

Государственное профессиональное образовательное автономное учреждение  
«Райчихинский индустриальный техникум»

# Фестиваль педагогических идей "Педагогическая мозаика"

Автор – преподаватель информатики Ольга Анатольевна Ковтун

### **Использование деловых игр в процессе обучения.**

Общеизвестно, что отсутствие интереса к изучению того или иного предмета является одной из важнейших причин низких результатов обучения студентов. Как вызвать заинтересованность у студентов в изучении отдельных тем и всего предмета? На мой взгляд, одним из путей решения этой проблемы является использованием методов активного обучения.

Всем известно, что при традиционном изложении материала часть студентов перестает активно работать. Если на занятии работает только преподаватель, студенты пассивны.

Практика моей работы показывает, что активные методы обучения изменяют роль студента, превращая его из пассивного слушателя в активного участника учебного процесса. Активность студента проявляется в самостоятельном поиске средств и способов решения поставленной проблемы, в приобретении знаний, необходимых для выполнения практических заданий, развивает стремление к знаниям. Одним из методов активного обучения являются деловые игры.

Первая деловая игра была разработана и проведена в СССР в 1932 году М.М. Бирштейн. В 1938 году деловые игры в СССР постигла участь ряда научных направлений, они были запрещены. Их второе рождение произошло только в 60-х гг., после того как появились первые деловые игры в США (1956 г., Ч. Абт, К. Гринблат, Ф. Грей, Г. Грэм, Г. Дюпюи, Р. Дьюк, Р. Прюдом и другие). Деловая игра зародилась как инструмент поиска управленческих решений в условиях неопределенности и многофакторности. В настоящее время они используются в учебном процессе школ, вузов, как педагогическая технология, или один из методов активного обучения, при проведении социально-психологических тренингов и на производстве для решения производственных, социальных и психологических задач. Во всех случаях присутствует «двуплановость деловой игры» и решаются не только игровые или профессиональные задачи, но одновременно происходит обучение и воспитание участников.

Первоначально деловые игры создавались с целью помочь руководителям принимать наиболее рациональные решения на производстве. В игре имитируется рабочая обстановка, которая имеет место в действительности. Ставится актуальная проблемная ситуация. Среди участников распределяются роли должностных лиц, имеющих отношение к разбираемой проблеме. Различие ролевых целей и наличие общей цели игрового коллектива способствует созданию атмосферы реальных отношений между коллегами и той обстановке, в которой предстоит принимать решения настоящим работникам.

В литературе нет определения понятия «деловая игра», но анализ различных его трактовок показывает, что во всех них отмечается главная особенность деловой игры — наличие ситуации или имитационной модели, которая представляет технологию производства каких-то работ (заключение договора, составление плана работы и т. д.).

Для деловой игры характерно наличие:

- имитационной модели профессиональной деятельности и производственных отношений;
- проблемной ситуации;
- ролей;
- ролевых целей и общей цели всего коллектива;
- взаимодействия участников, исполняющих те или иные роли;
- коллективной деятельности;
- цепочки решений.

Деловая игра - средство моделирования разнообразных условий профессиональной деятельности методом поиска новых способов ее выполнения. Деловая игра имитирует различные аспекты человеческой активности и социального взаимодействия. Игра также является методом эффективного обучения, поскольку снимает противоречия между абстрактным характером учебного предмета и реальным характером профессиональной деятельности. Существует много названий и разновидностей деловых игр, которые могут

отличаться методикой проведения и поставленными целями: дидактические и управленческие игры, ролевые игры, проблемно-ориентированные игры и др.

Применение деловых игр позволяет выявить и проследить особенности психологии участников. Деловые игры активизируют мыслительную деятельность студентов и являются одним из новых эффективных методов обучения.

Деловые игры приводят к тому, что учащиеся не только сами стремятся выполнять хорошо задание, но и побуждают к этому своих товарищей.

Деловые игры хорошо использовать при проверке результатов обучения. Они делают процесс обучения интересным и занимательным, создают у ребят доброе рабочее настроение.

На мой взгляд, деловая игра является наилучшим из активных методов проведения занятий. 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 решение и определять механизм его реализации.

Деловые игры можно использовать как средство обучения, воспитания и развития в различных сферах педагогической деятельности техникума.

Достоинством 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.

К числу недостатков можно отнести:

- сложность соотнесения игрового пространства с реалиями жизни;
- отсутствие стандартного, четкого алгоритма проведения мероприятия;
- сложность при проведении объективной оценки.

Деловые игры помогают приблизить учебный курс к реальной жизни. Но это

возможно при условии, если эти игры моделируют реальные ситуации, а не схемы из учебника. Эффект от обучения по методу деловых игр усиливается также за счет перевоплощения участников игры в конкретных действующих лиц.

*Почему необходимы деловые игры?* Игра оживляет повседневность учебного процесса, усиливает интерес студентов к изучаемой дисциплине, повышает степень усвоения ими материала.

*Для чего необходимы деловые игры?* Игра порождает мощное игровое психологическое поле, которое вовлекает в действие всех участников, вызывая большой эмоциональный подъем. Игра предоставляет возможность каждому ее участнику проявить творческие способности, что является удовлетворением потребности в самореализации; дает возможность посоревноваться, подтвердить или изменить статус в группе.

Игра — идеальный инструмент для развития продуктивного мышления и человеческих качеств вообще. Недаром игра — основное времяпрепровождение любого подростка. Именно ранняя подсознательная память толкает взрослого человека к такому методу личностного развития, которое доставляет большую радость и эмоциональный подъем. Кроме того, игра позволяет на определенное время побыть в чужой роли, творить другую линию поведения и одновременно отдыхать от самого себя.

*Что я получаю в результате проведения игры?*

- Понимание и усвоение материала любой степени сложности студентами;
- развитие умений и навыков их работы в команде, наблюдения и принятия решения, способностей контактировать и слушать других, риторических способностей, лидерских качеств;
- развитие у студентов продуктивного мышления, наблюдательности, памяти, творческих способностей, настойчивости, упорства, умения доказывать и отстаивать свою точку зрения, организаторских способностей.

Таким образом, деловые игры позволяют мне за короткий срок в несколько приемов добиться целей, на достижение которых при традиционном обучении уходят без особенной эффективности многие часы и огромные усилия.

Главная задача этого метода — развить умение анализировать поставленные задачи, вырабатывать решения самостоятельно.

В деловых играх могут моделироваться отношения конкретной борьбы или взаимодействия, а также соревнования между играющими.

Цели проведения деловых игр могут быть различными: учебные, для принятия решений, для проектирования, для проведения исследований.

Очевидно, что обучение любой дисциплине в техникуме должно быть организовано таким образом, чтобы студентам было интересно на занятиях, чтобы они сами *стремились* получать новые знания, и преподавателю не приходилось бы *заставлять* их усваивать учебный материал. Дисциплина «Информатика», с одной стороны, находится в более выгодном положении, нежели другие дисциплины, так как использование на занятиях компьютера само по себе уже привлекательно для студентов. Но, с другой стороны, многие студенты связывают компьютер исключительно с играми, а их нужно научить использовать компьютер не только для игровых целей, но и для рабочих. Кроме того, даже на занятиях информатики студентам приходится воспринимать «сухую», ненужную, на их взгляд, теорию.

Чтобы студенты продуктивно и деятельно работали на занятиях, требуется использовать активные методы обучения, в том числе и деловые игры.

Деловая игра представляет собой коллективное мероприятие, где взаимодействуют несколько игроков, принимающих решения в ситуации, моделирующей реальную, а ведущий направляет игру, анализирует и оценивает действия игроков. Каждый из участников играет некоторую роль, он принимает решения (правильные или неправильные) и может быстро увидеть результат, приобретая, таким образом, свой собственный опыт. Основным элементом игры является *механизм имитации*, т. е. моделирование ситуации, близкой к реальности.

В качестве примера рассмотрим **деловую игру «Сборка компьютера»**, которую я провожу со студентами первого курса и в которой моделируется работа какой-либо действительной компьютерной фирмы, занимающейся сборкой и

продажей компьютеров на заказ.

Студентам предлагается следующая *ситуация деловой игры*: «В городе работают несколько фирм по сборке компьютеров на заказ. Группа делится на 2-3 подгруппы – фирмы с названием, руководителями и сотрудниками. *Задание фирмам* — *сборка компьютера (определение конфигурации компьютера)*. Выполняя данное задание, студенты узнают определения новых понятий, функциональные возможности составляющих частей компьютера, разновидности этих комплектующих. В конце выполнения задания студенты должны представить вариант конфигурации компьютера с обоснованием, почему они предлагают именно такой вариант.

Театрализованный урок по теме «**Информационная безопасность**».

Моделируется ситуация совещания правительства некоторой страны в период возникновения серьезной опасности. Каждый студент становится участником событий в качестве члена правительства, преподаватель выступает в роли председателя правительства.

**Сетевая мастерская на уроке Информатики.** Урок по созданию совместного веб-ресурса с применением возможностей локальных сетей. Группа студентов работает над проектом, создавая индивидуальные страницы. Называются пять пунктов, какой быть нашей родине. Каждый из них будет отражен в одной из страниц будущего сайта. Определяются должности: администратор, дизайнер, веб-программист, ведущие специалисты. Каждый специалист, занимает свое место, получает должностную инструкцию, в которой указаны его обязанности и цель работы. В конце занятия защита и обсуждение проекта.

При изучении дисциплины «Информационные технологии в профессиональной деятельности» основное внимание уделяется изучению различных прикладных аспектов применения информационных и коммуникационных технологий в профессиональной деятельности: студенты получают навыки использования приложений Windows для делопроизводства; изучают возможности поиска информации с помощью

компьютера; знакомятся с многообразием средств обработки, хранения и использования текстовой, числовой и графической информации, а также с мультимедийными возможностями новых технологий. Студентам предлагается решение прикладных задач с учетом выбранного ими профиля обучения. И при изучении этой дисциплины использование деловых игр я считаю необходимым и актуальным. Так, например **деловая игра по теме «Форматирование текста в текстовом редакторе Word»**. Студенты становятся работниками редакционно-издательской фирмы, и проводят оперативное совещание. Назначается главный редактор, который представляет интересы заказчика. Издательству поступил заказ на оформление стенда по теме «Год русской литературы». Заказ поступил от МО учителей русского языка и литературы школы № 15. На стенде должны быть расположены статьи на листах формата А4 об интересных фактах из биографии русских писателей (Лермонтов Михаил Юрьевич, Пушкин Александр Сергеевич, Гоголь Николай Васильевич, Достоевский Федор Михайлович, Булгаков Михаил Афанасьевич).

Задача студентов, разбиться на мини-группы по 2-3 человека, найти информацию, выбрать самое главное и интересное, отформатировать статью, расположив её на листе формата А4, вывести статью на печать и расположить текст на стенде.

### **Деловая игра «Совещание по компьютерной сети»**

Группа специалистов на деловом совещании по локальной сети. Их задача — провести совещание и принять решения по текущим вопросам.

Группа делится на игровые группы по 3—4 человека в каждой. Их участники выступают в роли членов некоторой рабочей группы, созданной из сотрудников различных отделов, находящихся в соседних комнатах. Один из членов рабочей группы является администратором.

Все игроки сидят за своими компьютерами, и их общение происходит только по локальной сети, «живое» общение не предусматривается, так как предполагается, что все специалисты находятся в разных помещениях.

Необходимо заранее пригласить 2—3 экспертов из числа старшекурсников или преподавателей, которые будут помогать как игрокам, так и ведущему в



процессе игры: давать консультации, проверять выполнение заданий, следить за правильностью ответов и оценивать работу групп. Ведущим является преподаватель информатики, организовавший игру и преподающий в данной группе.

**Деловая игра** – защита проектов по теме «Дом 21 века». Студенты специальности «Строительство и эксплуатация зданий и сооружений» в программе ArCon визуальная архитектура, выступая в роли архитекторов, дизайнеров, ландшафтных дизайнеров и т.д. создавали проекты зданий и защищали их на конструкторском бюро.

Моя практика использования деловых игр в преподавании показывает, что студенты с интересом занимаются, проявляют самостоятельность, творческое мышление, учатся эффективно решать конкретные проблемы. У студентов развивается профессионализм, повышается успеваемость. Даже самый слабый студент, получив свою роль, не плохо с ней справляется и получает положительную оценку. При этом обучение тесно связано с производством, знания усваиваются легко и просто. Вырабатываются определенные практические навыки, устанавливаются межличностные отношения, что способствует нравственному совершенствованию будущих руководителей среднего звена. В итоге формируются более подготовленные специалисты.

Деловые игры можно успешно применять на любой дисциплине и на любом этапе урока на организацию студентов для самостоятельного добывания знаний, освоение умений и навыков в процессе активной познавательной и практической деятельности, с целью активизации мыслительной деятельности студентов.

#### **Источники:**

1. [https://abireg.ru/sb/n\\_1883.html](https://abireg.ru/sb/n_1883.html)
2. <http://studbooks.net>
3. infourok.ru
4. nsportal.ru

Доклад подготовила преподаватель информатики ГПОАУ «Райчихинского  
индустриального техникума» - О.А. Ковтун.