**Интерактивные формы обучения.**

 Введение.

Повышение эффективности учебного процесса является основной задачей современного образования, что предполагает применение на уроке современных технологий преподавания.

Примером инновационных технологий можно назвать деловую игру, где моделируются производственные ситуации.

Деловые игры легко вписываются в урок и хорошо воспринимаются студентами. Повышается мотивация к изучению выбранной специальности, т.к. игра позволяет приблизить обстановку учебного процесса к реальным условиям и порождает потребность к знаниям и их практическом применении, что обеспечивает познавательную активность студента. Значение деловой игры определяется тем, что в процессе решения определенных проблем активизируются не только профессиональные знания, но и развиваются коммуникативная компетенция.

Деловая  игра используется для решения комплексных задач усвоения нового материала, закрепления и развития профессиональных знаний.

Основная часть.

Образование должно соответствовать потребностям общества, а современному рыночному обществу требуются специалисты, обладающие не только теоретическими знаниями, но и готовые к реальной трудовой деятельности, способные быстро адаптироваться к требованиям рынка труда.

ФГОС СПО, предусматривает как результат полученного образования не просто сумму знаний, умений и навыков, а модель специалиста, обладающего определённым набором общих и профессиональных компетенций.

Для реализации компетентностного подхода в образовании необходимо искать более эффективные методы обучения, технологии на основе активизации деятельности учащихся, которые сделают студента активным участником учебного процесса развивают мыслительный процесс в профессиональном и человеческом аспекте.

Одним из таких интерактивных методов обучения является деловая игра, так как при личном участии в процессе изучения материала — до 90%».

Деловая игра - это имитация рабочего процесса, моделирование, упрощенное воспроизведение реальной производственной ситуации.

Данная форма занятия способствует развитию теоретического и практического мышления будущего специалиста, вырабатывает способность принимать решения, умение конструктивного мышления, формированию и развитию умений и навыков, будущих профессионалов.

Характерными признаками деловой игры являются:

Распределение ролей между участниками игры.

Взаимодействие участников, исполняющих те или иные роли.

Наличие общей игровой цели у всего игрового коллектива.

Наличие системы индивидуального или группового оценивания деятельности участников игры.

Участвуя в деловой игре, студенты имеют возможность проявить свои профессионально навыки и личностные качества руководителя-подчиненного.

Знания, умения и навыки студентов, полученные в процессе обучения, а так же профессионально важные качества являются основой для формирования профессиональных компетенций. Но необходим еще опыт «производственной» деятельности.

Деловая игра ценна именно тем, что дает опыт профессиональной деятельности еще до прохождения практики и этим создает условия для реализации знаний в профессиональной деятельности и, следовательно, для формирования профессиональных компетенций, которые складываются из:

Знаний, умений, общих компетенций и опыта практической деятельности.

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 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;

- приобретается навык самостоятельно организовывать свою деятельность;

- повышается  мотивация студентов к освоению будущей профессии;

- растет самооценка студентов;

- занятие проходит в обстановке состязательности;

- преподавателю легче обнаружить  пробелы в базовых знаниях студентов для корректировки преподаваемого курса.

 В конце игры оценивается степень формирования ряда компетенций, предусмотренных ФГОС СПО, то есть способность студентов специальности «Строительство и эксплуатация зданий и сооружений»:

организовывать собственную деятельность;

принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность;

анализировать и оценивать информацию;

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.

 Являясь моделью межличностного общения, деловая игра вызывает потребность в общении

 На стандартном лекционном занятии студентам трудно определить мотивацию. Другое дело, если студенты вовлечены в деловую игру на занятии по профилирующей дисциплине.

Деловая игра предполагает усиление личностной сопричастности ко всему происходящему, т.к. от деятельности «Бригадира» зависит результат работы «участка».

Так как студенты поделены на микро группы и каждая назначает руководителя. Деловая игра таким образом обеспечивает и стимулирует обучающую функцию, т.к. способствует развитию профессиональной терминологии.

*Воспитательная* функция деловой игры заключается в том, что именно в деловых играх воспитывается дисциплина, взаимопомощь, активность, готовность включаться в различные виды деятельности, самостоятельность, умение отстоять свою точку зрения, проявить инициативу, найти оптимальное решение в определенных условиях.

Занятие начинается с объяснения преподавателя и ориентации студентов, затем определяется режим работы, формулируется главная цель, ставится проблема.

Далее следует процесс игры.

В процессе проведения игры преподаватель может быть руководителем, участником, наблюдателем или выполнять контролирующие функции в зависимости от типа и формы организации урока.

В деловой игре преподаватель осуществляет управление учебно-познавательной деятельностью студентов. Деловая игра функционирует как реальный процесс, который вовлекает всех без исключения студентов группы в активную учебную деятельность.

В структуру деловой ролевой игры как процесса входят:

а) роли, взятые на себя играющими;

б) игровые действия как средство реализации этих ролей;

в) реальные отношения между играющими;

Деловая игра готовится по следующей схеме:

Выбор темы.

Определение задач, целей и методов достижения результатов.

Разработка сценария и плана проведения урока.

Подготовка пакета документов (раздаточного материала).

Распределение участников по командам.

Выбор Бригадира по конкретным работам внутри каждой команды.

Оформление кабинета для игры.

*Заключительный этап* включает в себя анализ, оценку и самооценку работы, выводы и обобщения, рекомендации.

Деловая игра на занятии:

 На подготовительном этапе урока преподаватели знакомят студентов с правилами игры, распределяют роли, отрабатывается профессионально-деловая лексика соответственно теме занятия. При распределении ролей осуществляется дифференцированный подход.

Для выполнения более сложных задач назначаются активные студенты, которые владеют определенным уровнем знаний, авторитетом и могут быть лидерами в своих командах.

Выбор темы занятия осуществляется на основе учебной программы по профилирующей дисциплине.

Воспитательная задача предусматривает развитие у студентов способности коллективного мышления, освоение простейших управленческих приёмов:

обсуждение проблемы, постановка задач и целей, принятие решения, воспитание предприимчивости, ответственности.

Обучающая задача – это ознакомление участников игры с навыками управления сложной коммуникацией путем создания условий для процесса коллективного мышления, обучение правилам ведения переговоров на иностранных языках.

Цели деловой игры следующие:

выявить и согласовать представления участников игры об основных проблемах управления предприятием в условиях конкуренции и определить задачи субъектов деятельности;

- коллективно разработать целевую стратегию развития предприятия в условиях конкуренции;

- подготовить и соорганизовать единомышленников для разработки и последующего использования инноваций в процессе управления;

При проведении занятия ролевая игра используется коллективно-мыслительная деятельность, проблемно-поисковый метод, метод «презентации коллективных решений», метод «коллективного обсуждения» поставленных задач.

Подобный способ подачи материала предельно подчиняет мыслительный процесс обучаемых организатору процесса обучения, Педагог не только моделирует учебный материал, но и направляет ученика на выявление проблемы и подталкивает его к рефлексии. Распределение участников игры на группы (предприятия), решение определенных производственных задач является имитацией коллективной профессиональной деятельности.

В процессе занятия происходит обсуждение различных вариантов решений проблемы, что помогает развивать и совершенствовать профессиональные навыки студентов. Лидер команды фиксирует общее решение своего коллектива. Так, посредством метода "презентации коллективной мыслительной деятельности", вырабатывается умение принимать самостоятельное решение и обосновывать его.

После завершения групповых дискуссий, руководитель и его помощники   должны   оценить   изложенные   концепции   группы и действия наиболее активных команд и участников игры.

Игра обеспечивает участникам переход к качественно новому (системному) уровню профессиональной деятельности и мышления. Оценка, результатов работы осуществляется жюри, которое оценивает каждый доклад по следующим критериям: последовательность, простота, убедительность, реальность, оригинальность.

После подведения итогов - объявляются места, занятые командами в ходе игры.

Обсуждая проведенную игру, оценивая работу студентов, преподаватель должен начать с удачных моментов и тактично выявить недостатки и их причину. Подготовка такого требует от преподавателя определенных навыков, в том числе умения конструировать игровую ситуацию в зависимости от содержания учебного материала и его направленности на формирование профессиональных компетенций.

Деловая игра играет значительную роль при реализации компетентностного подхода в обучении и, следовательно, способствует повышению качества профессиональной подготовки выпускников.

Заключение

Обобщая вышесказанное можно сделать выводы, что деловая игра  стимулирует мотивацию учения, она должна быть хорошо подготовлена и организована, а также должна вовлекать в деятельность всех студентов . В процессе  игры происходит обучение умению применять  теоретические  знания в  конкретных  жизненных  и  профессиональных  ситуациях,  обеспечивается  взаимопонимание  между  участниками  при   решении  различных вопросов, развиваются навыки  ведения  дискуссий  и  принятия решений.

Деловая игра выполняет в учебном процессе, кроме мотивационной и обучающей,  воспитательную и образовательную функции. Проведение данного типа занятия способствует расширению психологического диапазона и формированию коммуникативной  компетенции.