

ДЕЛОВАЯ ИГРА КАК ФОРМА ОРГАНИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ «УПРАВЛЕНИЕ ТЕХНИЧЕСКИМИ СИСТЕМАМИ»

Сидоров Е.А., Сидорова Л.И., ФГБОУ ВО Ульяновский ГАУ

Педагогическая суть деловой игры – активизировать мышление студентов, повысить самостоятельность будущего выпускника, внести дух творчества в обучение, подготовить к профессиональной практической деятельности. Деловая игра, как форма организации образовательного процесса по дисциплине «Управление техническими системами» раскрывает личностный потенциал студента: каждый участник может продиагностировать свои возможности в одиночку, а также и в совместной деятельности с другими участниками. Активность студентов проявляется ярко, носит продолжительный характер и «заставляет» их быть активными. В процессе подготовки и проведения деловой игры, каждый участник должен иметь возможность для самоутверждения и саморазвития. Преподаватель должен помочь студенту стать в игре тем, кем он хочет быть, показать ему самому его лучшие качества, которые могли бы раскрыться в ходе общения. Деловая игра способствует развитию профессиональных компетенций обучаемых, формирует умение аргументировано защищать свою точку зрения, анализировать и интерпретировать получаемую информацию, работать коллективно [1,3,5].

В процессе проведения деловой игры решаются учебные задачи, в частности [4,6,7]:

- развивается активность обучаемых;
- формируется умение анализировать специальную литературу;
- активизируется творческое мышление обучаемых;
- вырабатывается способность практически оценивать различные точки зрения и пути их сопоставления;
- прививаются навыки поиска оптимального варианта решения.

Навыки - действия, характеризующиеся высокой мерой освоения; на этой ступени действие становится автоматическим, выполняется слитно, как единое целое, легко и быстро. Высокая степень владения действием отличает навык от умения, которое предполагает такую меру освоения, когда для правильного его выполнения необходим сознательный самоконтроль [8].

Деловая игра по дисциплине «Управление техническими системами» проводится по теме «Методы принятия инженерных и управленческих решений в сложных производственных и рыночных условиях».

Цель деловой игры: разработка алгоритма решения управленческих проблем; формирование навыков коллективной выработки решений. Задание заключается в том, чтобы определить последовательность выполнения управленцем действий, отмеченных в бланке участника игры [2].

Правила игры: из 18 действий, отмеченных в бланке участника, нужно последовательно составить алгоритм решения управленческих проблем, для чего необходимо пронумеровать действия порядковыми номерами от 1 до 18; сначала каждый игрок принимает решение самостоятельно, без каких-либо консультаций с другими игроками. На все непонятные вопросы отвечает только руководитель игры. Каждый игрок об окончании работы сообщает поднятой рукой; потом все игроки разделяются на команды из 5-7 человек и в свободном обмене мнениями (в команде) вырабатывают общее коллективное мнение относительно алгоритма решения управленческих проблем. Команды не обмениваются мнениями между собой. Об окончании выполнения задания сообщается поднятием руки; представитель команды, докладывая групповое решение, имеет право защищать его логическими доказательствами; руководитель игры фиксирует время принятия как индивидуальных, так и групповых решений.

Руководитель игры ставит задание на игру, объясняет ее исходные условия и задания участнику. Каждый участник игры принимает самостоятельное решение относительно разработки алгоритма решения управленческих проблем, вырабатывает собственное мнение на основе практического опыта решения проблем. Каждая команда путем взаимных консультаций вырабатывает общую идею относительно разработки алгоритма решения управленческих проблем. Один из членов команды (ситуативный лидер) докладывает и отстаивает мнение своей команды.

Модель игры: руководитель объясняет исходную ситуацию и правила игры. Игрокам раздаются бланки участника игры. Устно даются необходимые объяснения к ним. Участники игры принимают решение по поставленному заданию индивидуально, а затем коллективно в группах. Представитель каждой группы докладывает о принятом решении и его логическое обоснования. Руководитель на основании личных на-

блюдений анализирует работу участников игры, сообщает результаты, поощряет победителей.

Регламент игры: игра проводится в один цикл. Приблизительное время этапов игры: объяснение руководителя об игре - 15 мин; индивидуальные разработки участников - 30 мин; коллективные решения участников - 30 мин.; подведение итогов и объявление результатов - 15 мин.

Подведение итогов деловой игры руководитель сравнивает индивидуальные и коллективные решения относительно разработки алгоритма решения управленческих проблем, сообщает результаты игры, анализирует групповую деятельность ее участников, соотнося ее с полученными результатами.

Таким образом, деловая игра по дисциплине «Управление техническими системами» повышает активность студентов, сплачивает коллектив, позволяет студентам раскрыться, почувствовать себя в роли управленцев, приобрести навыки и опыт принятия управленческих решений в сложных производственных и рыночных условиях, что поможет им в дальнейшей профессиональной деятельности.

Библиографический список:

1. Андреев, А.А. Педагогика высшей школы. Новый курс. – М.: Московский международный институт эконометрики, информатики, финансов и права. – 2002. – 264 с.
2. Сборник деловых игр, конкретных ситуаций и практических задач / Под ред. В. И. Матирко // М.: Высшая школа. – 1991. – 255 с.
3. Сидоров, Е.А. Методы повышения конкурентоспособности выпускников вуза / Инновационные технологии в высшем профессиональном образовании: сборник материалов научно-методической конференции. – Ульяновск: УГСХА, – 2011. – С. 336-338.
4. Сидоров, Е.А. Современные подходы к организации обучения в высшем профессиональном образовании / Инновационные технологии в высшем профессиональном образовании: сб. материалов научно-методической конференции. – Ульяновск: УГСХА, – 2011. С. 338-342.
5. Мешков, Н.И. Педагогика высшей школы. Учебно-методическое пособие / Н. И. Мешков, Н. Е. Садовникова. – Саранск. – 2010. – 80 с.
6. Халимов, Р.Ш. Применение круглых столов, как формы оценочных средств / Р.Ш. Халимов, Е.А. Сидоров / Инновационные технологии в высшем профессиональном образовании: сборник материалов науч-

-
- но-методической конференции профессорско-преподавательского состава академии. – Ульяновск: УГСХА им. П.А. Столыпина, – 2013. – С. 199-201.
7. Халимов, Р.Ш. Роль выездных занятий в формировании профессиональных компетенций выпускников / Р.Ш. Халимов, Е.А. Сидоров / Инновационные технологии в высшем профессиональном образовании: сборник материалов научно-методической конференции профессорско-преподавательского состава академии. – Ульяновск: УГСХА им. П.А. Столыпина, – 2013. – С. 202-205.
 8. Хащенко, Т.Г., Макарова Е.В. Интерактивные методы обучения в образовательном процессе вуза (методические рекомендации для преподавателей Ульяновской ГСХА). – Ульяновск, УГСХА, 2011. – 46 с.