

Деловая игра как инновационный подход для профессиональной подготовки будущего специалиста

Р. Р. Тураев*, Л. Р. Файзуллина

*Башкирский государственный университет, Сибайский институт (филиал)
Россия, Республика Башкортостан, 453833 г. Сибай, улица Белова, 21.*

**Email: rusttur@rambler.ru*

В условиях жесткой конкуренции и предъявляемых требований к выпускнику на рынке труда возникает противоречие между профессиональной подготовкой будущего специалиста и требованиями работодателя. В связи с этим рассматривается внедрение в традиционное образование элементов инновационного подхода на примере деловой игры.

Ключевые слова: инновация, деловая игра, профессиональная подготовка, инновационный подход в обучении, модернизация системы образования.

Система высшего образования в настоящее время, как и вся система образования России, претерпевает значительные перемены. В настоящий момент происходит этап модернизации, сопровождающийся внедрением новых образовательных технологий в рамках реализации новых ФГОС. Современный рынок труда предъявляет новые требования к выпускникам вузов, которые должны обладать специальными знаниями в будущей профессиональной деятельности, быть мобильными и обладать умением своевременно перестраивать свою профессиональную деятельность, находить новые стратегические пути решения в условиях изменяющейся действительности. Поэтому возникает противоречие между профессиональной подготовкой бакалавра в вузе и требованиями работодателя на рынке труда.

С целью разрешения данного противоречия одним из значимых направлений в деятельности вуза является инновационный подход в образовательном процессе.

В настоящее время существует множество определений к слову «инновация», но в целом они сходятся в одном: инновация – это внедрение чего-то нового. В переводе с латинского языка понятие «инновация» означает «обновление, новшество или изменение» [2]. Неверным было бы считать, что данное понятие зародилось недавно. В каждом конкретном случае нововведения считались и считаются инновациями, а потому за развитием, например, в области образования любого государства, будет стоять инновация. По сути, инновация является «двигателем развития». Под педагогической инновацией мы понимаем изменения в педагогической деятельности и ее внедрение в содержание обучения и воспитания с целью повышения эффективности образовательного процесса.

Основными критериями инновации, по нашему мнению, выступают:

- новизна или сущность предлагаемого нового;
- результативность, что предполагает определенные достижения в деятельности педагога;
- оптимальность, которая предполагает высокую результативность при наименьших физических, умственных и временных затратах;
- возможность массового применения положительного педагогического опыта.

Инновационная педагогическая деятельность – это, прежде, всего профессиональная деятельность преподавателя, основанная на рефлексии своего практического опыта, с учетом которой внесены изменения в учебно-познавательный процесс для достижения высоких результатов в знаниях.

В практике к инновационной образовательной технологии можно отнести такие технологии, как использование электронно-дидактических, мультимедийных средств, использование в обучении и воспитании компьютерных технологий, деловые игры, проблемный и исследовательский методы, различного рода тренинги, метод проектов и многое другое [1].

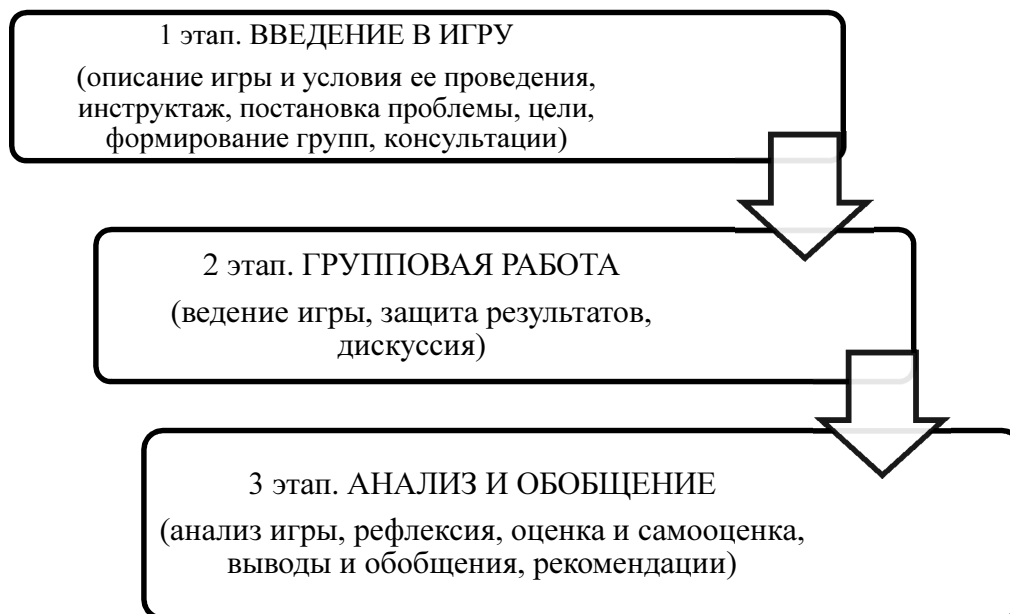
Выбор в пользу того или иного метода заключается в целевом содержании педагогической деятельности. Из всего многообразия технологий рассмотрим возможность использования инновационного подхода на основе деловых игр.

Деловая игра – это имитация рабочего процесса, его моделирование, упрощенное воспроизведение реальной производственной ситуации. Она представляет собой последовательность действий, которые игроки должны выполнить для достижения определенного результата. Игра регламентируется правилами, заведомо прописанными в сценарии [3].

На сегодня существует много разновидностей деловых игр, которые отличаются выбранными целями и уровнем сложности [5]. Поэтому педагог, выбрав в качестве инновационного подхода использование данной технологии, должен учитывать поставленные задачи, принимать во внимание уровень подготовки студентов. В рамках вуза данная технология применяется как имитация производственного процесса при выполнении студентами, например, лабораторных или практических работ.

Проведение деловых игр позволяет заинтересовать студентов, каждому ее участнику «окунуться» в практически реальный рабочий процесс и испытать самому многие профессиональные действия. Кроме того участник имеет возможность вновь использовать свой прошлый опыт или провести ее коррекцию, происходит развитие собственных представлений и действий. Основной плюс такого обучения заключается в самостоятельном принятии решения, моделирование реальности позволяет радикально сократить время накопления опыта, пробовать разные стратегии.

Несмотря на всю простоту использования деловых игр в учебном процессе она требует тщательной подготовки, последовательности проведения и грамотной интерпретации ее результатов. Для этого необходимо знать основные этапы деловой игры (рис. 1), которые показаны на рисунке в виде технологической схемы.



Содержательная сторона деловой игры в рамках учебного процесса характеризуется следующими особенностями [4]:

- моделирование в любое время бесконечного количества видов ситуаций;
- сокращение участником времени накопления опыта;
- возможность рефлексии профессиональных действий;
- самостоятельность принятия решений, выбор стратегии;
- самоорганизация деятельности и активизация субъектной позиции;
- продуктивность учебно-познавательного процесса.

В деловой игре опыт приобретается через деятельность, то есть самым эффективным способом усвоения информации. А это означает, что внедрение деловых игр в учебно-познавательный процесс полностью себя оправдывает, т.к. ведет к тому, что будущий специалист уже обладает специальными знаниями в своей профессиональной деятельности, умеет эффективно выбирать стратегию и своевременно принимать правильное решение.

Таким образом, в условиях модернизации системы образования процесс традиционной подготовки будущего специалиста должен быть интегрирован различными инновационными подходами, что позволяет педагогу достигать определенных целей, а выпускнику вуза соответствовать предъявляемым требованиям современного рынка труда.

Литература

1. Алапьева В. Г. Методические рекомендации по организации учебно-технических и деловых игр. - Екатеринбург: Деловая книга, 1999. – 187с.
2. Айламазьян А. М. Актуальные методы воспитания и обучения: деловая игра. Учебное пособие для студентов. – М.: МГУ, 1989. С.5–8.
3. Абрамова Г. С., Степанович В. А. Деловые игры: теория и организация. – Екатеринбург: Деловая книга, 2009.
4. Платов В. Я. Деловые игры: разработка, организация и проведение: Учебник.-- М.: Профиздат, 1991. – 156 с.
5. Трайнев В. А. Деловые игры в учебном процессе. – М.: Изд. Дом «Дашков и К: МАН ИПТ», 2002. – 360 с.

Статья рекомендована к печати кафедрой дошкольного и начального общего образования СИ (филиал) БашГУ (канд. пед. наук, доцент Л. Р. Файзуллина).

Business game as an innovative approach for the training of the future specialist

R. R. Turaev*, L. R. Fayzullina

Bashkir State University, Sibay Branch (Institute)

21 Belova Street, 453833 Sibay, Republic of Bashkortostan, Russia.

**Email: rusttur@rambler.ru*

In the face of fierce competition and the requirements to graduate in the labor market there is a contradiction between the professional training of future specialists and the requirements of the employer. In this regard, the introduction of the business game as an innovative approach into the traditional education is considered to be necessary.

Keywords: innovation, business game, training, innovation in training, modernization of the education system.