**ДЕЛОВАЯ ИГРА КАК ОДИН ИЗ СПОСОБОВ РАЗВИТИЯ РЕЧИ
В ТЕХНИЧЕСКОМ ВУЗЕ**

(на примере специальности «Организация и безопасность дорожного движения»)

**THEMATIC GAME AS ONE OF THE WAYS OF SPEECH DEVELOPMENT IN THE
TECHNICAL UNIVERSITY**

(On the example of specialty "Organization and security of traffic safety")

Бул макала "ЖКУК" кесибинде орус тилинин практикалык курсунда окуган студенттерге кесиптик оюндарды откоруунун методикасына арналат.

Ачык сөздөр: ыкма, кесиптик оюн, тууроо, окуя, жол-транспорттук кырсык, ой-калчоо.

Статья посвящена методике проведения деловой игры на практическом курсе русского языка для студентов специальности «ОБДД».

Ключевые слова: метод, деловая игра, имитация, инцидент, дорожно-транспортное происшествие, «мозговая атака».

The article focuses on how to conduct the thematic game during the Russian practical course for students majoring in "Traffic Safety" speciality.

Keywords: method, a business/thematic game, simulation, incident, traffic accident, "brainstorming".

В последние годы в методике преподавания русского языка в странах СНГ вновь стали уделять внимание на применение активных методов в обучении. Особенно это касается обучения языку специальности в технических ВУЗах, получившие применение на практическом курсе русского языка.

В настоящее время много стали использовать метод, который дублирует, то есть имитирует производственную сферу, производственные ситуации, встречающие в реальной жизни будущего специалиста. Использование активных методов во время занятий является приемом, повышающим квалификацию. Так как в почти 90% случаях при разборе конкретных ситуаций повторяются производственные отношения на работе [2, с.171].

Использование такого метода на практическом курсе русского языка помогает овладеть навыками и умениями в принятии решений в своей деятельности, где нужен анализ и адаптация к условиям окружающей среды, сложных систем.

Целью применения активного метода на занятии является применение на нем деловых игр, разборка сценариев на ту или иную тему, разборка деловых бумаг, мозговая атака и другие.

Из всех методов, применяемых по специальности «Организация и безопасность дорожного движения», на наш взгляд является применение деловых игр на практическом курсе русского языка. Использование данного метода на занятии имеют некоторые свои особенности, а именно:

во-первых, использование компьютерной техники при сборе, обработке информации об авариях и происшествиях на дорогах, решение организационных и технических задач, анализ этих информации и т.д.; во-вторых, применение игрового метода при заполнении карточки водителя и инструктажа их по вопросам контроля на маршруте, а также по безопасности движения. Имитирование будущей специальности

студентов с применением игрового метода вызывает живой интерес у них, и разнообразить занятие.

В-третьих, в таких играх используются приемы и методы математической формализации, так как очень мало времени дается на подготовку к игре. При проведении такого вида занятия применяются такие виды игр, как «мозговая атака», оценка экспертов, анкетирование, где за короткое время студентам приходится решать и оценить обстановку, находить правильные их решения, которые помогают выяснить их уровень знаний.

Данный прием позволяет имитировать всякую деятельность с их многим вариантом решений. Использование деловой игры при проведении темы по разбору предложений будет очень уместным и очень полезным. В игре «упражнение дилетантов» руководитель игры проводит беседу с каждым из участников, чтобы обеспечить конструктивность и свободу высказывания.

Из предложений, требующих срочного рассмотрения и анализа, проводится вид коллективного общения, которое называется дискуссией.

В роли «опрашиваемого» может выступить сам руководитель игры. Он как бы «направляет» процесс обмена опытом участников игры, а они могут выступить и как эксперты, и как оппоненты.

На первом подготовительном этапе можно студентам предложить анкетирование. С помощью анкетирования можно собрать мнения и суждения участников по определенной теме. Этот вид работы является очень трудоёмким и целесообразно дать его для подготовки дома. Студенты к началу занятия могут подготовить рефераты по данной теме, которые можно с успехом использовать при проведении деловых игр по разбору «деловых бумаг». Сутью этого метода является разборка и классификация сведений о служебных письмах, служебных записках, о должностных инструкциях, и о письмах из разных организаций содержащих разные информации.

Ориентация в потоке информации, определение связей между ними, рассмотрение и анализ того, что относится к анализируемой проблеме или должностному лицу и принять нужное решение является задачей любого работника службы безопасности. Математические модели прикладного и системного анализа, которые используются при обработке информации и теории полезности, используются при решении и принятии решений в реальных ситуациях своей деятельности. Например, при анализе и диагностике автомобильно-транспортного происшествия или построения математической модели иерархии «риска возникновения ДТП из-за технической исправности», или оценке условий безопасного, комфортного и эффективного движения может быть математически формализована на основе «качественного разрастания иерархии целей» [1, с. 173].

Важным этапом деловой игры является решение объективных и субъективных проблем и ее оценка. В основной и заключительной частях деловой игры можно использовать так называемый метод «разбор инцидентов». Формально проводится и поиск первоисточника, когда возник инцидент. При субъективном решении этой проблемы недостаточно их использование.

Например, чтобы определить причину дорожного происшествия, связанного с оценкой дорожно-транспортной ситуации, нужно на компьютере вывести и рассчитать параметры перехода процесса нормального на аварийного. Такой ситуационный метод анализа требует предварительного хронометража параметров, обследования дорожных условий, служебного расследования или просмотра карточек первичного учета ДТП [3].

В деловой игре, при анализе и разборе дорожного происшествия, уместно использовать и ролевую игру. Каждый участник такой ролевой игры выбирает себе определенную роль, будь это начальник ГАИ или руководитель автомобильного предприятия, или медицинский работник, будь это потерпевший или свидетель происшествия, инспектор ГАИ и т.д.

В процессе игры происходит самообучение и корректировка своей деятельности, студенты учатся понимать причины тех или иных процессов или поведения участников.

Метод системного анализа и поэтапного экспертного прогнозирования является перспективным в деловых играх по прогнозированию, планированию, выбору и принятию решения. Они нужны, чтобы ознакомиться с оценкой экспертов, применением и обработкой статистических данных, определить структуру и корректировке предыдущих этапов информации, полученных у экспертов.

Важнейшей задачей таких игр является их самоорганизация, самообучение, которые являются результатом заинтересованности студентов в решении волнующего их вопроса.

Таким образом, игровая модель организации учебного процесса, которая помогает выработать лучший вариант решения этой проблемы быстро и без ошибок, на самом деле является имитацией реальной жизни по решению данного вопроса.

Проведению деловой игры предшествует кропотливая и трудная работа.

Если продумать все детали игры, она будет успешной. Игра достигнет своей цели, то есть активизирует речь участников, и от которого студенты в процессе игры получают огромное удовольствие. Изучая и анализируя работы по деловым играм, предлагаем выделить ее этапы подготовки и проведения.

1. Для игровой имитации определить объект и круг проблем. Для участников игры условия должны быть очень простыми и понятными для понимания. Постепенно можно их усложнять по мере приобретения навыков в использовании имитационной модели.

2. Характер, цель и назначение имитации игры определяются возможностями и конкретными условиями (информационными, организационными, техническими) организации, в которой должна проводиться игра, а также возможностями игровой процедуры. [1, с. 84].

3. Нужно выделить или выбрать человека, который хорошо разбирается в обсуждаемой проблеме и может объяснить ее смысл.

4. Исходная информация изучается, систематизируется и представляется участникам игры в максимально наглядном и удобном для проведения игре виде. [2, с. 84].

5. Возможный метод или прием игры выбирается в зависимости от решаемой задачи, от средств обработки информации, от наличия технических средств и способов передачи информации.

Для проведения игры нужно определить ее цель и число игроков, выбрать ведущего, одного или группу экспертов из числа преподавателей по специальности. Затем нужно распределить функции участников по командам.

Функции участников игры должны быть похожими функциям в производстве профильных подразделений. Для имитации деятельности автопредприятия нужно выбрать студента, который выступить в качестве главного механика или в роли диспетчера, работников отдела главного механика, планового или экономического отделов.

В деловых играх, имитирующих экспертную оценку конкретной производственной проблемы и путей ее решения, функции экспертов однородны. Здесь соблюдается принцип равного участия всех участников в игре.

Данный этап потребует долгого времени для обработки информации, потому что неотчетливое или нечеткое распределение обязанностей каждого члена команды требует вмешательства организатора игры, в результате которого участники игры теряют интерес и снижаются активность [2, с. 85].

Игра будет успешной, если ее правильно организовать, от подготовки ее участников, от грамотного и четкого руководства ведущего и от его умения быстро и правильно реагировать на получение и обработку полученной информации.

Список литературы

1. Коноплянко В.И. Деловые игры в организации и безопасности дорожного движения [Текст] / В.И. Коноплянко, А.А. Землянский, Ю.А. Рябоконт. - М.: МАДИ, 1985. - 90 с..

2. Коноплянко В.И. Организация и безопасность дорожного движения [Текст]: учеб. для ВУЗов // В.И. Коноплянко. – М.: Транспорт, 1991. - 183 с.
3. Самойлов Д.С. Конфликтные ситуации и безопасность движения в городах [Текст] / Д.С. Самойлов, В.В. Шештокас. - М.: Транспорт, 1987. - 205 с.