

ДЕЛОВАЯ ИГРА КАК МЕТОД АКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ

БНТУ, Минск

Научный руководитель Зуёнок А.Ю.

Повышение эффективности подготовки специалистов на основе внедрения новых прогрессивных форм и методов обучения – важная задача, стоящая перед преподавателем. Одним из эффективных методов подготовки квалифицированных кадров, получившим широкое распространение среди других форм обучения, являются деловые игры (ДИ).

Главная цель ДИ состоит в том, чтобы предоставить в распоряжение студентов, достаточно простое и доступное руководство. ДИ рассчитана на студентов, умеющих логически мыслить, и учит держать в поле внимания одновременно достаточно большое число элементов, отделяя главные от второстепенных.

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 следующие положения:

1. В деловой игре применяется численный метод, позволяющий использовать вычислительные процедуры. Математические модели, описывающие технологические, организационные и другие процессы, в игровой имитации подвергаются численному исследованию и на его основе принимаются количественные решения;

2. Персональная электронно-вычислительная машина (ПЭВМ) – важный составляющий элемент деловой игры;

3. Фактор времени, присутствующий и учитываемый в деловой игре, накладывает определенные условия на процесс и результаты игры;

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.

В деловых играх, используемых в учебном процессе, связь теории с практикой обуславливается проблемным подходом к усвоению учебного материала, экспериментированием и конкретностью рассматриваемых ситуаций.

Особенность деловых игр обуславливают их преимущества по сравнению с традиционными методами обучения.

В общем виде этот образовательный ресурс деловых игр усматривается в том, что в них моделируется более адекватный для формирования личности специалиста предметный и социальный контекст.

Рассмотрим возможность внедрения методики организации деловых игр при обучении информатике.

Деловой игре на уроках информатики должна предшествовать подготовка школьников, включающая теоретический курс и ряд практических занятий по отработке навыков решения задач.

В деловой игре задается сложная модельная реальность и тем самым создаются условия для проверки качества усвоения учебного материала «за пределами класса» и погружения школьников в нормы деятельности и общения.

Деловая игра «Бюро программистов». Эту игру целесообразно использовать на уроках закрепления и проверки знаний, например, после изучения темы «Текстовый редактор». Имитационной моделью в данной игре является ситуация, когда разработчик программы в фирме по производству программных продуктов объясняет начальнику отдела и потенциальному покупателю необходимость присутствия тех или иных команд форматирования в создаваемом программном продукте и их использование на конкретных примерах.

Деловая игра «Компьютерный салон». Эту игру лучше провести после изучения устройства компьютера или для повторения этой темы в конце учебного года.

Имитационной моделью в данном случае выступает работа фирмы по сборке и продаже компьютеров. Игровой моделью является рабочий день фирмы.

Деловая игра «Вирусная эпидемия». Игру можно провести на вводном уроке по теме компьютерной безопасности, на котором учащиеся знакомятся с основными понятиями.

Перед участниками игры ставится следующая ситуация: в компьютерном мире вновь возникла вирусная эпидемия. В связи с этим организуется пресс-конференция, на которую приглашены специалисты по компьютерной вирусологии для разъяснения общих вопросов по компьютерным вирусам. Журналисты после проведения пресс-конференции должны подготовить статью или доклад по обсуждаемой теме.

Таким образом, деловая игра может преследовать, в отличие от других технологий, проводимых на уроках, несколько целей:

- во-первых, обучение, мотивацию и оценку учеников;
- во-вторых, принятие решений (используется такой метод принятия решения, как метод мозговой атаки);
- в-третьих, деловая игра может стать тренингом и личных качеств учеников.