

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ДЕЛОВЫЕ ИГРЫ В ОБУЧЕНИИ СТУДЕНТОВ

В. В. Невзоров, Н. С. Крючек, О. Ю. Морозова

*Учреждение образования «Гомельский государственный
технический университет имени П. О. Сухого»,
кафедра «Промышленная теплоэнергетика и экология»*

Для текущего контроля самостоятельной работы студентов необходимо применять активные методы обучения, суть которых состоит в том, чтобы обеспечить выполнение студентами таких задач, в процессе решения которых они овладевали бы способом деятельности в реально существующих ситуациях. К таким методам обучения могут быть отнесены деловые игры и их элементы, применение которых в учебном процессе делают обучение активным, деятельным, включенным в профессиональную деятельность.

Деловую игру как форму обучения необходимо выбирать, прежде всего, для решения следующих задач:

- формирование у обучаемых целостного представления о возможных видах действий и их динамике;
- приобретение проблемно-профессионального и социального опыта, в том числе и принятия индивидуальных и коллективных решений;
- развитие теоретического и практического мышления в профессиональной сфере;
- формирование познавательной мотивации, обеспечение условий появления профессиональной мотивации.

Деловую игру можно проводить перед изложением лекционного материала для обнаружения пробелов в знаниях, когда их основой является только личный опыт, либо после лекционного курса для закрепления и актуализации знаний в опыт. Можно также осуществлять организацию всего учебного процесса на основе сквозной деловой игры.

Деловая игра – наиболее сложный метод активного обучения. Его преимущество состоит в том, что участники игры вступают во взаимоотношения друг с другом и могут показать не только профессиональные знания и умения, но и общую эрудированность, решительность, инициативность, активность.

Образовательная функция деловой игры очень значима, поскольку она позволяет смоделировать адекватное по сравнению с традиционным способом обучения действие на возникновение и развитие реальной ситуации.

Деловая игра должна содержать игровую и учебную задачи. Игровая задача – это выполнение играющими определенной задачи, а учебная – овладение знаниями и умениями.

Занятие, на котором проводится деловая игра, состоит из следующих частей:

- инструктаж преподавателя о проведении игры (цель, содержание, конечный результат, указания к проведению);

- изучение участниками содержания и задач игры;

- собственно игра (изучение ситуации, обсуждение и принятие решений, достижение поставленной цели);

- подведение итогов и анализа игры преподавателем (анализ и оценка достигнутых результатов, анализ действий и активности участников, ошибок, допущенных в игре, и их причины, выставление оценок).

Игровая задача в данном контексте – формирование умения принять единственно правильное решение, которое помогло бы минимизировать социальный, экономический, экологический ущерб при возникновении чрезвычайной ситуации как глобального, так и частного характера. Для этого необходимо разработать и принять к действию ряд мер, которые помогут в решении поставленной задачи.

Учебные цели деловой игры данного вида:

- проверка и закрепление знаний студентов по действиям в различных видах чрезвычайных ситуациях;

- выработка четкого плана действий в случае возникновения нестандартных вариантов;

- отработка навыков работы в команде, умений вырабатывать совместное решение;

По методологии проведения деловая игра такого типа является имитационной, так как ее конечной целью является создание у участников представления, как следовало бы действовать в определенных условиях.

КДИ, выдвигая перед участниками имитационно-практические задачи, способствуют расширению проблемности преподавания, существенно повышают заинтересованность аудитории в изучении теоретического материала. При том, что участники КДИ имеют различные интересы, обусловленные их игровой ролью и задачей.

Разрешая игровое задание с помощью компьютера, участники КДИ оценивают исходный материал, характеризующий экономическую обстановку, находят ответ на поставленную перед ними имитационно-деловую проблему, согласуют мнение со своими партнерами по игре и вырабатывают вместе с ними общее управленческое решение.

В КДИ при непосредственном участии преподавателя и с помощью знаковых средств (электронных таблиц, графических и документарных форм и др.) воссоздается предметное и социальное содержание профессиональной деятельности, имитируется поведение участников игры по заданным правилам, отражающим условия и динамику реальной производственной обстановки.

Поведение участников – основной инструмент как в КДИ, так и в традиционной деловой игре. Очень важен правильный выбор временного режима проведения игры, воссоздание реальной обстановки.

Важную роль играет уровень методического мастерства преподавателя, который сказывается в том, чтобы найти оптимальную возможность применения КДИ и ее соотношения с другими методами, направления творческой мысли на решение поставленной задачи, вызова познавательного интереса, мобилизации в нужный момент общественного мнения и укреплении авторитета участника КДИ.

Таким образом, очевидные преимущества КДИ как средств обучения состоят в следующем: учебные занятия с их использованием требуют меньших временных затрат по сравнению с традиционными лекциями и семинарами. У участников КДИ вырабатываются навыки и качества, которые не могут быть развиты иными методами обучения.

Применение КДИ способствует интенсивному усвоению и запоминанию необходимой учебной информации, связанной с профессиональной подготовкой специалистов.

Литература

1. Вачугов, Д. Д. Практикум по менеджменту. Деловые игры : учеб. пособие / Д. Д. Вачугов. – М. : ВШ, 1998. – 176 с.
2. Шустерняк, Т. Е. Деловые игры в обучении студентов / Т. Е. Шустерняк // Адукацыя і выхаванне. – 2002. – № 4. – С. 33–36.