

А. В. Киселева, Ю. В. Кондакова

A. V. Kiseleva, Y. V. Kondakova

*ФГБОУ ВО «Уральский государственный
архитектурно-художественный университет», Екатеринбург*

Ural state university of architecture and art, Ekaterinburg

kav.7311@mail.ru, jkondakova@yandex.ru

**ДЕЛОВАЯ ИГРА
КАК ИННОВАЦИОННАЯ ФОРМА КОНТРОЛЯ ЗНАНИЙ
BUSINESS GAME
AS AN INNOVATIVE FORM THE CONTROL OF KNOWLEDGE**

Аннотация. Раскрывается понятие «деловая игра», рассматриваются возможности использования деловых игр как разнообразных инновационных форм контроля знаний, а также даются методические рекомендации по формам их проведения.

Abstract. This article explores the concept of «business game», discusses the possibility of using business games, as a variety of innovative forms of knowledge control, and authors are given guidelines on the forms of their conduct.

Ключевые слова: инновация, деловая игра, контроль знаний, активизации познания.

Keywords: innovation, business game, knowledge control, enhance the knowledge, педагогический процесс.

В условиях все большего усложнения требований, предъявляемых к деятельности современного педагога, постоянно возрастает количество информации, которую ему необходимо учитывать для решения множества проблем, в частности, для продуктивного контроля. Однако даже самый «тщательный учет десятков и сотен ситуационных факторов не может подменить, целостного взгляда» [2], который предлагают инновационные формы контроля знаний, наиболее креативными из них являются разнообразные деловые игры. Кроме того, именно модельно-игровые методы и формы преподавания представляют собой достойный ответ на вызов, который бросает системе образования реальность: «преобладание перманентных изменений над состоянием стабильности... виртуализация многих сфер жизни, гибридизация культурных феноменов и др.» [1, с. 3].

Сущность деловой игры заключается в том, что студенты решают педагогические задачи, предложенные им в занимательной форме, находят решения, преодолевая при этом определенные трудности. Деловая игра – форма контроля знаний, которая является и формой моделирования проблемных ситуаций, из которых предлагается найти выход. Она наиболее продуктивна как форма текущего и итогового контроля.

При разработке деловой игры следует учитывать следующие психолого-педагогические принципы, определенные Л. Д. Столяренко: принцип имитационного моделирования содержания профессиональной деятельности; принцип воссоздания проблемных ситуаций, типичных для данной профессиональной деятельности; принцип совместной деятельности участников; принцип диалогического общения и взаимодействия партнеров по игре; принцип двуплановости игровой учебной деятельности, в которой

в игровой форме приобретает профессиональная компетенция. Также он выделил следующие модификации деловых игр: имитационная, операционная, деловой театр, ролевая [4].

Имитационная игра предоставляет возможность студентам в творческой обстановке закрепить те или иные навыки. Она задает ориентацию на какой-либо образец, которым может быть факт или процесс: «специалисты Центра инновационных образовательных технологий глобальных процессов МГУ выявили две базовые эвристики, в соответствии с которыми взаимодействуют научная гипотеза и образовательная технология игры: первая – от исторического факта и вторая – от структуры деятельности» [3, с. 149]. Наиболее эффективно имитационная деловая игра используется при производстве текущего контроля и решении частных педагогических задач, связанных с развитием теоретического и практического мышления в профессиональной сфере.

Операционная игра позволяет проработать выполнение конкретных операций. Игровая деятельность производится с ориентацией на определенный алгоритм, усвоенный ранее или созданный вновь из частей других алгоритмов. В играх такого типа моделируется учебный процесс и происходит формирование позитивной познавательной мотивации к будущей профессиональной деятельности. Игра способствует приобретению проблемно-профессионального опыта, она также рекомендуется для произведения текущего контроля.

Деловой театр предполагает разыгрывание какой-либо проблемной ситуации, к обсуждению предлагается поведение человека в данной обстановке. Характерная особенность игры этого типа – особенное внимание к сценарию как условному отображению ситуации и объекта. Студенты заранее получают задание разыграть определенные ситуации, распределяют роли, а затем представляют данные проблемные ситуации с помощью сценок. Здесь особенное внимание придается обсуждению, в процессе которого группы студентов описывают свои варианты развития событий (или даже «проигрывают» эти варианты). Таким образом, «послеигровое» обсуждение не просто способствует закреплению знаний, но является необходимым структурным компонентом «сценария» игры.

Деловой театр предполагает освоение профессиональных функций на личном примере, обсуждение проблемных вопросов, формирует критичность, толерантность к чужому мнению. Деловой театр возможно использовать как форму текущего и как форму итогового контроля.

Ролевая игра – это уже полномасштабная деловая игра с большей самостоятельностью участников, чем в деловом театре, так как ее сценарий разрабатывается совместно с преподавателем или даются только его «ориентиры», игровая задача. Ролевая игра может быть целевой (т. е. в сценарии игры заложено достижение определенной цели, после чего игра заканчивается), может предполагать игру с открытым концом (своя цель присутствует у каждого игрока, но ее выполнение не является завершением игры, так как возможно появление новых, более глобальных целей). Участники также по-разному проявляют себя в игре: или на уровне экскурсанта, не принимающего активного участия, но наблюдающего за ходом игры, либо на уровне игрока, самостоятельно определяющего свои действия в игровом пространстве.

Продуктивной разновидностью ролевой деловой игры может быть «педагогический совет», на «повестку дня» которого выносятся защита инноваций. Их рассматри-

вает группа, в которой студенты играют такие роли, как представляющий передовые педагогические технологии педагог-новатор, его сподвижники, его противники, аналитики, взвешивающие факты и доводы «за» и «против» и т. д. Также, например, преподаватель может предложить студентам сыграть роль учителя, объясняющего тот или иной материал и школьников, изучающих его. Эта игровая ситуация имеет и образовательное, и воспитательное значение. Студенты не просто изучают учебный материал, но примеряют на себя иную социальную роль – деловая игра позволяет взглянуть на аудиторию глазами преподавателя, понять, как сложно постоянно удерживать внимание, интересно объяснять новый материал, оценивать работу обучающихся. Кроме того, часть студентов выполняют специфические игровые роли школьников (скептик, энтузиаст, почемучка и др.), приближая условия работы учителя к реальной обстановке.

Во время ролевой деловой игры также происходят обсуждение и анализ проигрываемых ситуаций, что подразумевает и работу экспертных групп, и самодиагностику участников. Например, каждый студент, игравший роль учителя, рассказывает о тех сложностях, с которыми он столкнулся во время подготовки и проведения занятия, экспертная группа может оформлять отчет о своей работе в виде рецензии на выступление игрока. Таким образом, данный вид деловых игр, подходящий для итогового контроля, обеспечивает необходимую в педагогическом процессе обратную связь и способствует формированию у участников целостного представления о профессиональной деятельности.

Подводя итог, можно утверждать, что различные виды деловых игр способствуют активизации познания действительности, выработке новых навыков, созданию особой атмосферы доверия между всеми участниками. Инновационная деловая игра ориентирована на быстрое решение ряда конкретных задач и, в том числе, на организацию продуктивного контроля знаний.

Список литературы

1. *Абылгазиев И. И.* Социокультурная миссия высшего образования в условиях глобализации / И. И. Абылгазиев, И. В. Ильин // Инновационные технологии в образовании. Москва: МАКС Пресс, 2011. Вып. 2. С. 3–6.

2. *Дудченко В. С.* Инновационная игра как метод исследования и развития организации / В. С. Дудченко // Активные методы обучения при повышении квалификации руководящих работников и специалистов Миннефтехнпрома: сборник материалов отраслевой научно-методической конференции. Ярославль: ИПКНефтехим, 1982. С. 23–28.

3. *Егурнов Л. Л.* Деловые имитационные игры в инновационном учебном процессе: аспект формирования общекультурных и профессиональных компетенций / Л. Л. Егурнов // Современные практики формирования профессиональных компетенций и освоения российскими вузами инновационных продуктов и технологий: научно-методические материалы / науч. ред. Т. И. Грабельных, В. А. Решетников. Иркутск: Изд-во ИГУ, 2012. С. 286–291.

4. *Столяренко Л. Д.* Принципы организации учебных деловых игр / Л. Д. Столяренко, С. И. Самыгин // Педагогика: Экспресс-справочник. Ростов-на-Дону: МарТ, 2000. С. 149–150.