

тивно-управленческого персонала, планировать профессии и специальности по заказу предприятий Кировградского городского округа и при их непосредственном участии, необходимо ориентировать профессиональное образование на конкретные запросы работодателей.

Список литературы

1. *Москвин, С. Н.* Управление проектами в сфере образования : учебное пособие / С. Н. Москвин. Москва : Юрайт, 2019. 139 с. Текст : непосредственный.

2. *Рыбаков, Е. А.* Современные подходы к подготовке специалистов / Е. А. Рыбаков. Текст : непосредственный // Среднее профессиональное образование Уральского региона в условиях активного государственного реформирования: состояние, перспективы развития : материалы 6-й Межрегиональной конференции. Екатеринбург, 2015. С. 11–38.

3. *Стратегия 2020.* Итоговый доклад о результатах экспертной работы по актуальным проблемам социально-экономической стратегии России на период до 2020 года. URL: <http://2020strategy.ru>. Текст : электронный.

УДК 377.138.2

Ю.Р. Файзрахманова, М.А.Федулова

Yu. R. Faizrahmanova, M. A. Fedulova

ФГАОУ ВО «Российский государственный профессионально-педагогический университет», Россия, Екатеринбург

**Russian state vocational pedagogical University, Russia, Yekaterinburg
fedulova@rsvpu.ru**

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 ко-

торым 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 приобретает определенный 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 определенным 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, формированию и закреплению 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 двойкой 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 пла-

нирует 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. № 1 (19). С. 48–50.
3. Федулова, М. А. Проектирование процесса обучения по рабочей профессии «Сварщик» с использованием игровых технологий / М. А. Федулова, Н. В. Денисова. Текст : непосредственный // Техническое регулирование в едином экономическом пространстве : сборник статей IV Всероссийской научно-практической конференции с международным участием, Екатеринбург, 19 мая 2017 г. Екатеринбург : Российский государственный профессионально-педагогический университет, 2017. С. 188–194.

УДК [377.354:62]:005.963.2

В.А. Федоров, С.В. Васильев
V.A. Fedorov, S. V. Vasilev
ФГАОУ ВО «Российский государственный
профессионально-педагогический университет», г. Екатеринбург
АО «НПК Уралвагонзавод», г. Нижний Тагил
Russian state vocational pedagogical university, Ekaterinburg
JSC "RPC Uralvagonzavod" Nizhny Tagil
Fedorov1950@gmail.com, Vasilevs46@mail.ru

РАЗВИТИЕ НАСТАВНИЧЕСТВА В МАШИНОСТРОЕНИИ. ПРИМЕР ПРАКТИКИ АО «НПК УРАЛВАГОНЗАВОД»

DEVELOPMENT OF MENTORING IN MECHANICAL ENGINEERING. EXAMPLE OF PRACTICE OF JSC «NPK URALVAGONZAVOD»

Аннотация. В статье представлена модель реализации системы наставничества в условиях машиностроительного производства.

Abstract: The article presents a model of implementation of the mentoring system in the conditions of machine-building production.

Ключевые слова: адаптация персонала, наставничество, машиностроение, риски и эффективность системы наставничества.

Key words: personnel adaptation, mentoring, engineering, risks and effectiveness of the mentoring system.