

Н.А. Смирнова,
С.Ю. Горбунова,
А.Б. Чуркин

ОПЫТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ ПОДГОТОВКИ ИНЖЕНЕРОВ-ПЕДАГОГОВ

Современное общество предъявляет к системе высшего образования качественно новые требования. Эти требования часто вступают в противоречия со сложившейся системой образования, например:

1. Высшее образование становится все более массовым. Это значит, что число студентов, приходящихся на одного преподавателя, возрастает и, следовательно, возрастает нагрузка на каждого преподавателя. В этих условиях, традиционные методы преподавания оказываются недостаточно эффективными.

2. Возрос уровень требований, предъявляемых к профессиональной подготовке выпускников вузов. Информатизация, развитие науки и техники, модернизация и компьютеризация производств позволяют прогнозировать стремительный их рост. Попытки удовлетворить возросшие требования, используя при этом традиционные методы обучения, привели бы к значительному увеличению продолжительности обучения, что в нынешних экономических условиях невозможно.

Интенсификация учебного процесса наиболее эффективный выход из создавшегося положения. Можно отследить два направления: модернизация и совершенствование традиционных методов обучения и создание принципиально новых образовательных технологий. В основе обоих направлений интенсификация учебного процесса лежат методы, позволяющие активизировать познавательную деятельность студентов, привить им навыки самостоятельно мыслить, ориентироваться в незнакомой, быстро меняющейся обстановке, принимать решения, используя знания из различных дисциплин для скорейшего достижения поставленных образовательных целей.

Современные инженерно-педагогические, инженерные, экономические, управленческие и другие задачи, которые приходится решать выпускникам профессионально-педагогического вуза, имеют комплексный характер и охватывают педагогические, методические, технические, технико-экономические, организационно-управленческие, социально-экономические и другие вопросы. Особенностью этих задач являются сложность, комплексность, неоднозначность и многовариантность их решений, а также необходимость принятия этих решений в ограниченное время и в сложной

обстановке. Кроме того, решение этих задач должно осуществляться на высоком научно-техническом и научно-методическом уровне и обеспечивать перспективу, новизну и эффективность работы предприятия или учебного заведения. Все это требует от молодого специалиста высокой квалификации, специальной теоретической и практической подготовки, эрудиции, умения самостоятельно мыслить, ориентироваться в сложных ситуациях, выбирать наилучший вариант из множества возможных. Наконец, инженер-педагог должен уметь организовывать выполнение принятого решения и при этом расходовать минимально возможное количество людских, материальных, финансовых, временных и других ресурсов. Многие из затронутых проблем позволяет решить такая форма учебного занятия, как учебная деловая игра.

Подготовка и проведение комплексной учебной деловой игры – дело довольно сложное и трудоемкое, в котором участвует коллектив одной или нескольких кафедр. Работу по организации такой игры выполнить одному преподавателю, каким бы старанием и трудолюбием он ни отличался, почти невозможно.

В вузе подготовка деловых учебных игр осуществляется за счет времени, отводимого для научной и методической работы преподавателей и самостоятельной подготовки студентов. Учебные игры проводятся на практических и лабораторных занятиях. Использование часов практических занятий оправдано, так как, во-первых, во время игр решаются вопросы, согласующиеся с тематикой практических занятий, тем самым не нарушается программа обучения. Во-вторых, только практические или лабораторные занятия дают возможность применять электронно-вычислительную и лабораторную технику, часто используемую для проведения деловых игр. И, наконец, в-третьих, в структуре учебного процесса нет других аудиторных часов, которые можно использовать для деловых учебных игр.

В существующих условиях планирования учебных занятий, учебного и внеучебного времени преподавателей в вузе трудно добиться широкого распространения деловых учебных игр. Следовало бы ввести деловые игры в структуру учебного процесса как отдельную форму учебных занятий, что упростит решение организационных проблем, связанных с реализацией такой формы обучения.

Метод деловых игр представляет собой моделирование последовательности действий специалиста на основе возможных решений, складывающихся в реальных условиях упрощенной модели предприятия, объединения или отрасли промышленности, и является одним из важнейших методов изучения, анализа определенных ситуаций и разработки эффективных способов принятия рациональных решений.

Деловые учебные игры имеют бесконечное количество вариантов проведения. В зависимости от будущей специальности студента, изучаемых им предметов, поставленной цели преподаватель выбирает те виды игр, которые должны дать наибольший эффект в усвоении учебного материала. Одно из преимуществ деловых игр перед другими способами обучения состоит в их динамичности, возможности и необходимости постоянного совершенствования. Ситуация, используемая в игре, может меняться в соответствии с изменяющейся обстановкой, моделируемой в игре. Все это значительно активизирует познавательную деятельность студентов и соответственно интенсифицирует образовательный процесс.

Использование в обучении образцов конкретных производственных ситуаций дает новую информацию, способствует получению более глубоких теоретических знаний, приобретению навыков анализа и обобщения еще до непосредственного приобретения студентами личного профессионального опыта.

Для овладения искусством управления очень важно научиться определять, что в данный момент и в какой степени поддается воздействию руководителя, уметь предвидеть результаты принимаемого решения.

На сегодняшний день разработано очень много деловых учебных игр по экономико-управленческим дисциплинам и дисциплинам, связанным с конкретными машиностроительными технологиями, и почти каждая игра имеет комплексный характер, т.е. синтезирует в своем содержании сведения из различных областей знания. В частности, проведение занятий по дисциплине «Теория и практика управления предприятиями и образовательными учреждениями» для студентов специальности 030500 – Профессиональное обучение, специализации «Организация литейного производства – менеджмент» сопровождается привлечением накопленных знаний и опыта из ранее изученных дисциплин: экономической теории, психологии управления, экономики и организации производства, психологии профессий, бухучета, финансов и кредита, маркетинга и др. Поскольку обозначенная дисциплина изучает процесс управления машиностроительным предприятием, его подразделением или образовательным учреждением, то возникает необходимость привлечения знаний из области технологии машиностроительного, в частности литейного, производства и технологии учебного процесса в образовательных учреждениях системы начального профессионального образования. Разработать деловую игру с опорой на знания из всех вышеперечисленных предметных областей достаточно трудно, подготовка такой игры требует больших усилий профессорско-преподавательского состава кафедры.

Другая сложность разработки учебной деловой игры управленческого характера состоит в необходимости точного воспроизведения реальной

производственной ситуации с учетом ее непредсказуемости, в соответствии с современным уровнем использования техники и технологии на действующих промышленных предприятиях и в образовательных учреждениях, ведущих профессиональную подготовку.

В разработанные деловые учебные игры «Оценка рисков» и «Выбор стратегии» по предмету «Теория и практика управления предприятием и образовательными учреждениями» для студентов 4-го курса специализации «Организация литейного производства – менеджмент» включены задания, необходимым условием успешного выполнения которых является привлечение студентами знаний из множества ранее изученных дисциплин. При этом объем знаний учащихся по пройденным дисциплинам является достаточным для успешного разрешения игровых проблемных ситуаций, возникающих на предприятиях литейного производства.

Практическая направленность в этих деловых играх реализуется через точное моделирование будущей профессиональной деятельности студентов, с учетом специфики их специализации. Примеры исходных экономических ситуаций с конкретными показателями работы предприятия, наиболее часто используемая стратегия поведения фирмы при изменении рыночной среды, вероятностный характер производства, распределение полномочий между руководящими звеньями – все эти данные соответствуют реальной деятельности конкретного предприятия (ОАО «Турбомоторный завод», Екатеринбург) и используются студентами для выполнения поставленных задач. В частности, сведения о номенклатуре выпускаемой продукции представлены производственным отделом завода, расчет ставки дисконта – планово-экономическим. Отдел управления стратегическим маркетингом предоставил данные об основных поставщиках и постоянных покупателях, достоинствах и недостатках различных видов стратегий (в зависимости от выпускаемой продукции и рынка сбыта), основных видах риска на каждую стратегию, методах продажи товара на российском и зарубежном рынках, основных экономических предпосылках к смене деятельности, распределении полномочий в управлении стратегией предприятия.

Целью игры «Оценка рисков» была имитация деятельности нескольких фирм. Студенты должны были, выступая в роли руководителей, менеджеров этих фирм, продемонстрировать практическое применение комплексного метода оценки риска, выработать наиболее эффективные стратегии выпуска и реализации продукции, сопряженные с минимальными потерями, и представить собственную разработку решения по снижению риска предприятию-инвестору. В роли инвестора выступал преподаватель. Продолжительность игры составляла 4 учебных часа. В вводной части занятия преподаватель-координатор разъяснил студентам цели деловой иг-

ры, основные понятия и алгоритмы осуществления метода комплексной оценки рисков. Далее студенты (руководители, менеджеры фирм) разрабатывали свои проекты оценки рисков. Во второй части занятия проводилось коллективное обсуждение результатов: каждая фирма представила свой проект – перечень выявленных наиболее значительных видов риска, их составляющих (причин) и конкретных мероприятий, изменений в алгоритме решения задачи по уменьшению риска. Лицу, выступавшему в роли инвестора, и участникам других фирм предоставлялась возможность уточнения некоторых вопросов, касавшихся деятельности фирмы (в этом случае должно было проявиться умение учащихся быстро ориентироваться в нынешней рыночной ситуации и использовать теоретические знания по данной теме). Группа учащихся, нашедшая наиболее удачный выход из сложившейся ситуации, получила согласие инвестора на финансирование своего проекта.

Критериями оценки игровой деятельности выступали следующие показатели:

- глубина знаний участников игры, степень их подготовленности к ней;
- реалистичность игрового процесса;
- правильность исполнения роли и эффективность взаимодействия с другими участниками игры;
- принятие правильных практических решений участниками и внесение конкретных предложений по рассматриваемой проблеме;
- анализ самооценки участников игры;
- быстрота реакции при ответах на поставленные вопросы.

Регулирующую функцию выполняли поощрительные баллы за активное участие в обсуждении действий и предложений других участников игры, а также штрафные санкции за низкое качество знаний, несерьезное отношение к исполнению роли, выработку или принятие решений и рекомендаций, носящих некачественный и неделовой характер.

Следует отметить, что эффективность занятия во многом определяется рациональным использованием отведенного на него времени. Многие зависят от поведения преподавателя-координатора игры. Следует жестко придерживаться сценария, регламента выступлений и контролировать поведение студентов в различных игровых ситуациях, предотвращая бесполезную потерю времени.

Использование знаний из ранее изученных дисциплин, жизненный опыт, информация из периодических изданий, телевидения, технологическая и управленческая практики на различных предприятиях позволили студентам успешно решить поставленную перед ними задачу.