DOI: 10.17117/na.2015.09.407

Поступила (Received): 24.09.2015

<http://ucom.ru/doc/na.2015.09.407.pdf>

Дмитриева О.А. Деловая игра как метод формирования профессиональных компетенций студентов среднего профессионального образования

Dmitrieva O.A.
**Business game as a method of forming a professional kompetencij
students of secondary vocational education**

Рассматривается формирование профессиональных компетенций студентов среднего профессионального образования посредством интерактивных методов обучения, одним из которых является деловая игра. Отмечены значимость, характерные признаки деловой игры, приведен пример проведения данного вида занятий у студентов при изучении дисциплины «Безопасность жизнедеятельности» на тему «Расследование несчастных случаев»

Ключевые слова: деловая игра, профессиональные компетенции, образование

Discusses the formation of professional competences of students of secondary vocational education through interactive teaching methods, one of which is the business game. Noted the significance, characteristics of business games, is an example of the kinds of classes by students when studying discipline "safety on" investigation of accidents

Key words: business game, professional competence, education

Дмитриева Ольга Алексеевна

Кандидат технических наук, доцент
Уфимский государственный университет
экономики и сервиса
Башкортостан, г. Уфа, ул. Чернышевского, 145

Dmitrieva Olga Alekseevna

Candidate of Engineering Sciences, Associate
Professor
Ufa state technical oil university of economics and
service
Bashkortostan, Ufa, Chernyshevskovo st., 145

В настоящее время учебный процесс требует постоянного совершенствования, так как происходит смена приоритетов и социальных ценностей. Поэтому современная ситуация в подготовке специалистов требует коренного изменения стратегии и тактики обучения. Одно из главных направлений совершенствования методов подготовки студентов среднего профессионального образования является использование в учебном процессе активных методов обучения, которые опираются на творческое мышление студентов, в наибольшей степени активизируют их познавательную деятельность, делают их соавторами новых идей, приучают самостоятельно принимать оптимальные решения и способствовать их реализации [1].

Именно поэтому ФГОС СПО, в отличие от ГОС СПО, предусматривает как результат полученного образования не просто сумму знаний, умений и навы-

ков, а модель специалиста, обладающего определённым набором общих и профессиональных компетенций. Одним из таких интерактивных методов обучения является деловая игра.

«Деловая игра – форма воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирования систем отношений, характерных для данного вида практики. При этом деловая игра, являясь средством моделирования разнообразных условий профессиональной деятельности, аспектов человеческой активности и социального взаимодействия, выступает методом поиска новых способов ее выполнения и методом эффективного обучения» [3].

Образовательная функция деловой игры очень значима, поскольку деловая игра позволяет задать в обучении предметный и социальный контексты будущей профессиональной деятельности и тем самым смоделировать более адекватные, по сравнению с традиционным обучением, условия формирования личности специалиста.

В зависимости от того, какой тип человеческой практики воссоздается в игре и каковы цели участников, различают деловые игры учебные, исследовательские, управленческие, аттестационные.

Характерными признаками деловой игры являются:

1. Распределение ролей между участниками игры.
2. Взаимодействие участников, исполняющих те или иные роли.
3. Наличие общей игровой цели у всего игрового коллектива.
4. Наличие управляемого эмоционального напряжения.
5. Наличие системы индивидуального или группового оценивания деятельности участников игры.

Компетенция – это объем знаний по специальности в соответствии с требованиями образовательного стандарта, индивидуальная способность специалиста решать четко обозначенный перечень профессиональных задач.

Поэтому основными целями деловой игры являются формирование умения применять теоретические знания в практических ситуациях и формирование профессиональных компетенций студентов.

В колледже УГУЭС стало уже традицией проведение деловых игр, в частности, на тему «Расследование несчастных случаев» при изучении дисциплины «Безопасность жизнедеятельности» для всех направлений подготовки. Деловая игра проводится по группам слушателей и требует различных затрат учебного времени в зависимости от сложности поставленной задачи (оптимальное время игры 2–4 академических часа). В ходе деловой игры студенты знакомятся с перечнем общих и профессиональных компетенций, предусмотренных ФГОС по своей специальности и при изучении данной дисциплины [2].

Вначале преподаватель дает контуры деловой игры, объясняет значение, объем работы и последовательность выполнения процедур. Преподаватель рассказывает об ответственности за правильное и своевременное расследование несчастных случаев, за правильное оформление акта Н–1 и выдачу его пострадавшему.

Студенты должны быть компетентны в вопросах методики расследования несчастных случаев на производстве и способны ее использовать при расследовании несчастных случаев, происходящих на их производстве. Для этого необходимо ознакомиться с Положением о расследовании и учете несчастных случаев на производстве.

Далее студенты разбиваются по желанию на три игровые группы. В первую входит команда экспертов под номером 1, во вторую группу – команда экспертов под номером 2, в третью – под номером 3.

Первая группа экспертов расследует легкий несчастный случай.

Вторая группа экспертов расследует групповой несчастный случай со смертельным исходом.

Третья группа расследует тяжелый несчастный случай.

Командам выдаются списки вопросов, которые включают в себя вопросы, относящиеся к расследованию и учету несчастного случая на производстве и описание произошедшего несчастного случая (возможно описание случая, взятого из реальной жизни, возможно описание несчастного случая, разработанного преподавателем), а также форму акта по форме Н-1. Каждая команда внутри себя распределяет роли участников-экспертов и распределяет вопросы для конкретной должности (роли).

Участники игры изучают материалы расследования и готовят ответы (заключения) на поставленные вопросы.

Преподаватель доводит до сведения слушателей заключения каждой группы экспертов.

После этого проводится обсуждение этих заключений, в котором участвуют все слушатели. Обсуждается каждый вопрос заключения.

В процессе проведения деловой игры: отрабатываются различные профессиональные действия студентов; значительно активизируются междисциплинарные связи; реализуется творческий потенциал студента; происходит переход от репродуктивного уровня усвоения учебного материала к продуктивному (именно об этом идет речь в рабочих программах на основе ФГОС СПО); формируется умение студентов работать в команде; повышается мотивация студентов к освоению будущей профессии; растет самооценка студентов; преподавателю легче обнаружить пробелы в базовых знаниях студентов и, следовательно, внести коррективы в преподавание дисциплин на последующих этапах.

В конце игры оценивается степень формирования ряда компетенций, предусмотренных ФГОС СПО: организовывать собственную деятельность; принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность; анализировать и оценивать информацию с помощью ИКТ; работать в коллективе и команде; брать на себя ответственность за работу членов команды и результат выполнения заданий.

Критерием оценки формирования профессиональных компетенций является количество набранных баллов. Данные заносятся в оценочный лист, в котором каждый вид работы оценивается отдельно. Итоговая оценка зависит от количества набранных баллов.

Список используемых источников:

1. Алёшина О.Г. Деловая игра как средство развития профессиональных компетенций студентов // Молодой ученый. 2014. №4. С. 908-910.
2. Министерство образования и науки РФ // ФГОС СПО. 2014.
URL: <http://минобрнауки.рф/документы/923>
3. Кругликов В.Н., Платонов Е.В., Шаранов А.Ю. Деловые игры и другие методы активации познавательной деятельности. СПб.: П-2, 2006. 190 с.

© 2015, Дмитриева О.А.

Деловая игра как метод формирования профессиональных компетенций студентов среднего профессионального образования

© 2015, Dmitrieva O.A.

Business game as a method of forming a professional competencies students of secondary vocational education