиональное обучение» – это сложное структурное и динамическое образование, ядром которого являются положительные установки, мотивы, ценности профессии. Сюда входят также и профессионально важные качества личности, способности, совокупность профессиональных знаний, умений и навыков, определенный опыт применения их на практике.

При подготовке конкурентоспособного специалиста основным приоритетом, с точки зрения многих исследователей, является применение инновационных педагогических технологий с преобладанием деятельностной и практико-ориентированной направленности. По нашему мнению, одной из таких инновационных технологий является применение игровых методов обучения, призванных обеспечивать профессиональную готовность специалиста к мотивированной практической деятельности, творческому исполнению своих функций, самостоятельному проектированию дальнейшей профессиональной деятельности.

В течение последних десятилетий деловые игры достаточно широко внедрились в производство, общественную деятельность, экономику, теорию управления, образование. Среди многочисленных научных исследований и литературных публикаций можно выделить те, которые являются основополагающими при конструировании и использовании деловых игр. Это работы Ю. С. Арутюнова, Н. В. Борисовой, В. Н. Буркова, В. А. Трайнева и др. В работах В. А. Трайнева выделены основные характеристики учебной деловой игры, дан развернутый анализ проблемы внедрения учебных деловых игр в процесс обучения. Психологическая сторона использования деловых игр отражена в работах А. А. Вербицкого. В. М. Ефимовым и Г. Л. Пельманом предпринята попытка определить место деловой игры в общей системе игр.

Самостоятельная работа студентов играет определяющую роль в процессе подготовки специалистов в высших учебных заведениях. Учебная деловая игра в системе вузовской подготовки студентов к самостоятельной деятельности – это активная деятельность по имитационному моделированию системы организации самостоятельной работы и ее подсистем и игровому моделированию будущей профессиональной деятельности выпускников вузов в этих системах.

В процессе конструирования любой учебной деловой игры в ней реализуются следующие основные психолого-педагогические принципы:

1. Принцип имитационного моделирования конкретных условий и динамики производства и игрового моделирования содержания профессиональной деятельности специалистов.

2. Принцип проблемности содержания учебной деловой игры и процесса его развертывания в познавательной деятельности студентов.

3. Принцип совместной деятельности участников в условиях ролевого взаимодействия, разделения и интеграции имитируемых в игре производственных функций специалистов.

4. Принцип диалогического общения и взаимодействия партнеров по игре как необходимое условие решения учебных задач, подготовки и принятия согласованных решений, развития познавательной активности.

5. Принцип двуплановости игровой учебной деятельности – достижение игровых целей служит средством реализации целей развития личности специалиста, целей обучения и воспитания [2].

Таким образом, учебная деловая игра является сложным знаковым замещением двух реальностей – процессов производства и содержания профессионального труда. Моделирование реальных условий профессиональной деятельности специалиста во всем многообразии служебных, социальных и личностных связей является основой методов активного обучения. В соответствии с этим принципом разработчик игры должен создавать как имитационную модель производства, так и игровую модель профессиональной деятельности занятых в нем людей. Развертывание этих двух моделей в живом учебном процессе создает предметный и социальный контексты усвоения нового, развития профессионала.

При подготовке к игровой деятельности, а также для повышения эффективности учебной деловой игры ее технология должна отвечать определенным требованиям:

- игра должна служить практическим дополнением к теме или разделу или же завершать изучение дисциплины в целом;
- игра должна соответствовать целям обучения;
- необходима определенная психологическая подготовка участников, которая бы соответствовала содержанию игры;
- необходима возможность использования творческих элементов в игре;
- преподаватель должен выступать не только как руководитель, но и как консультант в процессе игры.
- игра должна обеспечивать максимальную приближенность к реальным производственным условиям;
- должна быть создана атмосфера поиска и непринужденности;
- следует тщательно подготовить учебно-методическую документацию;
- необходимы четко сформулированные задачи, условия и правила игры;
- должны быть выявлены варианты возможных решений указанной проблемы;
- обязательно наличие необходимого оборудования [1].

Важными параметрами структуры учебной деловой игры являются ее конструктивные свойства, отражающие функциональное единство целей, структуры и содержания игры. В нашем исследовании эти параметры выводятся из характеристики игры как развитой формы игровой деятельности и включают освоение профессии, исполнение роли, управление и самоуправление, рациональную организацию труда, принятие нестандартных решений, коллективное творчество, создание работоспособного коллектива, увлекательность, эмоциональность, осознание нехватки знаний, приобретение практических знаний и навыков, лидерство, общение, исполнение ролей, ценность результатов игры.

Учебные деловые игры выполняют следующие функции (рисунок).



Функции учебных деловых игр

Учебная деловая игра строится в несколько этапов:

1. Создание игровой атмосферы. Определяются содержание и основная задача игры, осуществляется психологическая подготовка ее участников.
2. Организация игрового процесса. Студентам разъясняются правила и условия игры. Распределяются роли среди участников игры.
3. Проведение игры. Решается поставленная задача игры.
4. Подведение итогов. Анализируются ход и результаты игры как самими участниками, так и педагогом.

Следует отметить, что в учебных деловых играх применяется не только игровой метод как таковой. В процессе игры можно использовать групповую и индивидуальную работу, совместное обсуждение, проводить тестирование и опрос, создавать ролевые ситуации. Иными словами, учебная деловая игра органично сочетает и позволяет использовать различные методы – анкетирования, социометрии, мозгового штурма и др [3].

Вместе с тем при внедрении учебной деловой игры в образовательный процесс у студентов повышается интерес, возникает эмоциональный отклик на процесс познания, инициатива, творческая активность, желание добывать и расширять знания.

Пробуждение интереса к содержанию обучения и к самой учебной деятельности, развитие стремления к повышению уровня своих знаний, расширению кругозора и возможности проявить в учении самостоятельность и инициативность побуждают выпускников к продолжению образования, профессиональному росту, а также формируют потребность самообразования в течение всей профессиональной деятельности.

Библиографический список

1. Арутюнов Ю. С. Методика разработки конкретных ситуаций [Текст] / Ю. С. Арутюнов. М., 1980.

2. Вербицкий А. А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход [Текст]: метод. пособие / А. А. Вербицкий. М., 1991.

3. Трайнев В. А. Интенсивные педагогические игровые технологии в гуманитарном образовании (методология и практика) [Текст] / В. А. Трайнев, И. В. Трайнев. М., 2007.

Т. А. Сапегина

ФОРМИРОВАНИЕ КОММУНИКАТИВНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ СРЕДСТВАМИ НЕВЕРБАЛЬНОГО ОБЩЕНИЯ

Проблема подготовки высококвалифицированных кадров всегда занимала ведущее место в российской системе образования. Сегодня высшее образование должно быть сориентировано на становление социально и профессионально активной личности, обладающей соответствующими компетенциями. Совет Европы выделил пять ключевых компетенций (компетенции широкого спектра использования, обладающие определенной универсальностью): политические и социальные, межкультурные, коммуникативные, социально-информационные, персональные.

Коммуникативные компетенции – это владение технологиями устного и письменного общения на разных языках, в том числе и технологиями компьютерного программирования. Общение присутствует во всех видах деятельности человека. Но есть такие виды труда, где оно из фактора, со-