Деловая игра

Современная система обучения, построенная чаще всего на рецептивных и репродуктивных действиях, не отвечает требованиям перестройки образования, предполагающей продуктивную творческую деятельность учащихся, мобилизацию всех потенциальных резервов учебного процесса. Выполнение в будущем профессиональных функций требует наличие научно-теоретического мышления, которое можно развивать у старшеклассников путём применения таких активных форм и приёмов обучения, как ролевые игры, решение ситуационных задач деловые игры и т.д.

Именно они могут обеспечить формирование профессиональных ориентиров и тренинг в условиях, моделирующих производственный процесс. Использованием их в средней школе можно реализовать идею развивающего обучения, выдвинутую А. Н. Леонтьева . Б. Элькониным и Л. В. Занковым, получить возможность управлять процессом обучения и развития личности.

Психологическая концепция игровой деятельности А. Н. Леонтьева и Д. Б. Эльконина является наиболее целесообразной с точки зрения реализации принципа развивающего обучения, ибо наличие в игре рефлексивных поисковых мыслительных и организационных компонентов способствует обеспечению необходимых для такого обучения условия. В связи с этим возникают. Естественно, вопросы: в чём сущность игровой деятельности? Какими особенностями обладают этот феномен? В чём различие ролевых и деловых игр? Чем они отличаются от метода решения ситуационных задач?

Дело в том, что, во-первых, всякое действие, в том числе и речевое, должно иметь свою цель и свой мотив. Ими в речевом действии являются различные коммуникативные намерения: о чём-то узнать, что-то сообщить, побудить собеседника к какому- либо действию, договориться о чём-либо и т.п. И только возникновение потребности реализовать эти коммуникативные намерения на русском языке может быть мотивом, стимулом к усвоению тех речевых единиц, с помощью которых они осуществляются. Без создания такого стимула и побуждения такой потребности учащихся нельзя обучить говорению, ибо научиться плавать надо плавая, играть на каком-то музыкальном инструменте – играя, и разговорной речи можно научиться только путём говорения в реальных жизненных ситуациях.

Ролевые игры или так называемые игры с элементом перевоплощения являются одним из способов создания учебных ситуаций, имитирующих реальные жизненные ситуации. Следует отметить, что интерес к ним заложен в природе человека: человеческие взаимоотношения наряду с реальной могут выражаться и в условной форме, которая реализуется в игре. Например, все дети усваивают мир взаимоотношений взрослых через подражание, создавая при этом в ролевой игре условную, воображаемую обстановку и используя чаще условные воображаемые атрибуты. Сценическое искусство взрослых тоже является примером условных, воображаемых ситуаций. Именно в играх выражается присущая человеку социальная активность, без которой человек не может существовать как активный субъект общества.

Естественен также интерес к играм с элементом соревнования. В такой игровой деятельности познавательная активность человека направлена прежде всего на самого себя, на испытание своих возможностей, заложенных в волевой сфере. Поэтому каждый с удовольствием занимается решением различных головоломок, занимательных задач, ребусов, кроссвордов, и т.д. Физиологической основой этого интереса является свойственный человеческой природе ориентировочно-исследовательский рефлекс, выражающийся в стремлении познать всё. Что неизвестно, загадочно, необычно, в том числе и свои возможности по сравнению с возможностями других. В ролевой игре присутствует и этот элемент, т.е. элемент соревнования, хотя основу её составляют перевоплощение и моделирование жизненных ситуаций.

В ролевой игре и только в ней можно создать учебную ситуацию, где бы фигурировали одновременно, например, такие формы этикета, необходимые для обучения речи, как обращение и приветствие, поздравление и пожелание, удивление и недоумение, просьба и распоряжение, похвала и порицание, уверенность и сомнение и т.п. В зависимости от содержания материала, подлежащего усвоению, повторению и закреплению, любая ситуация может быть разыграна как ролевая игра. Например, в игре «Знакомство» разыгрывается ситуация встречи двух незнакомых людей, которые, представившись друг другу по всем правилам соответствующего этикета, расспрашивают друг друга и рассказывают о себе, свой работе, учёбе, семье, занятиях в свободное время и т.п.

Названия ролевых игр могут быть различными в зависимости от того, какие задачи учитель хочет решить, какая ситуация разыгрывается: «В гостьях», «Почта», «Экскурсия в музей» и т.п. Существуют и универсальные игры, содержание которых можно разнообразить в зависимости от разыгрываемой ситуации, например, игра «Разговор по телефону».

«Деловыми» называются такие игры, которые непосредственно связаны с профессиональным обучением, где моделируются ситуации будущей производственной деятельности студентов вуза, или учащихся колледжа. Например, разыгрываются сцены родительского собрания, педагогического или заседания Совета школы с будущими педагогами; сцены рабочей планёрки или защиты проекта с будущими архитекторами и т.д. Можно сказать, что, если в ролевых играх осуществляется имитация коммуникации в общих для всех бытовой, учебной, культурной и общественно- политической сферах общения, то в деловых играх действие происходит в профессиональной сфере общения, на фоне конкретных производственных ситуаций. В этом смысле деловая игра больше применима на занятиях по специальности. Однако оно даёт большой эффект и в обучении русскому языку, особенно тем речевым действиям, которые сопровождают профессиональную деятельность и характерны только для той или иной специальности.

Таким образом, если игра в общем виде определяется как условность, которая может проявиться как условность представления (ролевые игры) или как условность состязания (игры-соревнования, спортивные-игры), то деловая игра представляет собой условное взаимодействие отдельных лиц или групп в рамках ролевых предписаний и правил в заданной производственной ситуации с целью решения тех или иных производственных задач.

Деловую игру часто смешивают с методом анализа производственных ситуаций, где преподаватель ставит перед студентами проблему продумывания хода решения тех или иных производственных задач, анализа возможных взаимодействий людей при их решении. Но в этом случае студенты непосредственно не участвуют в ситуации и могут быть посторонними наблюдателями. Здесь всей познавательности деятельностью в основном управляет преподаватель. Он «предлагает модель ситуации, ставит контрольные вопросы, ведёт дискуссию по предлагаемым решениям, оценивает результаты».

В деловой же игре студенты, сами являясь участниками производственного процесса, вынуждены самостоятельно принимать решения, а значит и вести неподготовленный диалог. Кроме того, в деловой игре могут решаться сразу несколько взаимосвязанных между собой и взаимообусловленных задач. Некоторые из них возникают в ходе игры, иногда как следствие предыдущей цепи ситуаций. Это позволяет обеспечить коллективное обсуждение предложенной ситуации на предмет определения правильности принятого решения. В результате – студент получает возможность учиться увязывать свои действия с действиями других, понимать картину разделения труда в сфере своей специальности, а преподаватель – не только вырабатывать у своих подопечных эти важные умения, но и определять степень сформированности их у каждого студента, способствовать их совершенствованию. Деловые игры позволяют предвидеть различные варианты решения производственных задач, проигрывать их наглядно, показывать положительные и отрицательные стороны каждого варианта решения, что и учит студентов определять и использовать наиболее оптимальные из них на практике.

Анализ результатов игры, особенно определение правильности и целесообразности принятых студентами решений, помогают выявить имеющиеся пробелы в знаниях будущих специалистов, обозначить чёткие направления по их устранению.

Помимо профессиональной осуществляется социальная адаптация студентов. В этой связи считаем необходимым изложить отдельные методические рекомендации по подготовке и проведению деловых игр в школе, вузе, колледже. Как мы уже знаем, деловая игра является своеобразным способом организации практической деятельности обучающихся. В ходе его обучающиеся должны продемонстрировать умение применять в конкретной производственной ситуации приобретенные раннее как теоретические. Так и практические знания, притом не отдельные умения, а целый их комплекс. Поэтому и готовиться к ней обеим сторонам (как студенту, так и педагогу) следует соответствующим образом. Речь идет не только об обеспечении участников игры определенным запасом знаний. Здесь имеет значение и место проведения деловых игр, приурочение их завершению изучения определенных предметов, окончанию соответствующего курса лекций и практических занятий с использованием метода разбора отдельных производственных ситуаций.

Прежде всего определяется цель проведения игры. Чаще всего игра задумывается как своеобразная форма практического занятия, в ходе которого у студентов должно вырабатываться умение квалифицированных действий и взаимодействий по выполнению профессиональных обязанностей в условиях имитации производственных процессов. Вместе с тем, деловые игры могут быть использованы как дополнительный прием обучения, где в моделируемых условиях производства осуществляется и получение знаний. В этом случае усвоение тех или иных профессиональных знаний происходит не в результате разбора производственных ситуаций, а в ходе исполнения студентами определенных функций, ролевого взаимодействия в имитируемых производственных процессах.

Деловая игра включается в учебный процесс в качестве его неотъемлемого компонента. В частности, если она планируется как один из приемов обучения русской речи в неязыковом вузе, то преподаватель русского языка готовит ее совместно с преподавателем спецпредмета большей частью на практических занятиях по спецпредмету. В данном случае в обязанности русиста входит выработка у студентов навыков и умений грамотной речевой деятельности в ходе производственного процесса, а остальное ложится на плечи предметника. Возьмем, например, моделирование производственного совещания. Перед каждым участником ставится табличка с указание его фамилии, имени, отчества и «должности». В качестве реквизитов могут быть как воображаемые предметы и объекты, так и схемы, рисунки, фотографии, открытки, картины, диафильмы и слайды.

В роли начальника стройки, главного врача или другого должностного лица, ведущего совещание, обычно выступает преподаватель, который задает дополнительные вопросы или привносит ситуации, усложняющие ход «совещания», вынуждая участников его вырабатывать навыки импровизации, умение быстро реагировать на изменяющиеся обстоятельства.

Сама идея использования деловых игр заключается в том, чтобы вырабатывать у студентов навыки творческой импровизации в речи. Но какова бы ни была эта импровизация, она должна контролироваться преподавателем и направляться в нужное русло, с тем, чтобы реализовать необходимые речевые действия. В этой связи немаловажное значение имеет регламентация действий преподавателя по исправлению ошибок в речи студентов по ходу игры. (Лучше всего создать экспертную комиссию из числа не участвующих в игре студентов, которая будет внимательно следить за правильностью речи играющих и в паузах между отдельными игровыми моментами, а также при подведении итогов игры под руководством преподавателя оценивать речь участников игры с точки зрения правильности речевых действий, количества допущенных ошибок. Организуется также соревнование между двумя или тремя группами студентов на лучшее проведение игры с наименьшим количеством речевых ошибок.)

Для совершенствования знаний и умений обучающихся не только в устном, но в письменном общении (особенно это касается делопроизводства) рекомендуется не имитировать оформлении документации, возникающим по условиям игры, а обеспечить ее ведение по всем правилам. Это к тому же дает возможность выявить имеющиеся у студентов пробелы в знаниях правописания.

При подготовке к деловой игре в педвузах главное внимание обращается на методы, мобилизующие резервы умственной деятельности студентов для овладения системой знаний, умений, необходимых профессиональных навыков в области преподавания предмета и проведения воспитательной работы; создающие условия для выявления пробелов в знании языка и их восполнения, выработки педагогической интуиции, такта и т.д. (Одним из них является активация творческого начала.)

Прежде чем ориентировать студентов на ту или иную деятельность, преподаватель определяет цель для себя лично: чего он хочет конкретно добиться данной деловой игрой? Исходя из поставленных задач, подбирается тема и моделируется соответствующая ситуация педагогического процесса. Например для будущих учителей -русистов в курсе педагогики можно взять ситуацию « Родительское собрание». На занятиях по русскому языку большой эффект дает моделирование объяснения учебной темы, проверки домашнего задания и т.д.

В соответствии с поставленными задачами педагог составляет условие игры. В частности, по игре «Родительское собрание» оно может быть таким:

Собрание проводится с «родителями» учеников 10 класса в конце III четверти. На собрании пришли «родители» только успевающих учащихся. Каждый из студентов играет роль родителя какого-то ученика, а сам преподаватель или один из студентов – учителя, ведущего «родительское собрание». Намечается тема для обсуждения. Например, «подготовка к выпускным экзаменам», участники игры говорят о том, как они думают организовать занятия и досуг своих «детей», советуются с «учителем», рассказывают о своих проблемах и т.п.

После ознакомления с условиями игры студенты получают задания подготовить приблизительный сценарий родительского собрания. Затем отбирается наиболее приемлемый из них. (Сценарий оценивается в двух направлениях : с точки правильного построения диалогов, монологов, словарного разнообразия, стилистического оформления речи и реализации педагогической интуиции, использование знаний по педагогике.) Распределяются роли, и после соответствующей подготовительной работы проводится игра.

Лучше, если каждая ситуация будет заранее разыграна и проконтролирована преподавателем. В ходе игры он может выступить в роли арбитра. Окончательную оценку целесообразно давать после завершения игры на основании оценок ее зрителями Хорошего эффекта можно также добиться, если во время каждого обсуждения педагог будет увеличивать балл участникам игры за импровизацию, соблюдение речевого этикета и правильное стилистическое оформление речи. Это же принцип будущие учителя могут использовать у себя в классе.

Использование деловой игры, а также ее элементов профориентационной работе в качестве приема обучения языку в средней школе, особенно на практических занятиях, открывает безграничные возможности для формирования и развития всех необходимых умений и навыков у обучающихся. Важно только определить нужные ориентиры в ихорганизации.