

## **ДЕЛОВАЯ ИГРА КАК АКТИВНЫЙ МЕТОД ОБУЧЕНИЯ НАЧИНАЮЩИХ ПРЕПОДАВАТЕЛЕЙ ВЫСШЕЙ ШКОЛЫ МЕТОДИКЕ ЧТЕНИЯ ЛЕКЦИИ**

*Романова Е.С.*

Россия, ВУНЦ СВ «Общевойсковая имени Жукова академия  
Вооружённых Сил Российской Федерации»  
katersromanova@yandex.ru

Идея разработки деловых игр и их применения в образовательном процессе не нова. Термин «деловая игра» возник во 2-ой половине XX века в США и закрепился в науке как перевод с английского business games. Тем не менее, прообразом игрового метода послужили игры в военной сфере: начиная с китайской военной игры в 3000 г. до н.э. и продолжая появлением в XVII-XVIII вв. «военных шахмат» для обучения офицеров (позже «маневров на карте») и детских забав юного Петра I с «потешными полками». Военные игры стали отправной точкой для развития игротехники в других областях, особенно в военно-политической и производственной.

В СССР впервые деловая игра была проведена М.М. Бирштейн в 1932 г. со студентами и руководителями предприятий для решения проблем производства, но дальнейшего развития не получила из-за своей специфики, предполагающей свободное высказывание и предложение различных вариантов решения проблемы. Позже к изучению деловых игр в СССР вернулись только в 1950 – 1970-х гг., что связано с именем Г.П. Щедровицкого и его идеями о создании организационно-деятельностной игры для решения сложных межпрофессиональных комплексных задач [1, с. 9; 12-13].

Психолого-педагогическое значение применения деловых игр для активизации учебно-познавательной деятельности обучающихся исследовали А.В. Барабанщиков, М.М. Бирштейн, А.А. Вербицкий, А.П. Панфилова, П.И. Пидкасистый, А.М. Смолкин, и др.

В настоящее время деловые игры активно применяются в подготовке, переподготовке и повышении квалификации профессиональных кадров, в т.ч. военных специалистов («Вынужденная посадка в пустыне», «Наступление в горах», «Государственный совет», «Спасись и победить», «Конкурс идей») [2, с. 20-48]. В соответствии с п. 17 приказа Министерства образования и науки РФ от 1 июля 2013 г. N 499 и п. 19 приложения № 2 приказа Министра обороны РФ от 15 сентября 2014 г. N 670 подготовка специалистов по дополнительным профессиональным программам предусматривает проведение учебных занятий в форме деловой игры [3; 4].

Основная тенденция развития современного образования – подготовка специалистов для выполнения нового вида профессиональной деятельности и повышение квалификации уже сформированных специалистов за короткий период времени. Действующее законодательство – ч. 13 ст. 13 Федерального закона от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ, п. 12 приказа Министерства образования и науки РФ от 1 июля 2013 г. N 499 и п. 8 приложения № 2 приказа Министра обороны РФ от 15 сентября 2014 г. N 670 – устанавливает минимальные сроки освоения программ профессиональной переподготовки – от 250 часов и программ повышения квалификации – не менее 16 часов [5; 3; 4], что создает соответствующие трудности для профессорско-преподавательского состава, работающего по программам ДПО.

В процессе подготовки профессиональных кадров необходимо сформировать компетенции, представляющие собой интегральное свойство личности и включающие знания, умения, навыки, отношения и опыт, т.е. ядром компетенции становятся деятельностные способности специалиста, его личностные качества и профессиональный опыт [6, с. 187-188]. Применение деловых игр как методов и форм активного обучения при переподготовке специалистов способствует формированию у обучающихся умения

анализировать результаты своей деятельности, принимать решения, делать правильные выводы, владеть способами саморегуляции.

Под деловой игрой в нашей работе понимается «форма деятельности людей, имитирующая те или иные практические ситуации, одно из средств активизации учебного процесса в системе образования» [7, с. 139]; «совместная деятельность обучающихся и преподавателя под его руководством с целью решения учебно-профессиональных задач путем игрового моделирования реальной проблемной ситуации» [6, с. 127]. В педагогике деловая игра выступает и как метод (способ достижения поставленной образовательной цели) и как форма (организация учебного занятия). Эффективной разновидностью деловой игры является имитация профессиональной деятельности преподавателя.

На кафедре гуманитарных и социально-экономических дисциплин ВУНЦ СВ «Общевойсковая имени Жукова академия Вооружённых Сил Российской Федерации» более пяти лет применяется метод деловой игры при подготовке военных специалистов для выполнения нового вида профессиональной деятельности в сфере педагогики высшей школы, а также на академических курсах повышения квалификации педагогических работников.

Целью нашей работы является обмен опытом по разработке и проведению деловых игр при обучении начинающих преподавателей высших образовательных организаций на примере отработки темы практического занятия «Методика чтения лекции».

Лекция как основной вид учебного занятия, составляющего теоретический фундамент подготовки курсантов и слушателей военно-учебных заведений, включает систематизированные основы научных знаний по изучаемой дисциплине. В ней раскрываются состояние и перспективы развития профессиональной сферы, области науки и техники. Этот вид занятия способствует активизации учебно-познавательной деятельности обучающихся и формированию у них творческого мышления при профессиональном владении преподавателем методикой чтения лекции.

Деловая игра разработана для проведения практического занятия на тему «Методика чтения лекции» по учебной дисциплине «Технологии профессионально ориентированного обучения». Задачами практического занятия явились формирование у слушателей навыков подготовки и чтения лекции; стимулирование познавательной деятельности обучающихся; воспитание качеств преподавателя высшей школы.

Время на проведение практического занятия: 4 учебных часа (180 мин.).

Место для проведения практического занятия: учебная аудитория.

Методы обучения: деловая игра, активный диалог, метод экспертной оценки.

Для игры заранее подготавливается аудитория с классной и (или интерактивной) доской, цветными маркерами, указкой, с ПЭВМ, мультимедийным проектором для слайдового сопровождения игровой лекции.

Учебное занятие традиционно состоит из трех частей:

1. Вводная часть (5 мин.): вступительное слово руководителя учебного занятия (проверка личного состава и готовности группы к занятию; объявление темы, обоснование ее актуальности; определение цели занятия; напоминание рекомендованной литературы; уточнение порядка проведения учебного занятия и деловой игры).

2. Основная часть (160 мин.): непосредственно проведение деловой игры в соответствии с разработанным сценарием.

3. Заключительная часть (5 мин.): подведение итогов руководителем учебного занятия (оценка общей подготовки учебной группы; оценка качества подготовки обучающегося в роли лектора и каждого в отдельности; ответы на вопросы, выставление оценок с комментариями, заполнение журнала).

Деловая игра включает пять этапов:

1. Теоретический этап:

- деятельность преподавателя: чтение лекции по изучаемой проблеме в соответствии с тематическим планом; ознакомление обучающихся с заданием на самостоятельную работу; проведение групповой консультации;

- деятельность обучающихся: изучение теоретического материала лекции по теме, материала рекомендованной литературы, доработка конспекта лекции, внесение необходимых записей в тетради.

## 2. Подготовительный этап:

- деятельность преподавателя: назначение обучающегося на роль лектора, формирование группы экспертов, распределение ролей для других участников игры (выполнение одновременно двух функций – с одной стороны, роль обучающихся на лекции и соблюдение всех требований лектора-игрока, с другой – участники дискуссии в конце деловой игры); ознакомление с бланком анализа проведенного учебного занятия; подробный инструктаж по подготовке к деловой игре; проведение индивидуальных консультаций.

Рекомендация: в зависимости от количества слушателей в учебной группе назначаются либо два эксперта-оппонента («белый» и «черный» эксперт), либо две небольшие группы экспертов по два-три человека, сформированные по такому же принципу; либо в том же составе каждая группа экспертов проводит полноценный анализ проведенного учебного занятия с учетом положительных сторон и недостатков.

- деятельность обучающихся:

*Лектор* выбирает тему лекции по преподаваемой дисциплине в соответствии с тематическим планом, определяет вид лекции, обосновывает актуальность темы, формулирует цели занятия, выбирает методы, средства обучения; разрабатывает план-конспект лекции и план проведения занятия; подбирает литературу для обучающихся, разрабатывает слайдовое сопровождение лекции в программе PowerPoint и раздаточные материалы (при необходимости).

*Эксперты* изучают бланк анализа проведенного учебного занятия с критериями и шкалой оценивания; готовят шаблон итогового протокола.

Бланк анализа проведенного занятия содержит шесть разделов:

1) *заблаговременный контроль* включает критерии, связанные с подготовкой чтения лекции: соответствие исходных данных учебной программе, тематическому плану, организационно-методическим указаниям и т.д.;

2) *организация занятия*: соблюдение регламента учебного времени, наличие учебно-методических материалов, плана проведения учебного занятия, состояние учебно-материальной базы и т.д.);

3) *содержание занятия*: научность и информативность, логика изложения, подбор интересных примеров, фактов, связь теории с профессиональной деятельностью обучающихся и т.д.);

4) *методика чтения лекции* (владение преподавателем учебным материалом, применение эффективных методов, технологий, средств обучения, владение методами и приемами активизации учебно-познавательной деятельностью обучающихся, способами обеспечения обратной связи, использование технических средств обучения и наглядных пособий и т.д.);

5) *реализация дидактических принципов*;

б) *требования к личности преподавателя*: культура речи и поведения; педагогический такт; внешний вид, соблюдение дресс-кода и др.

Каждый критерий оценивается по 3-х-балльной системе (от 0 до 2), затем выводится общий балл; шкала оценивания: 70 баллов и менее – неудовлетворительно; 71-83 баллов – удовлетворительно; 84-95 баллов – хорошо; 96-100 баллов – отлично.

*Остальные участники*: как обучающиеся готовят все необходимые канцелярские принадлежности, рекомендованные лектором-игроком; как участники дискуссии тщательно изучают бланк анализа проведенного учебного занятия.

### 3. Пробный этап:

Пробный этап не является обязательным. При наличии достаточного количества времени на подготовку в условиях системы ДПО проводится репетиция деловой игры в часы самостоятельной работы.

При необходимости преподаватель проводит дополнительную консультацию.

### 4. Основной этап:

- деятельность преподавателя: начинает практическое занятие с традиционного вступительного слова, напоминает цели и ход проведения деловой игры; в процессе непосредственной игры-чтения лекции занимает место в аудитории, проводит подробный анализ деятельности всех участников деловой игры;

- деятельность обучающихся:

*Лектор* проводит инструктаж по поводу учебного курса, места темы лекции в этом курсе, целевой аудитории, знакомит участников игры с подготовленными учебно-методическими материалами, далее следует чтение лекции (80 мин.).

*Эксперты* знакомятся с материалами из УМК учебной дисциплины, проводят анализ плана проведения учебного занятия и методики чтения лекции, ведут записи в оценочных бланках.

*Остальные участники:* как обучающиеся выполняют все требования лектора-игрока, ведут конспект лекции, отвечают на вопросы; как участники дискуссии ведут отдельные записи для анализа методики чтения лекции.

После завершения чтения лекции лектором-игроком руководитель учебного занятия предлагает участникам деловой игры задавать вопросы по подготовке и чтению лекции.

### 5. Заключительный этап (анализ и подведение итогов):

- выступление экспертов первой группы; вопросы всех участников игры; слово лектору-игроку;

- выступление экспертов второй группы; вопросы всех участников игры; слово лектору-игроку;

- совещание экспертов, оформление итогового протокола;

- общая дискуссия;

- анализ выступлений руководителем учебного занятия;

- выставление оценок всем участникам игры, комментирование полученных баллов (положительные стороны, рекомендации).

Подводя итог, следует отметить, что метод и форма деловой игры обеспечивают более высокий уровень вовлеченности и мотивации ее участников, чем традиционные формы обучения, что способствует быстрому и качественному усвоению материала, а также приобретению профессионального опыта.

Предложенная деловая игра направлена на развитие и оценку профессиональных компетенций преподавателей, а также формирование навыков чтения лекции и анализа учебного занятия.

## Литература

1. Чеботарь Ю.М. Деловые игры и кейсы как методы организации и проведения научных исследований. М.: Институт МИРБИС, 2013. 250 с.

2. Чернов С.В. Активные формы обучения в профессиональном образовании военных кадров. М.: ВУНЦ СВ «ОВА ВС РФ», 2016. 95 с.

3. Приказ Министерства образования и науки РФ от 1 июля 2013 г. N 499 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам» (с изм. и доп. от 15 ноября 2013 г.).

4. Приказ Министра обороны РФ от 15 сентября 2014 г. N 670 «О мерах по реализации отдельных положений статьи 81 Федерального закона от 29 декабря 2012 г. N

273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации"» (с изм. и доп. от 18 января 2016 г., 24 октября 2019 г.).

5. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп. от 25 мая 2020 г.).

6. Военная педагогика / под общ. ред. А.П. Макарова. М.: КНОРУС, 2020. 354 с.

7. Панфилова А.П. Инновационные педагогические технологии: активное обучение. М.: Издательский центр «Академия», 2009. 192 с.