
КОМПЬЮТЕРНЫЕ УЧЕБНО-ДЕЛОВЫЕ ИГРЫ КАК МЕТОД ПОДГОТОВКИ БУДУЩИХ СПЕЦИАЛИСТОВ

С.К. Карауылбаев

Кафедра психологии и педагогики
Российский университет дружбы народов
ул. Миклухо-Маклая, 6, Москва, Россия, 117198

В статье рассмотрена специфика использования компьютерных учебно-деловых игр в системе высшего образования. Показан образовательный потенциал компьютерных учебно-деловых игр, который заключается в стимулировании познавательного интереса обучающихся, и создает возможности для разработки педагогических средств, ориентированных на виртуальное пространство электронного обучения.

Ключевые слова: компьютерная учебно-деловая игра, активные методы обучения, подготовка бакалавров.

Метод деловых игр в литературе в основном представлен для обучения на курсах повышения квалификации, в средних специальных и высших учебных заведениях. Опыт по созданию и проведению различных деловых игр для взрослых отражен в работах Н.В. Борисовой, А.А. Вербицкого, А.М. Выжитович, Ю.В. Геронимус, С.Р. Гидрович, В.М. Ефимова, Р.Ф. Жукова, Д.Н. Кавтарадзе, В.Ф. Комарова, Ю.Н. Красовского, М.М. Крюкова, Л.Ю. Крюковой, Л.Б. Наумова, А.П. Панфиловой, В.Я. Платова, А.Г. Прядко, И.Н. Штоховой, Л.С. Ямпольского и других. Вопросам применения учебных деловых игр в сфере высшего образования посвящены работы Н.В. Бородиной, Ю.А. Васильевой, А.Д. Ибрагимова, Т.Ю. Соломахиной, Е.В. Солопенко и др.

Также есть исследования, адаптирующие научные наработки по деловым играм к преподаванию школьных дисциплин: физики (Б.И. Рохкес), географии (А.В. Солонько), математики (Е.А. Кальт, В.А. Кривова), биологии (С.В. Луговкина), информатики (О.Н. Польщикова).

Применение деловых игр, по мнению многих ученых, позволяет обучать в процессе деятельности и для деятельности, способствуя в значительной мере улучшению межпредметных связей, приближению теории к потребностям производства и воспитанию профессионально значимых качеств будущих специалистов.

В пособии Е.А. Хруцкого [5] изложены основы методологии применения управленческих деловых игр, дана характеристика методических основ их разработки. С.Ф. Занько, Ю.С. Тюнникова, С.М. Тюнников в своей книге «Игра и учение» рассматривают игровое обучение как дидактическую систему будущего с позиции типологии основных форм деятельности, обсуждают механизм игрового обучения, его технологию [1].

В.И. Матирко рассматривает деловые игры, конкретные ситуации и практические задачи для руководителей и специалистов, а также учебные материалы для активизации процесса обучения студентов в системе производственно-эконо-

мического обучения [3]. В экономических деловых играх «Фондовая биржа» и «Валютный рынок» и игре группового типа «Земельный капитал, или Фермер» требуется руководить открытым акционерным обществом, акции которого обращаются на фондовом рынке. В каждом месяце можно принимать управленческие решения экономическим вопросам деятельности предприятия. Деловые игры предоставляют уникальную возможность комплексного изучения основных дисциплин, связанных с финансами предприятий, производственным и стратегическим менеджментом. Они могут проводиться вручную на занятиях по экономике или менеджменту или с использованием компьютерной программы. Игра ведется одним реальным игроком-человеком против нескольких (от 1 до 9) программно моделируемых игроков-соперников. Каждый игрок является владельцем небольшой компании по производству товара и участвует в различных экономических ситуациях. Например, Money Mania — экономическая интернет-игра, допускающая одновременное участие большого количества игроков, выполнена в виде интернет-сайта, представляющего собой единое игровое пространство для всех участников.

Наиболее интересна с педагогической точки зрения книга А.П. Панфиловой «Игровое моделирование в деятельности педагога», в которой автор описывает технологии игрового моделирования, применяемые в практике подготовки специалистов; имитационных, деловых и ситуационно-ролевых игр; методик активизации учебного процесса; методов генерирования идей, тренинга. Все технологии представлены как руководство к использованию в учебном процессе с учетом спецификации, целей и задач, возможностей применения [2]. А.П. Панфилова является разработчиком деловых игр «Геракл», «ЗАПРОС», «РАНАДО», «Конфликт», «Деловая беседа», «Стиль», «Аттестация», «Презентация» и др.

Дидактические, ролевые и деловые игры также подробно рассматриваются в книге Л.И. Федоровой «Игра: дидактическая, ролевая, деловая. Решение учебных и профессиональных проблем», в которой излагаются общие основы теории игры, раскрывается сущность дидактической игры и наиболее сложных ее видов — ролевой и деловой, приводятся технологии конструирования и организации этих игр [4].

В основе деловой игры лежит имитационная модель реальной профессиональной деятельности. Участники игры в смоделированных условиях наделяются ролями и в соответствии с инструкцией выполняют заданные действия. Решая заложенные в ситуации проблемы, игроки приобретают предметные знания. Данный метод завоевал прочные позиции в обучении взрослых своей эффективностью. Также он показал положительные результаты в преподавании вузовских дисциплин.

Как установлено в психолого-педагогических исследованиях, игровая форма занятий и использование различных элементов игры способствуют развитию учебно-познавательной деятельности обучаемых, повышают внимание, мобилизуют усилия, направленные на решение проблем, позволяя ощутить чувство успеха и поверить в собственные силы.

На современном этапе образования в связи с применением компьютерных технологий во всех сферах человеческой деятельности необходимо разрабатывать и использовать компьютерные учебно-деловые игры для решения различных дидактических задач.

Компьютерные учебные игры преодолевают монологическую ограниченность традиционных форм обучения, поскольку включают в себя неповторимое соперничество ее участников.

Компьютерное игровое обучение характеризуется:

- наличием противоборствующих сторон, имеющих различные интересы;
- динамизмом и непрерывным изменением ситуаций под воздействием решений;
- непосредственным участием обучаемых в анализе-исследовании управляемого процесса.

Если для ребенка игра — жизненно важная потребность, то для старшеклассника игра — это пространство для развития способностей. Для студента первого курса в дополнение к этому игра — способ самовыражения. Именно на первых курсах формируется отношение молодого человека к учебе, будущей профессии, усиливается активный поиск себя, начинается становление личности будущего специалиста. В вузе студент проходит одновременно два вида адаптации: учебную и социально-психологическую.

Развитие личности студента на различных курсах имеет некоторые особенности, поэтому при использовании компьютерных учебно-деловых игр необходимо учитывать это обстоятельство: на первом курсе — процесс адаптации, на втором курсе — период более напряженной учебной деятельности. Имеет место формирование более широких культурных запросов и потребностей. Третий курс чаще всего связан с началом специализации, проявлением более глубокого интереса к научной работе и вместе с тем сужения сферы разносторонних интересов. На четвертом курсе у студента происходит более глубокое практическое знакомство со специальностью на учебно-производственной практике. В этот период у студента происходит переоценка многих ценностей жизни и отношения к духовной культуре. На этом курсе перспектива скорого окончания вуза приводит к формированию четких практических установок на будущую профессиональную деятельность, наблюдается постепенный отход от коллективных форм студенческой жизни.

Учитывая возрастные и психологические особенности, в компьютерные учебно-деловые игры необходимо вводить не только знания, которые необходимы по учебной программе, но и часть новых знаний и понятий, которые обучаемые узнают именно через игру. Такая компьютерная учебно-деловая игра заинтересует более развитых в компьютерных играх и подтянет всех остальных.

Классификация компьютерных игр в западной литературе является достаточно размытой в силу большой субъективности критериев, используемых авторами. Практически отсутствует собственно психологическая классификация компьютерных игр, в основе которой лежали бы психологические функции, включенные в процесс игры. Такая классификация позволяет хотя бы в первом приближении

оценить степень и качество воздействия компьютерной игры на пользователя. В российской психологии первая классификация была предложена А.Г. Шмелевым [6].

1. Action (действие, поступок, сражение) — это тип игры, в которой происходит непрерывное действие, производимое игроком в виртуальном пространстве.

2. Strategy (стратегия) — стратегические игры. Данный жанр можно разделить на два типа: пошаговые военные игры (war-games), RTS (стратегии реального времени),

3. Quest (поиск) — игры-головоломки, со сложной системой уровней, интерактивной системой поиска предметов.

4. RPG (role playing games) — ролевые игры.

5. Simulation (симуляторы) — всевозможные симуляторы реальных механизмов: самолетов, вертолетов, военные и невоенные транспортные средства, спортивные игры и т.п. Данные игры, по мнению А. Шмелева, сложно описать с точки зрения психологического включения в игровой процесс. Свойства игры прямо зависят от структуры профессиональной деятельности или конкретного профессионального навыка, который развивает игра. К классу тренажеров автор относит также экономические игры.

6. Adventure (приключение) — приключенческие игры, сходный сюжет с квестовыми играми, главное различие — огромные игровые пространства, сложная сюжетная линия.

Обучающие игры могут оказаться в любом из приведенных выше типовых классов. При этом они преследуют конкретную цель — научить играющего чему-либо полезному: быстрому счету, чтению электронных схем или дорожных знаков, иностранному языку, печатанию на клавиатуре, оптимальному взаимодействию с деловыми партнерами или учреждениями и др. Все обучающие игры принадлежат к классу «добрых», так как предполагают взвешенное и целенаправленное использование их для обучения.

Несмотря на большое количество исследований, посвященных вопросам игры и познавательного интереса, очень мало внимания уделяется компьютерным учебно-деловым играм. Различные толкования понятий «игра» и «компьютерная игра» свидетельствует о разном содержании, которое вкладывает в него авторы.

В результате проведенного нами анализа литературы мы пришли к выводу о том, что понятийный аппарат компьютерных учебно-деловых игр еще не сформировался, отсутствует однозначное, общепринятое определение понятия «компьютерная учебно-деловая игра». Рассмотрение данного понятия позволило нам определить его как форму развивающего взаимодействия пользователя и компьютера, имитирующего в виртуальном пространстве жизненные и воображаемые учебно-профессиональные ситуации, имеющего значительный образовательный потенциал, который заключается в стимулировании познавательного интереса и создает возможности для разработки педагогических средств, развивающих коммуникацию, риск-решимость и ориентацию в виртуальном пространстве электронного обучения.

Мы считаем, что в обучении методике преподавания педагогических дисциплин могут использоваться компьютерные учебно-деловые игры для адекватного стимулирования познавательного интереса студентов. Также компьютерные учебно-деловые игры являются одним из эффективных методов активного обучения студентов, имеющих значительный образовательный потенциал.

ЛИТЕРАТУРА

- [1] *Занько С.Ф., Тюнников Ю.В., Тюнникова С.М.* Игра и учение: теория, практика и перспективы игрового обучения: В 2 ч. — М.: Логос, 1992.
- [2] *Панфилова А.П.* Игровое моделирование в деятельности педагога: Учеб. пособие. — 3-е изд. — СПб., 2005.
- [3] Сборник деловых игр, конкретных ситуаций и практических задач: Метод, пособие / Отв. ред. В.И. Матирко. — М., 1991.
- [4] *Федорова Л.И.* Игра: дидактическая, ролевая, деловая. Решение учебных и профессиональных проблем. — М.: ФОРУМ, 2009.
- [5] *Хруцкий Е.А.* Организация проведения деловых игр: Учеб. пособие. — М., 1991.
- [6] *Шмелев А.Г.* Психодиагностика и новые информационные технологии // Компьютеры и познание. — М.: Наука, 1990. — С. 87—105.

BUSINESS-TRAINING COMPUTER GAMES AS METHOD OF FUTURE SPECIALIST TRAINING

Sapargali Karauylbayev

Chair of Psychology and Pedagogy
Peoples' Friendship University of Russia
Miklukho-Maklaya str., 6, Moscow, Russia, 117198

The article considers the specifics of using business-training computer games in the system of higher education. It also shows the educational potential of business-training computer games which consists in the stimulation of the cognitive interest of the trainees and creates the opportunities for the development of the pedagogical means focused on the virtual space of electronic training.

Key words: business-training computer game, active methods of training, bachelor training.