

Е. Е. Неупокоева

Е. Е. Неупокоева

*ФГАОУ ВО «Российский государственный
профессионально-педагогический университет», Екатеринбург*

Russian state vocational pedagogical university, Ekaterinburg

helenartd@mail.ru

ДЕЛОВАЯ ИГРА КАК ЭЛЕМЕНТ МЕТОДИКИ ОБУЧЕНИЯ ДИДАКТИЧЕСКИМ КОММУНИКАЦИЯМ

BUSINESS GAME AS ELEMENT OF THE TECHNIQUE OF TRAINING IN DIDACTIC COMMUNICATIONS

Аннотация. В публикации рассматриваются основные элементы педагогического руководства игрой по овладению навыками дидактических коммуникаций в области информационных технологий. Рассматриваются цели, задачи, структура игрового процесса и система измерения результатов деловой игры, а также ее итоги в краткосрочной и долгосрочной перспективе.

Abstract. In the publication basic elements of the pedagogical management of a game on mastering skills of didactic communications in the field of information technologies are considered. The purposes, tasks, structure of game process and the system of measurement of results of a business game and also its results in the short-term and long term are considered.

Ключевые слова: методика обучения, дидактические коммуникации, информационные технологии, деловая игра, фасилитация.

Keywords: training technique, didactic communications, information technologies, business game, facilitation.

Процессы цифровизации системы образования привели к появлению термина цифровая дидактика. Информационные технологии входят в процесс деятельности педагогов на правах средства создания цифровой дидактики, способа представления информации и объекта изучения. Ввиду развития цифровых технологий педагогам профессионального обучения необходимо овладевать навыками дидактических коммуникаций в области информационных технологий (ИТ), для чего нами была разработана соответствующая методика и реализована в Российском государственном профессионально-педагогическом университете на кафедре информационных систем и технологий. Неотъемлемым элементом этой методики является деловая игра, в основе которой лежит фасилитационный принцип, а также идея перевернутого класса.

Деловая игра – «один из методов активного обучения. Деловая игра – имитационный процесс, т. е. процесс выработки и принятия решений для

определенной ситуации в условиях поэтапного уточнения факторов, анализа информации. Деловые игры условно разделяют на три категории: производственные, исследовательские, обучающие» [3, с. 254]. В данном случае мы ведем речь о таком виде игры, как обучающая, но одновременно в ней присутствует исследовательская и производственная компонента.

Деловая игра построена на представлении индивидуально разработанных пользовательских алгоритмах, которые обучающиеся создают как базис для фрагмента учебно-методического комплекса, выполняемого при помощи прикладных программ средств педагогического назначения (рис. 1). Каждый пользовательский алгоритм уникален, но при этом требует апробации. Деловой игре обязательно предшествует подготовка, которая необходима не только для повышения осознанности в представлении материала [1, с.78], но и позволяет проявить себя в педагогическом творчестве. Таким образом, целями деловой игры в данной методике становятся: поиск «слабых зон» в знании тезауруса информационных технологий; получение навыков коммуникаций в области ИТ; апробация себя в профессиональной роли; поиск методов иллюстрации работы с прикладными программами; отработка умений в оценке работы «коллег».

По ходу игры все обучающиеся контактируют со всеми – за время игры все обмениваются напарниками, объясняют выбранную тему на примерах каждому «коллеге» и получают обратную связь. Также в процессе игры обучающиеся могут сравнить свое выступление с выступлениями одноклассников, корректировать свое выступление по ходу игры, привносить в него те компоненты, которые могут быть «подсмотрены» в чужих выступлениях. Так реализуется обмен педагогическим опытом, дидактическими «находками», происходит первичное погружение в профессиональную деятельность.

Роль дидактических коммуникаций, апробируемых в свободной от оценки педагога форме нельзя недооценивать. Поскольку обучающиеся регулярно сталкиваются с проблемами выражения мыслей в формате устной речи применительно к сфере ИТ, то для студентов некомпьютерных специализаций необходимо выносить этот процесс в безоценочную форму. В данном случае игровой процесс несет на себе следующие виды смысловой нагрузки: коммуникативную, диагностическую (формат самодиагностики), коррекционную, деятельностьную, творческую, профориентационную, деловую и имитационную [2, с. 127–128].

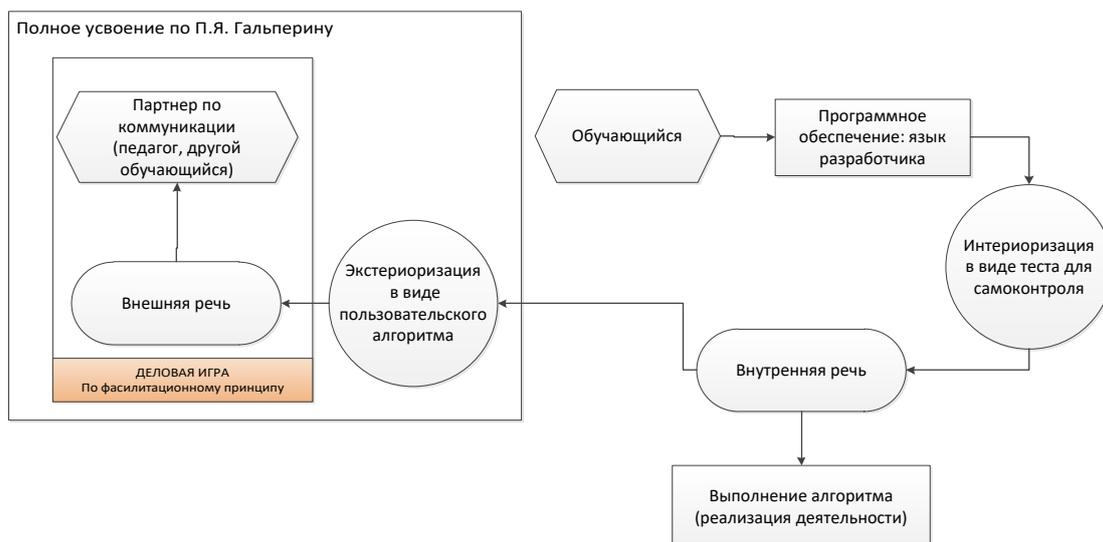


Рисунок 1. Роль деловой игры, основанной на принципах фасилитации, при отработке навыков дидактических коммуникаций в области информационных технологий

Широкий спектр форм смысловой нагрузки становится возможным за счет подготовительной работы со стороны педагога, саморефлексии обучающихся, инициируемой педагогом и переосмысления имеющихся знаний о методике обучения ИТ.

Такая практика позволяет не только произвести апробацию разработанного пользовательского алгоритма и его коррекцию, но и обменяться наработками со своими сокурсниками. Такой обмен опытом в тренерской деятельности, как правило, приводит участников тренинга к новым решениям. В педагогической деятельности обмен наработками приводит к оптимизации имеющихся решений, к появлению новых идей, реализуемых в изложенном материале, то есть, фактически, стимулирует педагогическое творчество. Мы неоднократно наблюдали, как обучающиеся в процессе деловой игры брали тайм-аут и вносили изменения в готовые алгоритмы работы, перестраивали имеющиеся примеры, меняли план изложения, или, что особенно важно, открывали электронные образовательные ресурсы (электронные учебники, сайты) и уточняли термины, используемые в процессе изложения.

Вопросы, предлагаемые обучающимся для подведения итогов деловой игры: научились ли вы представлять материал по ИТ, получили представление о том, хватает ли вам навыков общения о прикладных программах, научились ли оценивать работу коллег при обучении в области ИТ, понимаете ли вы теперь свои «слабые места», видите ли «зоны роста» в области владения тезаурусом ИТ и др.

По отзывам участников, в ходе игры происходит переосмысление

важности коммуникаций в области информационных технологий, осознание того, что каждый человек имеет свои наработки в области дидактических коммуникаций и в области тезауруса информационных технологий, поэтому обмен информации в этом направлении особенно интересен, убеждались, что для дидактических коммуникаций в области информационных технологий нужна всесторонняя подготовка, отмечали, что такого рода игра очень стимулирует саморазвитие в этом направлении.

Игровой процесс влияет на проявление активности обучающихся – процесс экстерииоризации знаний протекает более уверенно – сокурсники чаще поддерживают и дают подкрепляющую обратную связь, с одной стороны, с другой, обучающиеся не могут показывать перед сокурсниками свою некомпетентность – «стыдно», «я не готов, а другие подготовились». Там, где перед педагогом обучающиеся выставляют напоказ свою некомпетентность, неподготовленность, перед сокурсниками обучающиеся стараются показать себя лучшим образом.

Деловая игра, посвященная дидактическим коммуникациям в области ИТ, дает высокие результаты в области отработки коммуникативных навыков: студенты больше заботятся о качестве представляемых материалов, при этом имеют возможность вносить исправления в свое повествование. Атмосфера, присущая фасилитационному принципу построения хода игры, позволяет не только вдохновиться чужими рассказами, но и «от души» поиграть в тренера, проявить артистизм, находчивость и эмоциональность, которой так не хватает в процессе заслушивания докладов.

Нам представляется, что деловая игра в методике обучения педагогов профессионального обучения дидактическим коммуникациям в области ИТ является ее неотъемлемой частью и, пожалуй, лучшим мотивирующим фактором для саморазвития в этом направлении.

Список литературы

1. *Дидактические* методы, активизирующие процесс обучения (из опыта работы учителей гимназии Русско-Полянского района Омской области): учебно-методическое пособие / Сост. Ю. П. Дубенский, И. Г. Тихоненко. Омск: Изд-во ОмГУ, 2004. 131 с.
2. *Селевко Г. К.* Энциклопедия образовательных технологий в 2-х т. Т. 1. Москва: Народное образование. 2005. 566 с.
3. *Ширшов Е. В.* Информация, образование, дидактика, история, методы и технологии обучения. Словарь ключевых понятий и определений: учебное пособие / Е. В. Ширшов. Москва: Издательский дом Академии Естествознания, 2017. 138 с.