

ДЕЛОВАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ КЛЮЧЕВЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ НА ЗАНЯТИЯХ ПО ДИСЦИПЛИНЕ «ЭКОНОМИКА ОРГАНИЗАЦИИ»

«Шаг идущих вослед тверже, чем шаг ведущих»

Пьер Корнель

Подготовила **Левашова Н.А.**, преподаватель экономических дисциплин

Екибастузский колледж инженерно-технического института

им. академика Сатпаева

Экибастуз

Деловая игра — метод имитации принятия решений руководящих работников или специалистов в различных производственных ситуациях, осуществляемый по заданным правилам группой людей или человеком с ПК в диалоговом режиме, при наличии конфликтных ситуаций или информационной неопределённости

Цели использования:

- формирование познавательных и профессиональных мотивов и интересов;
- воспитание системного мышления специалиста, включающее целостное понимание не только природы и общества, но и себя, своего места в мире;
- передача целостного представления о профессиональной деятельности и её крупных фрагментах с учётом эмоционально-личностного восприятия;
- обучение коллективной мыслительной и практической работе, формирование умений и навыков социального взаимодействия и общения, навыков индивидуального и совместного принятия решений;
- воспитание ответственного отношения к делу, уважения к социальным ценностям и установкам коллектива и общества в целом;
- обучение методам моделирования, в том числе математического, инженерного и социального проектирования.

Деловую игру как форму обучения следует выбирать прежде всего для решения следующих педагогических задач:

- * 1) формирование у студентов целостного представления о профессиональной деятельности и ее динамике;
- * 2) развитие теоретического и практического мышления в профессиональной сфере;
- * 3) приобретение проблемно-профессионального и социального опыта, в том числе и принятие индивидуальных и коллективных решений;
- * 4) формирование познавательной мотивации, обеспечение условий появления профессиональной мотивации

Классификация деловых игр

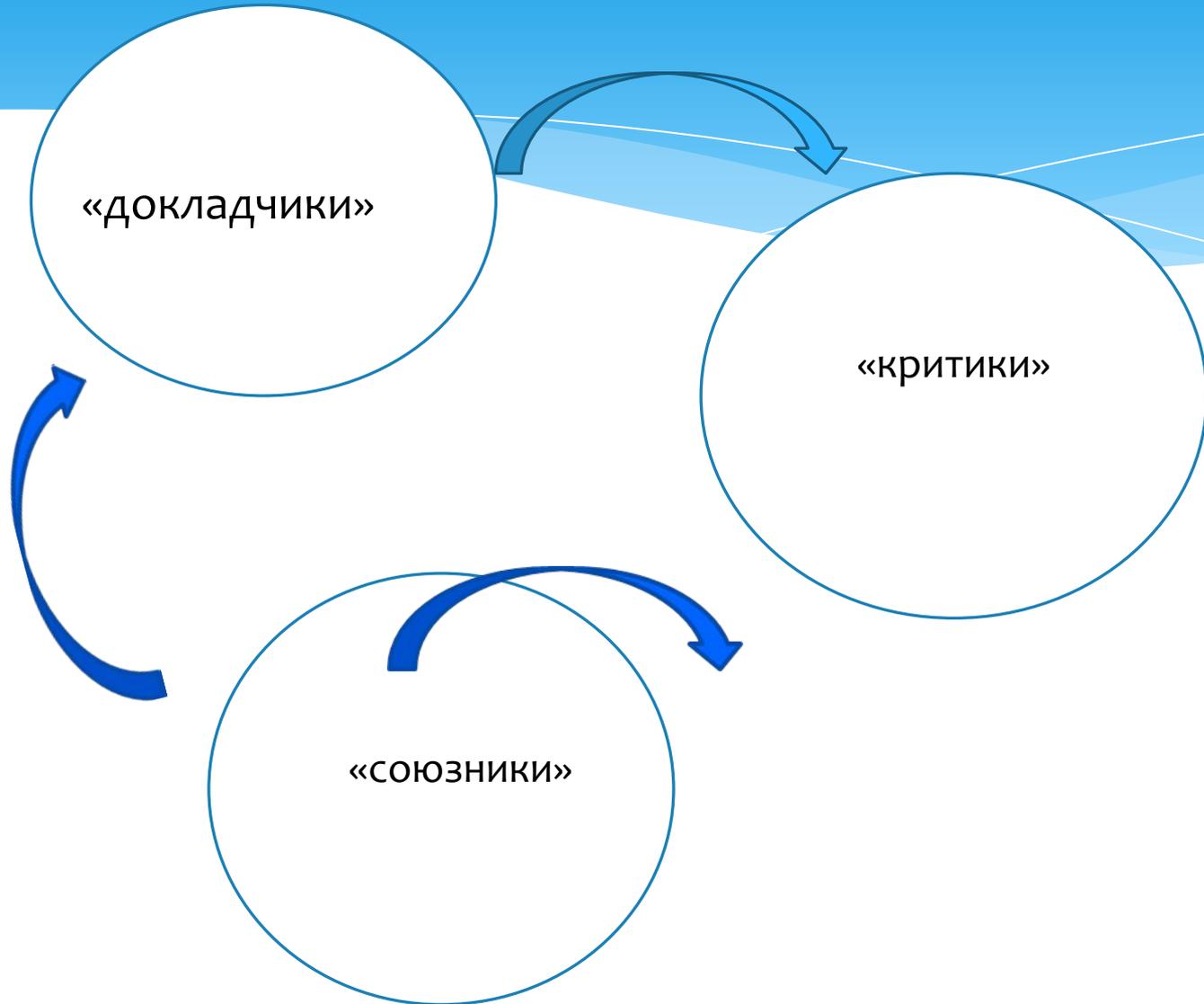
Деловая игра может включать в себя целый комплекс методов активного обучения: дискуссию , мозговой штурм , анализ конкретных ситуаций, действия по инструкции

Ролевые игры - это эффективная отработка вариантов поведения в тех ситуациях, в которых могут оказаться обучающиеся (например, аттестация, защита или презентация какой-либо разработки, конфликт с однокурсниками и др.). Игра позволяет приобрести навыки принятия ответственных и безопасных решений в учебной ситуации.

Дискуссия - хороший способ познакомиться со взглядами и позициями разных людей, удобный повод отточить навыки публичного выступления.

Организационно- деятельностьная игра - форма активного обучения разрешения проблемных ситуаций посредством моделирования деятельности. Цель организационно- деятельностьной игры - решение теоретической или практической проблемы, заданной в рамках конкретной ситуации.

Пример: Ролевая игра «Психология общения»



Тематика , целевая установка, формы, методы деловых игр разные, но все они способствуют развитию общих и профессиональных компетенций, можно выделить **группу общих компетенций**:

ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.

ОК 2. Организовывать собственную деятельность, определять методы решения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.

ОК 3. Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.

ОК 4. Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.

ОК 6. Работать в коллективе и команде, взаимодействовать с руководством, коллегами и социальными партнерами.

ОК 7. Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), за результат выполнения заданий.

Для того чтобы не погасить активность участников игры, преподаватель не должен:

1. Превращать дискуссию в контрольный опрос студентов.
2. Давать оценки суждениям по ходу выступлений и раньше времени высказывать своё мнение.
3. Подавлять аудиторию лекторским многословием.
4. Занимать позицию ментора, поучающего аудиторию и знающего единственно правильные ответы на все вопросы.
5. Помнить, что на занятии, проводимом в активной форме, главным действующим лицом является сами студенты.



**Спасибо за
внимание!**