

ИМИТАЦИОННО-МОДЕЛИРУЮЩИЕ ИГРЫ

Ковалева О.В., Гречко И.В.

Автомобильно-дорожный институт Донецкого национального технического университета

Розглянуто одну з інноваційних технологій навчання - імітаційні і моделюючі ігри. Особливу увагу приділено методу розігрування ролей, методу "мозкової атаки" і проведенню ділових ігор. Нетрадиційний характер ігрової моделі навчання в ідеологічних пошуках зв'язується з позиціями, що займають у навчальному процесі викладач і студент.

Включение сферы образования в систему рыночной экономики сопровождается обновлением содержания образования. Конкурентоспособность выпускников учебных заведений в свете Болонского процесса в значительной мере зависит от степени овладения современными экономическими знаниями, уровня экономической культуры, умения мыслить и действовать в категориальной системе рыночной экономики. Это в свою очередь, ставит вопрос о необходимости применения таких форм, методов, приемов и средств обучения, которые бы интенсифицировали учебный процесс, максимально активизировали познавательную деятельность обучающихся. Значительное место в системе таких методов занимают имитационные и моделирующие игры.

В педагогике инновационные технологии рассматриваются в связи с формированием готовности личности к быстро наступающим переменам в обществе, готовности к неопределенному будущему за счет развития способностей к творчеству, к разнообразным формам мышления, а также способности к сотрудничеству с другими людьми.

Главные черты инновационных технологий обучения – "предвосхищение", "участие", открытость обучения будущему, способность к предвосхищению на основе построенной переоценки ценностей; способность к совместным действиям в новых ситуациях.

Теория и практика игрового моделирования учебного процесса рассматривается как в частных методиках обучения, так и в дидактике и получает в последнее время, все большее распространение в вузах. К игровым методам обучения относятся: метод анализа производственных ситуаций, метод инцидента, метод разыгрывания ролей, игровое проектирование, учебные деловые игры.

Сегодня в педагогике высшей школы обращается внимание на то, что не нужно делать акцент на стремлении выработать и отстаивать собственную точку зрения. Гораздо важнее научить сомневаться в своей точке зрения и быть открытым множеству взглядов других людей. Человек должен учиться слышать многоголосие мира, осознавать множественность субъективных миров других людей [1].

Необходимо быть терпимее к инакомыслию, к противоположным взглядам, не рассматривать их как провокацию, как угрозу собственному "я" или как несусветную чепуху, недостойную внимания. Важно уметь понять чужую точку зрения, ее подтекст, логику, перспективы развития.

При подготовке к занятиям необходимо относиться к его предметному содержанию не как к некой верховной истине, а как к проблеме, вовлекающей в поиск. Следует использовать несколько различных источников, сопоставлять их, проникать в подтекст и контекст, выстраивать свою логическую последовательность аргументов, расставлять свои акценты, использовать собственные примеры. Необходимо прогнозировать реакцию учащихся, трудности для понимания и усвоения. Планировать альтернативные темы, вопросы, задачи, ход обучения.

Следует предлагать обучаемым задания на сопоставление различных мнений, на оценку их аргументации, логики, задания на поиск сравнений, ассоциаций, на отображение изучаемого материала в иной системе средств. К примеру, сравнить позиции по теме "Украинская национальная революция 1917-1920 гг.". М. Грушевского и П. Скоропадского, С. Петлюры и В. Винниченко, используя при этом работу экспертной группы аналитиков, вопросы каждому докладчику и действующему лицу.

Во время дискуссии нельзя оставлять за собой последнее слово, вносящее однозначность там, где требуются многозначность и труд души учащихся. Необходимо создавать атмосферу доверия, способствующую раскрытию личности студента для диалога.

Благодаря игровой технологии обучения познавательное действие включается в контекст социально и личностно-значимой ситуации и вследствие этого обретает иной личностный смысл. Открываются новые возможности для обучаемого проявить свое понимание проблемы.

В дидактическом отношении игра ценна именно своей игровой мотивацией, особым игровым, в первую очередь, творческим, эвристическим, партнерским, состязательно-напряженным состоянием личности. Для организации учебной игры должны быть определены:

- игровые цели и правила;
- область и методика игры;
- комплект ролей и сценарий игры как своего рода "способ генерирования событий". Игра непременно содержит соревнование и конфликт, принятие роли и экспертную оценку результата.

Для большинства имитационно-моделирующих учебных игр характерна отчетливая социальная окрашенность ролевой деятельности учащихся. Не случайно поэтому дидактические игры широко распространены в преподавании гуманитарно-общественных предметов на разных уровнях обучения.

Метод разыгрывания ролей (или метод инсценировки) основан на коллективном принятии решений путем распределения ролей. Последние раздаются студентам в соответствии со сценарием, составленным

преподавателем. Он же проводит промежуточное и окончательное подведение итогов, оценивая лучших и худших исполнителей.

При методе разыгрывания ролей возможны две формы организации занятия:

- 1) роли распределяются между отдельными студентами, остальные - арбитры или активные зрители;
- 2) студенты разбиваются на небольшие группы, каждая из которых берет на себя роль отдельного участника ситуации или целого возглавляемого им подразделения (руководитель группы, докладчики, корреспонденты, главные действующие лица, экспертная группа аналитиков).

Участникам выдается инструкция по исполнению роли, в которой изложена позиция, занимаемая в ситуации данным лицом, его интересы, цели. В итоге участники инсценировки должны прийти к общему решению роли в результате совместного обучения проблемы или в результате разрешения конфликта.

С помощью разыгрывания ролей отрабатывается тактика поведения, действий, выполнения функций и обязанностей конкретного должностного лица. Студенты при этом учатся ориентироваться в различных обстоятельствах, при столкновении различных интересов, точек зрения, позиций. Часть активности преподавателя перекладывается на студентов, происходит корректировка процесса приобретения знаний самими обучающимися.

Интересен метод "мозговой атаки", который способствует развитию динамичности мыслительных процессов, формирует умение сосредоточиться на какой-либо узкой актуальной цели, способности абстрагироваться от существующих ограничений.

Мозговая атака состоит из 4 главных этапов:

- формирование проблемы, которую нужно решить. Формирование нескольких рабочих групп по 3-5 человек, экспертной группы, которая в соответствии с разработанными критериями и оценками отбирает лучшие идеи;
- генерирование идей начинается одновременно во всех группах, эксперт, прикрепленный к каждой группе, фиксирует на бумаге выдвигаемые идеи (время до 15 мин.);
- оценка и отбор лучших идей экспертами;
- сообщение о результатах

"мозговой атаки". Подведение итогов работы каждой подгруппы, обоснование лучших идей и их защита.

Опыт показывает, что данный метод является эффективным для продуцирования новых идей, развития творческого мышления, освобождения от стереотипов и стандартов.

Особое место занимает сегодня проблема организации и проведения деловых игр [2-5].

Деловые игры применяются в различных направлениях – в исследовательских, организационно-управленческих целях, в учебном процессе. Идея учебных деловых игр состоит в модельном представлении имитируемой реальности. В общем виде каждая деловая игра предполагает два основных образующих своей организации:

- 1) модель имитируемого процесса;
- 2) систему предлагаемых игроку решений и действий, вызывающих изменения в "среде", результаты которых определяются по модели.

Деловая игра воспроизводит хозяйственную или организационную деятельность в учебных целях, ставит студента в условия, близкие к производственным. По содержанию она представляет собой модель ситуации и процесса принятия решения; правила, определяющие выбор решения, и информацию, необходимую для его принятия. Деловые игры, как правило, моделируют отрезок будущей профессиональной деятельности студентов, в процессе которого происходит развитие соответствующих умений и личностных качеств через ролевое общение и взаимодействие.

Студенты должны уметь оперативно анализировать ситуацию, вести поиск недостающей информации, решать неожиданно возникающие проблемы, намечать варианты действий и принимать решения в меняющихся условиях.

Таким образом, деловая игра – это в определенном смысле репетиция производственной или общественной деятельности человека. Она дает возможность проиграть практически любую конкретную ситуацию в лицах, что позволяет лучше понять психологию людей, стать на их место, понять, что ими движет в тот или другой момент реального события. Благодаря игровым методам обучения происходит важная психологическая переориентация, каждый начинает понимать, что он уже не просто студент, отвечающий перед преподавателем, а лицо, обладающее правами и обязанностями, лицо, на котором лежит ответственность за принятие решения, выбор определенной точки зрения. Это, конечно, интенсифицирует работу студентов, позволяет быстрее усвоить изучаемый материал и приобрести опыт будущей профессиональной деятельности.

Перечень ссылок

1. Сидоркин А. Диалог в воспитании: к постановке проблемы // Педагогика. –1996. –№2. –с. 50.
2. Гидрович С.Р., Сыроежкин И.М. Игровое моделирование экономических процессов (деловые игры). –М., 1986.
3. Кларин М.В. Инновации в мировой педагогике: обучение на основе исследования, игры дискуссии (анализ зарубежного опыта). –Рига, 1998.
4. Хруцкий Е.А. Организация проведения деловых игр. –М., 1991.
5. Щекин Г.В. Практическая психология менеджмента. –Кн 1. –К., 1993.