

ДЕЛОВАЯ ИГРА КАК МЕТОД АКТИВИЗАЦИИ КОГНИТИВНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СТУДЕНТОВ

Костина Татьяна Александровна

Белорусский государственный экономический университет

Формирование творчески активной личности будущего специалиста в высших учебных заведениях требует разработки инновационных форм обучения, пересмотра принципов построения образовательного процесса. Системы обучения, представляющие собой эффективные направления развития педагогики, позволяют в кратчайшие сроки обеспечить усвоение студентами знаний, умений и навыков по учебным дисциплинам. Согласно идее, высказанной В.В. Давыдовым, полноценную трудовую деятельность можно сформировать лишь на основе игровой, поскольку учение направлено, в частности, на овладение такими абстракциями и обобщениями, которые предполагают наличие у обучающегося воображения и символической функции, как раз и формирующихся в игре.

В основе деловой игры лежит проблемная ситуация, которая должна имитировать конкретную динамику и условия действий, обеспечивающих включенность играющих в конкретную ситуацию и освоение ими профессиональных ролей. Деловые игры позволяют взглянуть на ситуацию и себя глазами партнера по общению.

Деловая игра – это метод имитации управленческих решений в различных ситуациях. Она имеет свою информационную структуру, которая опирается на процесс принятия решений и обуславливает способы связи между участниками.

Деловая игра вносит в существующий процесс становления будущих специалистов новое качество в силу следующих своих особенностей:

- системного содержания учебного материала, представленного в имитационной модели производства;
- воссоздания структуры и функциональных звеньев будущей профессиональной деятельности в игровой учебной модели;
- приближения обстановки учебного процесса к реальным условиям порождения потребности в знаниях и их практическом применении, что обеспечивает личностную активность студентов, переходы от познавательной мотивации к профессиональной;
- совокупного обучающего и воспитательного эффекта, поскольку совместный характер игровой учебной деятельности заставляет подчиняться нормам коллективных действий;
- обеспечения переходов от организации и регуляции деятельности студентов преподавателем, ведущим игру, к самоорганизации и саморегуляции действий и деятельности самими студентами.

Исходя из перечисленных особенностей учебной деловой игры, можно сказать, что в ней реализуются следующие принципы:

- 1) имитационного моделирования конкретных условий и динамики производства и игрового моделирования содержания профессиональной деятельности специалистов;
- 2) проблемности содержания деловой игры и процесса его развертывания в познавательной деятельности студентов;
- 3) совместной деятельности участников в условиях ролевого взаимодействия, разделения и интеграции имитируемых в игре производственных функций специалистов;
- 4) диалогического общения и взаимодействия партнеров по игре как необходимое условие решения учебных задач, подготовки и принятия согласованных решений, развития познавательной активности;
- 5) двухплановости игровой учебной деятельности – достижение игровых целей служит средством реализации целей развития личности специалиста, целей обучения и воспитания.

Социально-психологическая специфика деловой игры как метода обучения заключается в следующем:

1. Деловая игра имеет групповой характер.
2. Деловая игра имеет деятельностный характер.
3. Деловая игра носит ярко выраженный эмоциональный характер.
4. Условность игры: ее участники полностью осознают, что они действуют в рамках условной реальности, которая имеет свои законы.
5. Символический, неутилитарный характер игровой деятельности и ее продукта.
6. Неопределенность игры выражается в том, что она не имеет однозначно предсказуемого развития или результата.
7. Пространственно-временная особенность игры. Это делает игру динамичной и насыщенной событиями.

Деловые игры, базирующиеся на применении информационных технологий, позволяют имитировать совокупность управляемых и неуправляемых процессов, обеспечивая в ускоренном масштабе взаимосвязанную последовательность близких к реальным ситуациям.

Методики современных деловых игр позволяют рационально сочетать профессиональный интерес студентов к новым методам обучения, дух соперничества и коллективизма.

Создание деловой игры связано с разработкой методического обеспечения игры и представляет собой сложную научно-техническую задачу. Деловая игра наряду с другими методами обучения служит накоплению управленческого опыта. Игра, во-первых, достаточно реально имитирует существующую действительность; во-вторых, создает динамичные организационные модели; в-третьих, более интенсивно побуждает к решению намеченных целей. Элементы риска, вводимые в деловые игры, дают возможность принимать решения в условиях недостаточной информации и производственной напряженности.

Другим назначением деловых игр является научное исследование. Если в основе игры лежит имитация производственных ситуаций, то при их адекватности реальным условиям метод становится удобным научным инструментом.

Прежде всего с помощью деловых игровых имитаций можно осуществлять поисковые эксперименты, то есть исследовать производственные взаимосвязи путем варьирования соответствующих переменных имитационной модели в исследуемой области.

Многие процессы в управлении производством носят качественный характер, а потому не отражаются в статистических данных. Восполнить этот недостаток в какой-то мере могут деловые игры. Направлениями исследований могут стать, например, отношения руководителей и исполнителей, групп и производственных подразделений относительно стимулов, интересов и целей в системе управления. С помощью игровых имитаций отрабатываются системы экономического и материального стимулирования на предприятиях.

Воспитание деловых качеств на основе игровых имитаций – важная сторона использования игр при подготовке будущих специалистов. В основе деловой игры лежит имитационный эксперимент. Отличие имитационного эксперимента от эксперимента «реального» состоит в том, что при имитации используется модель реального процесса, а не сам процесс.

Методическую основу деловой игры в учебном процессе составляют положения:

1. В деловой игре применяется численный метод, позволяющий использовать вычислительные процедуры.
2. Применение информационных технологий не является необходимым условием, однако, использование его способствует успешной реализации имитационного процесса.
3. Фактор времени.

4. Деловая игра базируется на методе экспериментирования.

5. Наличие обратной связи в имитационной системе, благодаря многократному проигрыванию различных ситуаций, позволяет играющим, анализируя результаты, обучаться и в каждом последующем периоде принимать более эффективные решения.

6. Использование деловой игры в учебном процессе предполагает наличие в ней дидактических методов наглядности, активности, доступности, связи теории с практикой, научности, заинтересованности.

Изложенные методологические предпосылки позволяют обосновать теоретические положения и необходимую последовательность конструирования деловой игры:

- с учетом назначения деловой игры приводится описание конкретной ситуации, основные проблемы и решения, вызывающие данную ситуацию;

- осуществляется формализация игры, в основе которой лежат экономико-математические методы;

- устанавливается адекватность модели реальной ситуации.

Создание деловой игры завершается организационными положениями по проведению игры, включающими общие или дифференцированные правила.