

Ділова гра як інтерактивний метод консультування з професійної кар'єри учнів ПТНЗ

В умовах сучасної ринкової економіки нагальним завданням професійної школи є підготовка висококваліфікованих робітників, здатних спрогнозувати свою професійну діяльність, розкрити особистісний потенціал, свідомо програвати складні ситуації майбутньої професії, знаходити шляхи їх розв'язання тощо. На наше переконання, така підготовка уможлиблюється під час ділової гри як інтерактивного методу консультування з професійної кар'єри учнів ПТНЗ, що може проводитися усіма учасниками навчально-виховного процесу – майстрами виробничого навчання, викладачами спеціальних дисциплін, психологами, представниками комісії з професійного консультування.

Суть *ділової гри* як інтерактивного методу консультування з професійної кар'єри учнів ПТНЗ полягає у підготовці до професійної практичної діяльності, перебуванні у «штучно» створених умовах, максимально наближених до справжніх, реалізації зв'язку теорії з практикою, надання можливості спробувати застосувати набуті професійні знання в нестандартних виробничих умовах, підвищити рівень самостійності учня тощо.

Перевагою ділової гри є те, що вона являє собою систему, що коригується викладачем. Якщо гра відбувається в запланованому режимі, викладач не втручається в ігрові відносини, а тільки спостерігає й аналізує ігрову діяльність учнів. У ситуаціях, коли діяльність учнів не підпорядковується цілям і меті заняття, викладач має змогу внести корективи до гри, змінити її емоційне забарвлення.

Водночас цей метод розкриває особистісний потенціал учнів: кожний учасник у змозі продіагностувати свої професійні знання наодинці, а також і в колективній роботі, демонструючи знання з професійної етики. У ході ділової гри активність учнів виявляється яскраво, має тривалий характер і «змушує» їх бути активними, спонукає до самоствердження та саморозвитку. Задача викладача – допомогти учневі виявити себе як професіонала, наголосити на зростанні його професійної майстерності, а також сформованих професійних якостях, що були виявлені в тій чи іншій ситуації (виробничій, етичній тощо).

Разом з тим, організація ділової гри можлива й у виробничих умовах – на заняттях із виробничої практики, або під час виробничої екскурсії на підприємство. За таких умов учень потрапляє у справжнє виробниче середовище, сформований колектив підприємства, опиняється на місці майбутнього робітника.

Перевага ділової гри у контексті консультування з професійної кар'єри учнів професійно-технічних навчальних закладів полягає в тому, що:

- гра уможлиблює скорочення часу накопичення професійного досвіду;
- гра дає можливість експериментувати з подією, знаходити різноманітні стратегії розв'язання поставлених задач тощо;
- у діловій грі «знаннями оволодівають не про запас, не для майбутнього застосування, не абстрактно, а в реальному для учасника процесі

інформаційного забезпечення його ігрових дій, в динаміці розвитку сюжету ділової гри, у формуванні цілісного обрис професійної ситуації»;

- гра формує «у майбутніх спеціалістів цілісне уявлення щодо професійної діяльності в її динаміці»;
- ділова гра дає змогу набути соціального досвіду (комунікації, прийняття рішень тощо) [2].

Зауважимо, що в діловій грі має бути методично й теоретично ґрунтовно розроблено ігровий спосіб розгортання змісту тієї чи іншої професійної діяльності, що моделюється в грі, а також має передбачатися механізм організації пізнавальної розумової діяльності учнів, що спонукає викладача використовувати лише власний досвід та інтуїцію, що, на жаль, не є результативним [1].

Таким чином, застосування ділової гри під час консультування учнів професійно-технічних навчальних закладів з професійної кар'єри сприятиме:

- набуттю професійного досвіду, програванню ролі майбутнього професіонала;
- здобуттю і поглибленню професійних знань (наприклад, оформлення технічної документації, розв'язання виробничих питань, задач тощо);
- засвоєнню правил із професійної етики майбутньої професії;
- активізації знань, здобутих у процесі вивчення загальноосвітніх предметів та уроках зі спеціальних дисциплін та виробничою працею;
- програванню складних ситуацій майбутньої професії, пошуком шляхів їх розв'язання;
- відпрацюванню навичок роботи із правильного добору літератури (науково-технічної, навчальної, нормативної, технічної документацією, довідниками тощо);
- активізації розумової і пізнавальної діяльності засобами реалізації принципів наочності, творчого підходу;
- стимулюванню спонукальних мотивів до оволодіння майбутньою спеціальністю;
- розкриттю особистісного потенціалу;
- розвитку кмітливості і взаємодії у колективі;
- розширенню світогляду;
- формуванню активної життєвої позиції у навчанні та майбутній професії.

Література

1. Блинов А. Интерактивные методы в образовательном процессе [Електронний ресурс] : уч. посіб. – М., 2014. — Режим доступу до журналу:
https://books.google.com.ua/books?id=UGX3CwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=ru&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
2. Деловая игра как метод активного обучения // <http://do.gendocs.ru/docs/index-213074.html>