

Дайняк, Е. Н. Деловая игра как активный метод обучения и форма текущего контроля самостоятельной работы студентов в процессе преподавания политологии / Е. Н. Дайняк // Организация самостоятельной работы студентов на факультете вуза: Материалы междунар. науч.-прак. конф. Минск, 16–17 ноября 2006 г. / Отв. ред. В. В. Сергеевкова. — Мн.: БГУ, 2006. — С. 16–18.

Е. Н. ДАЙНЯК

Белорусский национальный
технический университет

ДЕЛОВАЯ ИГРА КАК АКТИВНЫЙ МЕТОД ОБУЧЕНИЯ И ФОРМА ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ В ПРОЦЕССЕ ПРЕПОДАВАНИЯ ПОЛИТОЛОГИИ

В современных условиях социально-экономических перемен в обществе высшее профессиональное образование остается достаточно востребованным: число студентов увеличилось, возникли и получили широкое распространение новые специальности, активно разрабатывались новые технологии обучения, много усилий приложено к тому, чтобы усовершенствовать содержание высшего профессионального образования.

16

Содержание образования, содержание обучения, взаимосвязь между содержанием и технологией обучения, роль преподавателя в проектировании, корректировке и обновлении содержания с учетом условий учебного процесса – именно этому кругу вопросов отводится основное внимание.

Обучение является целенаправленным, планомерно организованным процессом предоставления обучающимся новой учебной информации, организации ее усвоения, выработки умений и навыков, развития познавательных способностей. Вызвать интерес студентов к самообразованию, способствовать возникновению у них познавательных потребностей, сформировать умения и навыки самостоятельного умственного труда – вот непростые задачи подготовки студентов в ВУЗе.

Для текущего контроля самостоятельной работы студентов можно применять активные методы обучения, суть которых состоит в том, чтобы обеспечить выполнение студентами таких задач, в процессе решения которых они овладевали бы способом деятельности. К активным методам обучения могут быть отнесены: анализ производственных ситуаций, решение ситуационных профессиональных задач, выполнение практических заданий в процессе производственной практики, деловые игры и их элементы и др. Названные методы в учебном процессе делают обучение активным, деятельным, включенным в профессиональную деятельность.

Рассмотрим применение одного из методов – деловая игра – наиболее сложный метод активного обучения. Его преимущество состоит в том, что, взяв на себя ту или иную роль, участники игры вступают во взаимоотношения друг с другом, причем интересы их могут не совпадать. Участники могут показать не только профессиональные знания и умения, но и общую эрудированность, такие черты характера, как решительность, коммуникативность, инициативность, активность, от которых нередко зависит ход игры.

Занятие, на котором проводится деловая игра, состоит из следующих частей: инструктажа преподавателя о проведении игры (цель, содержание, конечный результат, указания к проведению, формирование игровых коллективов и распределение ролей); изучение участниками игры документации, определяющей ее содержание и ход (сценарий, правила игры, дидактические материалы к ней), распределение ролей внутри подгруппы; собственно игра (изучение ситуации, обсуждение и принятие решений, достижение поставленной цели, оформление материалов игры); публичной «защиты» предлагаемых решений; определение победителей игры; подведение итогов и анализа игры преподавателем (анализ и оценка достигнутых результатов, анализ действий и активности участников, ошибок, допущенных в игре, и их причины, выставление оценок).

17

Игровой результат – это показатели, по которым присуждается победа в игре, оценивается качество действий играющих. Как правило, показателями игрового результата являются правильность принимаемых решений, минимум ошибок, быстрота выполнения задания.

Деловая игра должна содержать игровую и учебную задачи. Игровая задача – это выполнение играющими определенной профессиональной деятельности, а учебная – овладение знаниями и умениями. Разработчик игры – преподаватель – должен точно определить учебную цель игры, какие знания должны быть закреплены, систематизированы, выявлены у студентов, какие умения должны быть сформированы. Именно этим определяются содержание, ход и правила игры. Если четко определены учебные задачи, игру легко анализировать, по ней легко выставлять оценки, учитывать результаты.

Эффективность деловой игры обусловлена не только правильной постановкой учебных задач, но и ее игровой формой, которая привлекает студентов, создает у них интерес к выполнению задания, побуждает к активному применению знаний, вовлекает в коллективные взаимоотношения. Так, в ходе изучения курса политологии студентами БНТУ используется деловая игра на тему «Выборы и избирательный процесс». Игровая задача в данном примере – умение составить программу политической партии и представить ее перед аудиторией. Учебные цели: проверка и закрепление знаний студентов по содержанию основных политических доктрин, партийных идеологий, программных установок партий различной направленности, основных признаков и особенностей избирательных систем; выработка гражданских компетенций в избирательном процессе, навыков осознанного выбора, умений различать и идентифицировать программные установки различных политических сил; отработка навыков работы в малых группах, умений составлять документы, выбатывать совместное решение; выявление лидерских качеств у участников игры, способности распределять роли в команде; отработка некоторых технологий избирательных кампаний: умение составить программу, найти лучший слоган, отразить в программе основные политические ориентации, умения грамотно представлять программу, формулировать вопросы и отвечать на вопросы аудитории и др.

Ход игры состоит из следующих этапов. Первый этап – подготовка к выборной кампании. Второй этап – собственно избирательная кампания, предвыборная агитация. Третий этап – голосование. Четвертый этап – подсчет голосов, объявление результатов. Такая форма проведения учебного занятия с интересом воспринимается студентами. Преподавателю же она предоставляет возможность наиболее полно и всесторонне оценить знания студентов по изучаемой теме, умения и навыки, приобретенные на занятиях.