

**Збірник матеріалів міжнародної науково-практичної заочної  
конференції «Міжнародні наукові дослідження: інтеграція науки та  
практики як механізм ефективного розвитку» - (м. Київ, 26–27 квітня  
2019 р.)**

**Освіти. Педагогіка**

**Гетьман О. П., Коваль И. С.**

**ДЕЛОВАЯ ИГРА КАК СПОСОБ РАЗВИТИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ  
УМЕНИЙ БУДУЩИХ СТИЛИСТОВ**

Образование в условиях построения независимого государства Украины не может стоять на месте: оно должно соответствовать новым подходам к обучению и воспитанию будущих стилистов. Нужно воспитывать стилиста, который сначала самостоятельно изучает, а затем творчески работает. Образование в демократическом обществе должно воспитывать свободного гражданина, носителя познавательных достижений, активного и уверенного специалиста [2, с. 2]. Главная задача современного обучения – его направленность на то, чтобы научить будущих стилистов не только приспосабливаться, но и активно действовать в ситуациях, которые подверглись социальным переменам. Деловая игра – процесс и результат учебной и образовательной деятельности, который заинтересовывает введение инновационных изменений в существующую культуру социальной среды [2, с. 5].

Сейчас становится очевидным тот факт, что традиционный процесс обучения, которым ориентирован на передачу существующих знаний, умений от преподавателя к ученику, является устаревшими, и требует существенных перемен. Современные тенденции в развитии образования учитывают индивидуальные особенности студентов: каждый из них является полноправным участником процесса обучения. Необходимость учета индивидуальных особенностей у студентов подчеркнули знаменитые психологи Л. В. Выготский (теория зоны ближайшего развития)

П. Я. Гальперин (теория поэтапного формирования умственных действий), А. А. Леонтьева (психология общения) и др. [1, с.17].

Изучая литературу по данной теме можно отметить, что последнее время большое внимание уделяется исследованию умений преподавателя наладить конструктивное сотрудничество в образовательном процессе, Йохан Хейзинг утверждает, что понятие «человек играющий» выражает такую же существенную функцию, как «как человек созидающий». Игровая практика, по мнению многих, олицетворяла переходность жизни [5, с. 35]. Об этом пишет М. Эпштейн, он считал игру процессом, в котором чередуются противоположные состояния и в котором постоянна лишь сама перемена.

В условиях лично ориентированного обучения преподаватель меняет свою роль и функцию в учебном процессе: если при традиционном обучении он вместе с учебником был основным и самым компетентным источником знаний, а также контролирующим субъектом познания, то при новой парадигме образования педагог выступает главным образом в роли организатора самостоятельной работы студентов, их консультантом и помощником. Его профессиональные умения должны быть направлены не просто на контроль знаний, полученных студентами, а на диагностирование их учебной деятельности.

Проведения урока в виде деловой игры – это более сложный и трудоемкий процесс, чем проведение традиционного урока. Он требует от преподавателя высокого профессионализма и мастерства, для того чтобы квалифицированными действиями можно было развязывать любые проблемы, которые возникают во время проведения деловой игры.

Целью написания статьи послужило изучение деловой игры как средства развития профессиональных умений будущих стилистов, ее классификации, структуры, методики разработки и использования в обучении учащихся.

Двадцать первый век, все активнее и быстрее развивается индустрия красоты, вследствие этого большую роль занимает мода, женская красота,

умело выполненная прическа – это то, что сейчас востребовано. В наше время актуальна профессионально выполненная работа, а это, в свою очередь, требует новых подходов в обучении.

Современные условия повышают требования к качествам профессионала, нацеливают на формирование личности, характеризующейся творческим типом мышления, инициативной, самостоятельностью в принятии решений. Это требует новых подходов в обучении. Обучение должно основываться не на передаче готовых знаний, а на создании условий для творческой активности. В качестве средств реализующих такой подход все большее признание находят активнее методы обучения, в частности деловые игры. Их строение отражает логику практической деятельности, и поэтому они являются эффективным средством усвоения знаний и формирования умений и играют большую роль при профессиональной подготовке будущих стилистов [2, с. 15].

При конструировании игры предполагается организация совместной деятельности игроков, имеющая характер ролевого взаимодействия в соответствии с правилами и нормами. Достижение цели происходит путем принятия групповых и индивидуальных решений. Необходимо обратить внимание на наиболее типичную ошибку при разработке игры: моделируется "среда", а не деятельность. Деловая игра должна строиться по логике деятельности, точнее взаимодействия. В основу разработки должна быть положена деятельность, отражающая явление, к которому имеется множество подходов (теоретических и практических), обусловленных различными смысловыми позициями участников. Событийная ткань должна представлять постоянное столкновение интересов участников игры. Игра строиться как скрытый диалог смыслов. Ситуация должна предполагать неоднозначность решений, содержать элемент неопределенности, что обеспечивает проблемный характер игры и личностное проявление игроков. Прямая формулировка проблемы или указание на нее недопустимы. В тоже время правила, нормы формулируются однозначно и определенно. В

конструкции игры необходимо заложить возможность каждому игроку принимать, решения и обеспечить осознание этого участника. Это достигается при помощи пакета документов. Для облегчения разработки и проведения игры, а также усвоения участниками правил лучше, чтобы каждый документ был ориентирован на определенного игрока. В игре необходимо отражать не все разнообразие факторов, действующих в реальной ситуации, а только наиболее значимые. Тогда она становится нагляднее, а участникам легче ее анализировать. Субъективная вероятность происходящих событий должна быть доступна играющей аудитории. В первом случае будут воспроизводятся частные схемы поведения, во втором – принятия привычных правильных решений. Но чем больше свобода выбора решений, тем охотней игроки включаться в игру. Важно продумать стимулы, обеспечивающие высокую вовлеченность участников. Они должны концентрироваться не на выигрыше, а на результате. Этому способствует оптимальный баланс игровой деятельности и деятельности по поводу игры. Желательно неоднократное предоставление обратной связи. Она должна отражать развитие системы в результате принятого решения и хорошо дифференцировать игроков. Игра будет нежизнеспособной, если плохо продумана последовательность действий и взаимосвязи участников, недостаточна драматизация происходящих событий, они не развиваются во времени, список решений задан, не ясно, как осуществляться отклик на принятие решения, не автоматизированы рутинные операции, ход игры требует постоянного вмешательства ведущего.

#### Этапы разработки игры.

1. Проблематизация и тематизация.
2. Определение типа по назначению (для обучения, в исследовательских целях и т. п.)
3. Выделение целей конструирования.
4. Анализ главных закономерностей – связей, отношений в моделируемой деятельности, исходя из проблемы, лежащей в основе игры. В

этом пункте определяется необходимая степень детализации представления объекта. Все связи в нем должны быть обозримым и в то время не слишком упрощены.

5. Выделяются игровые единицы и функции. На основе любой работы создается сценарный план и продумываются игровые события.

6. Создается перечень решений, которые могут принимать игроки. На данном этапе определены основные точки, на которых базируется простая игра.

7. Детализация сценического плана, формирование влияния окружающей среды.

8. Формулировка правил, распределение решений по игрокам. Установление причинно-следственных отношений между операциями. Построение блок-схемы игры, внутреннего графика проведения, уточнение основных шагов, этапов, циклов.

9. Формулирование системы штрафов и поощрений, определение критериев выигрыша. Результаты игры могут быть очевидны, выраженные количественно и могут оцениваться экспериментами.

10. Отработка игры, ее проигрывание разработчиками, уточнение связей, параметров, проверка гибкости блок-схем, анализ реальности ситуаций – действенность стимулов, правильности расчетов временных затрат, окончательная коррекция игры.

Для представления игры необходим подготовить методическую инструкцию по проведению игры, ролевые инструкции игрокам и необходимый справочный материал. Методическая инструкция по проведению игры включает описание назначения и целей игры, структуры игрового коллектива и функций участников, системы стимулирования исходных данных, процесса игры (этапы, эпизоды), направлений возможного усовершенствования и усложнения игры.

В ролевой инструкции возможно предусмотреть средства, позволяющий оптимизировать процесс идентификации игрока с ролью.

При подготовке документов необходимо учитывать психологические закономерности работы с текстом. В играх изыскиваются различные возможности наглядного представления информации. Игровая мотивация и активность игроков, а значит эффективность игры, во многом определяется формой подачи информации. Справочный материал должен быть представлен таким образом, чтобы вызвать у участников потребность в поиске информации заложенных в игре проблем. Особое внимание уделяется подготовке материалов, обеспечивающих рефлексивный анализ игры (например, списка контрольных вопросов).

Использование деловой игры – это способ для достижения той атмосферы в группе, которая лучшим образом способствует сотрудничеству, взаимопониманию, доброжелательности, дает возможность реализовать личностно направленное обучение. Наш мозг похож на компьютер, а мы его пользователи; чтобы компьютер работал, его нужно включить. Точно также необходимо «включить» и мозг студентов, когда обучение пассивно – мозг не включается. Компьютер требует правильного программного обеспечения, чтобы интерпретировать данные, введенные в его память. Наш мозг должен связать то, что мы уже знаем и как думаем [2, с. 10].

Деловая игра обеспечивает включение студента в процесс добывания знаний, вооружения способами учебной деятельности, навыками ее самооценки и самореализации. Будущий стилист учится самостоятельно разбираться в проблемах своей профессии, используя при этом различные варианты теории и практики. Таким образом, деловая игра повышает эффективность интенсивного обучения.

### **Список использованной литературы**

- 1. Пометун О., Пироженко Л.** Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання / О. Пометун, Л. Пироженко // Науково–методичний посібник. – К. – 2005.
- 2. Верченко Н. В.** Методика організації та проведення професійно спрямованого уроку/ Н. В. Верченко // Методична рекомендація // Донецьк, 2006.
- 3. Мальцева Д. М.** Методы эффективного обучения

народного учителя СССР В. Ф. Шаталова / Н. В. Верченко – Донецк, 2006. **4.**  
**Ожегов С. И.** Словарь русского языка. 70 000 слов: Академия наук СССР. Институт русского языка С.И. Ожегов.– 22-е издание. – М.: Русск. я., 1990. **5.**  
**Хейзинг Й.** Человек играющий // Хейзинг Й. В тени завтрашнего дня. – М.: Прогресс, 1992.

**Гетьман О.П., Коваль И.С., Деловая игра как способ развития профессиональных умений будущих стилистов.**

В статье исследованы особенности деловой игры как средства развития профессиональных умений будущих стилистов, ее классификации, структуры, методики разработки и использования в обучении учащихся.

**Ключевые слова:** деловая игра; стилисты, профессиональные умения; этапы игры.

**Гетьман О. П., Коваль І.С., Ділова гра як засіб розвитку професійних умінь майбутніх стилістів.**

У статті досліджені особливості ділової гри як засобу розвитку професійних умінь майбутніх стилістів, її класифікації, структури, методики розробки та використання у навчанні студентів.

**Ключові слова:** ділова гра; стилісти, професійні вміння; етапи гри.