

УДК 378.14

ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПРИМЕНЕНИЯ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ СРЕДИ СТУДЕНТОВ-СТАРШЕКУРСНИКОВ

Файчук Е.Л., Науменко В.В.

В статье теоретически обоснованы особенности деловой игры, которая определяется для повышения уровня учебного процесса студентов-старшекурсников, обучающихся по специальности – «Социальная работа». Авторы раскрывают классификацию деловых игр, преимущества и правила эффективного применения игры, возможности их использование в учебном процессе. Деловая игра обеспечивает проявление инициативности студентов, эмоциональную насыщенность процесса обучения и закрепление основных теоретических знаний.

Ключевые слова: деловая игра, игровое моделирование, инициативность, молодежь, старшекурсники, студенты, университет.

THEORETICAL ASPECTS OF BUSINESS ROLE-PLAYING GAME FOR SENIOR STUDENTS

Faychuk O.L., Naumenko V.V.

The article deals with some theoretically grounded features of the business role-playing game determined to improve the learning process of senior students (specialization «Social work»). The authors give the classification of business role-playing games, benefits and effective application of the rules of role-plays, and possibilities of using them in the learning process. Business role-playing games provide students' initiative, emotional saturation of the learning process and help to assimilate the basic theoretical knowledge.

Keywords: business plays, simulation game, initiative, youth, senior students, students, university.

Изменения жизни в современном мире требуют изменений целей и значения сегодняшнего образования. Снижается функциональная значимость и

привлекательность традиционной организации обучения, передача «готовых» знаний от преподавателя к студенту перестает быть основной задачей учебного процесса. Современные требования к профессиональному становлению будущего специалиста обуславливают необходимость совершенствования учебной системы среди студентов высших учебных заведений, введения инновационного содержания как метода преподавания, так и способа восприятия информации.

Для современных студентов одним из важнейших периодов являются старшие курсы обучения, поскольку они дают возможность суммировать свои знания перед началом профессиональной деятельности, совершенствовать приобретенные умения и навыки. Студенты старшекурсники должны соблюдать многие определенные нормы поведения, задачи, ценности и принципы.

Важным направлением в учебной деятельности студентов старшекурсников как будущих выпускников является избрание методов, которые смогут улучшить качество знаний и умений, что в свою очередь будет способствовать к качественному выполнению профессиональных требований. Одним из таких методов учебной деятельности, по мнению многих ученых, и есть деловая игра как эффективное средство получения и использования знаний.

Первыми основателями игрового моделирования считаются такие ученые, как А. Моргенштерн и Дж. Нейман. Учредителями первых деловых игр считают таких ученых, как М. Бирштейн, Ф. Грей, Г. Грэм, К. Гринблат, Р. Дьюк, Г. Дюпюи, Р. Прюдом и др.

Стремительный воспитательный процесс современной высшей школы требует постоянного развития, обновления и совершенствования. Одним из способов указанных потребностей является использование деловой игры. Традиционно метод обучения определяют как способ взаимосвязанной и взаимообусловленной деятельности педагога и студентов, направленной на реализацию целей обучения, или как систему целенаправленных действий

педагога, которые организуют познавательную и практическую деятельность студентов и обеспечивают решение задач обучения.

Исследователи насчитывают до 50 различных методов обучения: рассказ, беседа, работа над источниками, демонстрация, упражнения, самостоятельная работа, учебная игра, диспут и другие. Но каждый метод в определенных обстоятельствах реализуется в своеобразных сочетаниях нескольких приемов. Среди самых разнообразных форм организации занятий наибольший интерес у студентов вызывают игры, игровые ситуации, поскольку именно они приближают учебный процесс к реальной жизни, способствуют формированию практических умений и навыков, обеспечивающих практическую направленность обучения [1, с. 56].

Самым эффективным методом игрового моделирования считается деловая игра. Она, прежде всего, является организационной формой проектирования, специфическим динамическим процессом рождения нового проекта, в ее процессе раскрываются возможности решения управленческих проектных задач – формирование структуры проектов, определения их бюджетной и экономической целесообразности, план финансирования, формирования графика работ. Вместе с тем деловая игра рассматривается как педагогический метод, «связанный с интенсивным групповым анализом проблем и поиском эффективных решений в ситуациях, когда традиционные методы принятия решений не дают нужного результата» [8, с. 156-157].

Эффективность использования деловой игры как развивающего активного метода во многом обусловлена позицией преподавателя, его направленности на создание лично-ориентированного педагогического пространства, демократическим стилем обучения, диалоговыми формами взаимодействия со студентами, знанием реальных возможностей учащихся. А также следует отметить необходимость системности в использовании активных форм, постепенного увеличения степени студенческой самостоятельности в учебно-познавательной деятельности уменьшении различных видов преподавательской помощи.

Деловая игра – это форма и метод обучения, в которой моделируются предметный и социальный аспекты содержания профессиональной деятельности. Она предназначена для отработки профессиональных умений и навыков [2, с. 78].

Педагогическая суть деловой игры заключается в следующем:

- активизировать мышление студентов;
- повысить самостоятельность будущего специалиста;
- внести дух творчества в обучение;
- приблизить обучение к профессиональной деятельности;
- подготовить студента к профессиональной и практической деятельности [1, с. 37].

Деловые игры в отличие от других традиционных методов обучения, позволяют более полно воспроизводить практическую деятельность, выявлять проблемы и причины их появления, разрабатывать варианты решения проблем, оценивать каждый из вариантов решения проблемы, принимать решения и определять механизм его реализации. Преимуществом деловых игр является то, что они позволяют: рассмотреть определенную проблему в условиях значительного сокращения времени; освоить навыки выявления, анализа и решения конкретных проблем; работать групповым методом при подготовке и принятии решений, ориентации в нестандартных ситуациях; концентрировать внимание участников на главных аспектах проблемы и устанавливать причинно-следственные связи; развивать взаимопонимание между участниками игры [1, с. 49].

В использовании деловой игры можно отметить положительные и отрицательные моменты. Положительное в применении деловые игры: высокая мотивация, эмоциональная насыщенность процесса обучения; подготовка к профессиональной деятельности, формируются знания и умения, студенты учатся применять свои знания; после игровое обсуждение способствует закреплению знаний. Отрицательным является: высокая трудоемкость подготовки к занятию для преподавателя (он должен быть внимательным и

доброжелательным руководителем в течение всего хода игры); большая напряженность для преподавателя, сосредоточенность на непрерывном творческом поиске, владения актерскими данными; неготовность студентов к работе с использованием деловой игры; трудности с заменой преподавателя, проводившего деловую игру [1, с. 63].

Характерными признаками деловых игр являются: получение результатов, направленных на решение проблем за короткий промежуток времени; заинтересованность участников игры, а следовательно, и повышенная по сравнению с традиционными методами, эффективность обучения; научно-педагогический работник непосредственно проверяет знания студентов, их подготовку, умение решать проблемы.

Применение деловых игр при формировании у студентов умений принимать решение позволяет:

- научить студентов формировать собственное мнение, правильно его выражать, доказывать свою точку зрения, аргументировать и дискутировать, уважать альтернативное мнение; строить конструктивные отношения в коллективе; искать компромиссы, стремиться к диалогу;

- анализировать широкий спектр мнений, творчески подходить к путям решения проблемы;

- реализовать идею сотрудничества в учебно-воспитательном процессе, улучшить психологический микроклимат, создать доброжелательную атмосферу;

- сделать учебно-воспитательный процесс в вузе более демократическим [8, с. 85].

Деловую игру можно проводить перед учебными занятиями, после прочтения тематического цикла или осуществлять организацию всего учебного процесса на основе сквозной деловой игры.

В первом случае деловая игра опирается только на личный опыт, должна выявить проблемы в знаниях, заполнение которых будет происходить в процессе обучения в данном разделе, что вызовет к ним дополнительный

интерес. Во втором случае деловая игра опирается на знания, полученные в процессе занятий. Эти знания не только закрепляются в игре, но и приобретают качественно новую форму «существование», поскольку войдут в структуру опыта регулирования познавательной, профессиональной деятельности [8, с. 126].

Вопрос о классификации деловых игр имеет не только теоретическое, но практическое значение, ведь невозможно четко организовать учебный процесс в высшем учебном заведении, не выделив для решения поставленных задач типов игры по тем или иным признакам. В высшем учебном заведении применяют различные модификации деловых игр: имитационные, операционные, ролевые игры, деловой театр, психодрама и социодрама, метод «мозгового штурма», инновационная игра, дистанционная деловая игра, традиционные, проектные игры. Рассмотрим их более детально.

Имитационные игры на занятиях имитируют деятельность определенной организации, предприятия, учебно-воспитательного заведения и тому подобное. Могут имитировать события, конкретную деятельность людей (деловое совещание, обсуждение плана) и условия, в которых происходит событие (зал заседаний, кабинет работника). Сценарий имитационной игры, кроме сюжета событий, содержит описание структуры и назначения процессов и объектов, которые имитируют.

Операционные игры помогают отработать выполнение конкретных операций, например, методики написания произведения, методики организации и проведения тренинговых занятий, специфики вычисления и тому подобное. Игры этого вида проводят в условиях имитирующей реальность.

Ролевые игры дают возможность отработать тактику поведения, действий, функций и обязанностей конкретного лица. Для проведения ролевых игр разрабатывают модель-пьесу ситуаций, между участниками распределяются роли.

«Деловой театр», как вид игры предусматривает разыгрывание определенной ситуации и поведения человека в этой ситуации. Студент должен

мобилизовать весь свой опыт, знания, навыки, суметь вжиться в образ определенного лица, понять его действия, оценить ситуацию и найти правильную линию поведения.

Психодрама и социодрама очень близки к ролевым играм и «деловому театру». Это также театр, но все же социально-психологический, в котором отрабатывают умение чувствовать ситуацию в коллективе, оценивать и изменять состояние другого человека, умение войти с ним в контакт. Такие виды игр чаще всего используют в процессе подготовки будущих учителей, социальных работников, практических психологов [5, с. 81].

Метод «Мозговой штурм» – это оперативный метод решения проблемы на основе стимулирования творческой активности, при котором участникам обсуждения предлагают выразить как можно большее количество вариантов решений, в том числе фантастических. Затем из общего числа высказанных идей отбирают наиболее удачные, которые могут быть использованы на практике [6, с. 86].

В последнее время широкое развитие получил «электронный мозговой штурм» (online brainstorming), основанный на интернет-технологиях. Он позволяет почти полностью устранить «опасения оценки», поскольку обеспечивает анонимность участников, а также решает ряд проблем традиционного «мозгового штурма». Одной из таких проблем является «блокировка производительности», когда люди, ожидая своей очереди (участники группы представляют свои идеи поочередно) могут передумать или испугаться публично выразить свою идею, или просто ее забыть [6, с. 88].

Кроме указанной типологии, в основу которой положены критерии типов практики и целей, исследователи выделяют и такие критерии, как: время проведения, результат, методология и тому подобное. Например, классификация деловых игр по Л.В. Ежову:

1. По времени проведения:
 - без ограничения времени;
 - с ограничением времени;

– игры в реальном времени;

– игры, где время сжато.

2. По оценке деятельности:

– балльная или иная оценка деятельности игрока или команды;

– оценка того, кто как работал, отсутствует.

3. По конечному результату:

– жесткие игры – заранее известен ответ (например, сетевой график), существуют жесткие правила;

– свободные, открытые игры с заранее известным ответом, правила для каждой игры разные, участники работают над решением неструктурированной задачи.

4. По конечной цели:

– учебные – направлены на появление новых знаний, закрепление навыков участников;

– констативные – конкурсы профессионального мастерства;

– поисковые – направлены на выявление проблем и на поиск путей их решения.

5. По методологии проведения:

– луночные игры – любая игра (шахматы, «Озеро», «Монополия»). Игра проходит на специально организованном поле, с жесткими правилами, результаты заносятся на бланки;

– ролевые игры – каждый участник имеет определенное задание, определенную роль, которые должен выполнить в соответствии с задачами;

– групповые дискуссии – связаны с проведением занятий или приобретением навыков групповой работы. Участники выполняют индивидуальные задания, существуют правила ведения дискуссии;

– имитационные – имеют целью вызвать у участников представления, как бы они действовали в определенных условиях;

– организационно-деятельностные игры (Г.П. Щедровицкий) – нет жестких правил, участники не имеют ролей, игры направлены на решение

междисциплинарных проблем. Активизация работы участников происходит за счет жесткого давления на личность;

– инновационные игры (В.С. Дудченко) – формируют инновационное мышление участников, выдвигают инновационные идеи традиционной системы действий, отрабатывают модели реальной, идеальной ситуации, включают тренинги по самоорганизации;

ансамблевые игры (Ю.Д. Красовский) – формируют управленческое мышление у участников, направленные на решение конкретных проблем методом организации делового партнерского сотрудничества команд [8, с. 148].

Относительно новой формой деловой игры является полная деловая игра, основой разработки которой стала система непрерывного образования и повышения квалификации работников. Удаленная деловая игра имеет особые требования к подготовке и проведению. К ним относится продолжительность проведения игры (от одного до четырех месяцев), привлечение к участию в игре всех предприятий и институтов отрасли созданием единой игровой команды; осуществление управления игрой с одной руководящего центра и др.

Игры формируют личностные качества будущего специалиста в процессе обучения по следующим направлениям:

- формирование профессиональных качеств;
- формирование готовности к будущей профессиональной деятельности;
- развитие творческого мышления;
- повышение чувства долга в профессиональной деятельности [7, с. 79].

Формирование профессиональных качеств способствует успешному выполнению профессиональных задач в дальнейшей деятельности будущих специалистов. Умелое использование деловых игр способствует повышению познавательной мотивации учения, настройке на положительную доминанту [4, с. 24-26].

Наиболее распространенной является классификация игр по цели: испытательная, с помощью которой проводят проверку идей; игры, которые позволяют решить конкретные задачи; учебные. По методологии проведения

деловые игры делятся на: инновационные; организационно-деятельностной; имитационные; дистанционные. Существует класс игр, для которых не свойственны некоторые из перечисленных характеристических признаков ролевых игр. Такие игры называют имитационными. Этот класс включает самые разнообразные игры с разной целевой направленностью.

Все деловые игры можно классифицировать по времени проведения (игры без ограничений времени, с ограничением времени, в реальном времени); по оценке деятельности (игру каждого участника оценивают или нет); по окончательным результатам (игры с жесткими правилами и открытые игры); за завершающей целью (учебные, поисковые, констатирующие); по методологии проведения (ролевые, групповые, имитационные, организационно-деятельностной, инновационные, ансамблевые); по сфере применения (промышленные, учебные, квалификационные) [3, с. 148].

Для эффективного применения деловых игр в учебном процессе, необходимо соблюдать, следующие правила:

- выбор темы игры. Тема игры должна содержать инженерно-педагогическую ситуацию или задачу, для решения которой целесообразно использовать именно деловую игру;

- определение типа деловой игры по назначению (для формирования знаний и умений, обучение трудовым операциям, исследования, принятия решений, проектирования и т. д.);

- конструирования деловой игры (определение цели игры, краткая характеристика правил, обоснования объема знаний и умений, которыми должны обладать участники игры до ее начала);

- анализ главных закономерностей, связей, отношений в смоделированной деятельности, согласно проблемы, положенная в основу игры;

- определение ролей участников игры с учетом их личностных качеств, данных, знаний, способностей. Однако необходимо помнить, что роли, которые выполняет каждый участник, не оставались неизменными во всех играх. При

этом особое место принадлежит преподавателю, который контролирует соблюдение определенного игрового режима, оценивает деятельность каждого участника, решает спорные вопросы;

– детализация сценария. Поскольку в основе игры лежит модель ситуации, события, то эта модель должна быть создана заранее. Последовательность этапов игры должно соответствовать этапам решения проблемы, реально существует в определенной ситуации, события;

– формулировка правил, распределение ролей между игроками. Каждый участник получает определенную инструкцию, где последовательно изложены задачи, которые он должен реализовать поэтапно в процессе игры;

– формирование системы поощрений. Для каждой игры следует разработать систему стимулирования, штрафов, правил определения результатов;

– проведения игры. Оценки принятых решений, анализ деятельности групп игроков;

– подведение итогов деловой игры. Анализируя деловую игру, следует мотивировать оценки решения проблем. Такой подход способствует обучению специалистов на примерах, приближенных к реальным, а также определяет возможные варианты устранения ошибок [7, с. 177].

Таким образом, использование деловых игр при формировании умений принимать решения у студентов высших учебных заведений обеспечивает: проявление их инициативы; выражения личного отношения к решению проблемы; приобретение компетентности по выработке и принятии решений в производственных процессах; высокую мотивацию, эмоциональную насыщенность процесса обучения; подготовку к профессиональной деятельности. После игровое обсуждение способствует закреплению знаний, происходит диалогическое общения, как между преподавателем, так и между самими студентами, в процессе диалога развиваются коммуникативные способности, умение решать проблемы коллективно, развивается речь студентов. Использование деловых игр в учебно-воспитательном процессе

студентов возможно при учете определенных принципов и функций, необходимо соблюдать и непрерывно выполнять как преподавателю, так и студенту университета. Разнообразие видов учебных игр способствует разносторонности подхода к высшему образованию студенческой молодежи, помогает усовершенствовать учебно-воспитательный процесс университета.

Перспективу дальнейшего исследования видим в экспериментальной проверке теоретической значимости деловой игры среди студентов старшекурсников специальности «Социальная работа» и в разработке рекомендаций по совершенствованию учебного процесса с помощью указанных инновационных методик.

Список литературы:

1. Абрамова Г.С., Степанович В.А. Деловые игры: теория и организация / Г.С. Абрамова, В.А. Степанович. – Екатеринбург: Деловая книга, 1999. – 192 с.
2. Бельчиков Я.М., Бирштейн М.М. Деловые игры / Я.М. Бельчиков, М.М. Бирштейн. – Рига: Авотс, 1989. – 234 с.
3. Вербицкий А.А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход: метод. пособие / А.А. Вербицкий. – М., Высш. шк., 1991. – 207 с.
4. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л.С. Выготский // Вопросы психологии. – 1996. – № 6. – С. 24-27.
5. Жежко И. В. Проектные игры в культуре / И В. Жежко // Социальное проектирование в сфере культуры: методологические проблемы: сб. науч. Трудов. – М.: НИИК., 1986. – 151 с.
6. Панфилова А.П. Игротехнический менеджмент. Интерактивные технологии для обучения и организационного развития персонала / А. П. Панфилова. – СПб. : ИВЭСЭП, «Знание», 2003. – 536 с.
7. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии: учеб. пособие // П.И. Пидкасистый, Ж.С. Хайдаров. – М.: Российское педагогическое агентство, 1996. – 270 с.

8. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: учеб. пособие / Г.К. Селевко. – М.: Народное образование, 1998. – 256 с.

Сведения об авторах:

Файчук Елена Леонидовна – кандидат педагогических наук, старший преподаватель кафедры социальной работы, управления и педагогики Черноморского государственного университета имени Петра Могилы (Николаев, Украина).

Науменко Виктория Викторовна – студентка факультета социологии Черноморского государственного университета имени Петра Могилы (Николаев, Украина).

Data about the authors:

Faychuk Olena Leonidivna – Candidate of Pedagogical Sciences, Senior Lecturer of Social Work, Management and Pedagogy Department, Petro Mohyla Black Sea State University (Mykolaiv, Ukraine).

Naumenko Victoria Victorivna – student of Sociology Faculty, Petro Mohyla Black Sea State University (Mykolaiv, Ukraine).

E-mail: fajchuk@mksat.net.

E-mail: naumenkovika@gmail.com.