**СОВРЕМЕННЫЕ МЕТОДЫ**

**ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБУЧЕНИЯ**

 Федеральные государственные образовательные стандарты высшего профессионального образования (ФГОС ВПО) предполагают, в частности, увеличение объема и роли самостоятельной работы студентов, широкое применение различных методов обучения, широкий спектр оценочных средств.

Современные средства обучения – это методы, направленные на активизацию мышления обучаемых, характеризующиеся высокой степенью интерактивности, мотивации и эмоционального восприятия учебного процесса, и позволяющие: активизировать и развивать познавательную и творческую деятельность обучаемых; повышать результативность учебного процесса; формировать и оценивать профессиональные компетенции, особенно в части организации и выполнения коллективной работы.

**Современные методы обучения.**

Современные методы обучения – это методы, характеризующиеся высокой степенью включенности обучающихся в учебный процесс, активизирующие их познавательную и творческую деятельность при решении поставленных задач

Отличительными особенностями обучения являются: целенаправленная активизация мышления, когда обучаемый вынужден быть активным независимо от его желания; достаточно длительное время вовлечения обучаемых в учебный процесс, поскольку их активность должна быть не кратковременной или эпизодической, а в значительной степени устойчивой и длительной (т. е. в течение всего занятия); самостоятельная творческая выработка решений, повышенная степень мотивации и эмоциональности обучаемых; интерактивный характер, т. е. постоянное взаимодействие субъектов учебной деятельности (обучаемых и преподавателей) посредством прямых и обратных связей, свободный обмен мнениями о путях разрешения той или иной проблемы.

В качестве основного классификационного признака в представленной системе АМО выступает наличие имитируемой деятельности.

Характерной чертой занятий, является отсутствие модели изучаемого процесса или деятельности. Активизация обучения осуществляется через прямые и обратные связи между обучающими (преподавателями) и обучаемыми (студентами).

Отличительной чертой занятий, проводимых в современных аспектах является наличие модели изучаемого процесса (имитация индивидуальной или коллективной профессиональной деятельности).

Особенность имитационных методов – их разделение на *игровые* и *неигровые*. Методы, при реализации которых обучаемые должны играть определенные роли, относятся к игровым. Они дают наибольший эффект при усвоении материала, так как в этом случае достигается существенное приближение учебного процесса к практической профессиональной деятельности при высокой степени мотивации и активности обучаемых.

К имитационным игровым занятиям относятся: деловая игра, разыгрывание ролей, игровое проектирование, игровые занятия на машинных моделях.

***3.Деловая игра, как один из активных методов профессионального обучения***

*Деловая игра* – это имитационное моделирование процессов управления социально-экономическими системами и профессиональной деятельностью людей в условных ситуациях с целью изучения и решения возникших проблем.

Определим обязательные признаки ДИ:

–наличие проблемы управления социально-экономической

или социально-психологической системой; наличие общих целей всего игрового коллектива; наличие различных ролей и в соответствии с ними различие интересов (конфликт) участников, назначенных выполнять эти роли; невозможность полной формализации системы, наличие неопределенности в обстановке, учет вероятностного характера многих факторов и, исходя из этого, наличие игровой имитационной модели рассматриваемого процесса; наличие реального или условного фактора времени; динамичность изменения обстановки и наличие обратной

связи, зависящей от решений участников игры в предыдущие моменты времени и влияющей на изменение обстановки в последующие, т. е. наличие «цепочки решений»;

–наличие системы оценки результатов игровой деятельности;

–наличие системы мотивации участников, дающей объективную оценку личного вклада каждого участника игры в достижение общей цели, общего результата деятельности игрового коллектива; многоальтернативность решений; обязательное минимально необходимое и достаточное документальное обеспечение деловой игры; наличие управляемого эмоционального напряжения.

 Оценка действий участников игры может производиться экспертами, жестким или комбинированным методом. Первый метод характерен тем, что оценка действий играющих дается руководителем деловой игры или группой экспертов на основании опыта, здравого смысла, интуиции. Жесткий метод оценки характерен формализованными действиями, в основном расчетами. Комбинированный метод предусматривает сочетание экспертных и формализованных оценок.

 *Основная цель проведения деловых* *игр – дать практику принятия решений в условиях, приближенных* *к реальным*.

 целевому назначению деловые игры могут быть учебными, проектировочными, исследовательскими. Учебные, могут быть аттестационными, блиц- и мини-играми, где важным фактором для преподавателя является длительность игрового времени. Помимо разновидностей в зависимости от фактора времени учебные игры можно рассматривать в зависимости от степени охвата и сложности решаемых задач и выделить *итоговые* и *контурные* деловые игры.

Особое внимание на этапе подготовки к проведению игры следует уделить пространственной сфере, в которой будет проводиться игра. Необходимо предусмотреть ситуации, когда для принятия решений нужно иметь несколько помещений или когда сценарий включает работу в микро-группах, дискуссии, пленарные выступления, работу экспертов, жюри и т. д.

 Деловая игра – сложная интерактивная технология и потому, как любая технология, имеет ряд преимуществ и ограничений. Дадим краткую характеристику наиболее очевидных достоинств и недостатков деловых игр, применяемых в учебном процессе.

*Достоинства.*

1. Позволяет в рамках кратковременного учебного процесса

сместить акцент с «системы знаний» на «систему навыков, умений, способов поведения, отношений, приемов творчества», т. е. на приобретение достойного уровня компетенции для значимой деятельности в конкретной профессии.

2. Учебная ДИ является не только методом игрового имитационного моделирования, но и инструментом, позволяющим освоить новую информацию, чему-либо научить, развить умения.

3. Существует очень много методических разработок по деловым играм. Издано множество учебно-методических пособий по обучающим играм для различных сфер деятельности. И это позволяет преподавателям (если они этого хотят) всегда находить подходящую разработку для своих занятий или адаптировать ее применительно к своим учебным целям.

4. Деловая игра всегда проходит под знаком «управляемого эмоционального напряжения», а это интенсифицирует процесс обучения и вызывает включенную активность. Обучение доставляет удовольствие, и это дает значительно больший образовательный эффект.

*Недостатки.*

1. К сожалению, многие вопросы разработки и организации проведения ДИ недостаточно хорошо проработаны теоретически и методически, а это часто приводит к тому, что разработанные ДИ оказываются таковыми лишь по названию, поскольку в них нет собственно игры.

2. Действия участников игры эффективны лишь в том случае, если они владеют спецификой и содержанием деятельности, имитируемой в игре, если их уровень знаний этому соответствует или преподаватель может выступить в роли инструктора-консультанта.

При отсутствии этих условий ДИ может нанести непоправимый ущерб содержательной части обучения.

3. Отсутствие единой технологии разработки и описания деловых игр приводит к тому, что у многих преподавателей возникают трудности при внедрении ДИ в учебный процесс или ее адаптации. Недостаточно развернутые характеристики игрового комплекса, инструкции участникам, правила, система оценок и т. д. приводят к невозможности использования разработок другими преподавателями.

Преподаватели, осваивающие интерактивные технологии обучения, должны обязательно учитывать эти особенности деловых игр.