

ВОЗМОЖНОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ МОДУЛЬНОЙ ТЕХНОЛОГИИ ДЛЯ ПОДГОТОВКИ ПЕДАГОГОВ К ПРОЕКТИРОВАНИЮ И ПРИМЕНЕНИЮ ДЕЛОВЫХ ИГР

В новых экономических условиях изменились требования к профессиональной компетентности специалистов, которые кроме специальных знаний, умений и навыков должны обладать творческим потенциалом, критическим мышлением, активностью и инициативностью, коммуникабельностью, толерантностью. Комплексное формирование названных качеств наиболее эффективно происходит при использовании в процессе обучения методов активного обучения, в частности деловых игр.

Деловые игры основаны на имитационном моделировании профессиональной деятельности специалистов и характеризуются сочетанием ее предметного и социального аспектов. Учебные деловые игры успешно применяются в России и за рубежом, однако процесс их разработки и применения недостаточно полно, конструктивно и однозначно описан в литературе. Так существуют различные подходы не только к определению сущности деловых игр, но и выделению этапов их конструирования, отладки, проведения, к составу методической документации к игре. Это затрудняет и ограничивает использование деловых игр. С проблемами при проектировании и применении деловых игр сталкиваются не только педагоги профессионального образования, но и студенты профессионально-педагогических образовательных учреждений при выполнении соответствующих курсовых и дипломных работ, прохождении педагогической практики, а также слушатели факультета повышения психолого-педагогической квалификации при выполнении выпускных работ, предметом исследования в которых являются игровые технологии.

В связи с вышесказанным своевременным, на наш взгляд, является создание локальных программ обучения конструированию наиболее востребованных технологий обучения. Такие программы должны быть самостоятельными и легко встраиваться в существующие программы дисциплин психолого-педагогической подготовки, а также должны быть достаточно гибкими для обеспечения возможности индивидуализации их содержания с учетом различного уровня методической подготовки и опыта педагогов (будущих педагогов). Подобные условия могут быть соблюдены при использовании модульных технологий обучения (МТО), позволяющих в комплексе решать такие задачи как:

- оптимизация объема теоретического учебного материала на основе принципа “необходимости и достаточности”, так как его отбор и структурирование осуществляется на деятельностной основе;
- индивидуализация содержания и темпа обучения с учетом уровня подготовки, опыта, особенностей, потребностей обучаемых;

- систематический контроль успешности обучения;
- активизация, повышение уровня самостоятельности обучаемых .

Составлена модульная программа обучения проектированию и применению деловых игр. За основу при ее разработке была взята европейская концепция, которая в России известна под названием “Модули трудовых навыков” (МТН).

Для определения структуры и содержания МТН-программы был проведен системный анализ и составлена модель деятельности педагога при проектировании и применении деловой игры. При этом использовался подход к проектированию деловых игр Е.А.Литвиненко и В.И.Рыбальского. Выявлено, что деятельность педагога при проектировании деловой игры может быть сведена к десяти этапам: выбор цели игры и объекта имитационного моделирования, выбор прототипа объекта имитационного моделирования, знакомство с описанием (или описание) этого прототипа, разработка имитационной модели игры, разработка игровой модели, разработка методического, информационного, математического обеспечения, экспериментальная проверка деловой игры и ее коррекция (при необходимости). Деятельность педагога по применению деловой игры может быть сведена к семи этапам: оценка и планирование применения деловой игры, подготовка документации к игре, подготовка технических и программных средств (при необходимости), проведение предварительного инструктажа для участников игры, распределение ролей, проведение процесса деловой игры, анализ результатов игры и ее коррекция (при необходимости). Выявленные этапы неоднозначны по сложности выполнения. Их состав и продолжительность зависит от наличия описания в литературе прототипа объекта имитационного моделирования, от необходимости использования в процессе игры технических средств и математического аппарата. Сложность рассматриваемой деятельности требует больших затрат времени и наличия у педагога широкого спектра умений - от исследовательских, проектировочных, организаторских, коммуникативных и др. Поэтому на практике проектирование деловых игр часто осуществляется творческими коллективами, что также актуализирует создание модульной программы. В этом случае каждый участник творческого коллектива может выбрать из программы и освоить только один узкий фрагмент деятельности и начинать его выполнение.

Структуру разработанной программы составили четыре модульных блока (МБ), представляющих собой логически законченные, самостоятельные единицы профессиональной деятельности.

Модульный блок № 1 “Исследование прототипа объекта имитационного моделирования” предусматривает выполнение: изучения прототипа объекта имитационного моделирования; установления состава работников и анализ деятельности, характера взаимодействия каждого из них; выявление круга возникающих проблем и критериев их решения, реакции работников на воздействия из внешней и внутренней среды; определение средств стимулирования, времени на выполнение каждого этапа деятельности каждым работником; изучение материальной среды; составление описания прототипа.

Модульный блок № 2 “Разработка имитационной и игровой моделей деловой игры” предусматривает: постановку педагогических и игровых целей; определение предмета игры; разработку имитационной модели (замена существующих элементов прототипа на игровые, разработка моделей управления, внешней среды, документооборота); разработку игровой модели (определение игровых целей, комплекта ролей, функций, этапов игры, их продолжительности, разработка правил игры).

Модульный блок № 3 “Разработка методического, информационного, математического и технического обеспечения деловой игры” включает: описание игровой ситуации; разработку системы стимулирования; выбор и описание регламента проведения и критериев оценки результатов игры; описание документооборота; подбор нормативно-справочных данных; выбор технического обеспечения; формирование математического обеспечения; проектирование игровой среды; детальная разработка игры (составление сценария); экспериментальную проверку игры и внесение необходимых уточнений.

Модульный блок № 4 “Внедрение деловой игры” предполагает: включение деловой игры в программу и график изучения дисциплины; резервирование времени; подготовка документации, технических средств, учебной среды ; распределение ролей между участниками и проведение инструктажа; проведение игры; анализ и коррекция игры.

Анализ содержания и структуры каждого модульного блока позволил выявить последовательность операций(шагов) их выполнения и необходимые для этого навыки. Совокупность учебных элементов, составляющих МТН-программу была определена в результате анализа каждого навыка. Учебный элемент в МТН-технологии - это методическое пособие, включающее необходимый блок информации, контролирующие тесты и практические задания, предназначенные для освоения элементарной единицы деятельности .

Проектирование учебных элементов является трудоемкой частью работы при проектировании модульной технологии обучения и требует высокой компетентности разработчиков. Учебные элементы не дублируют учебный материал, содержащийся в других литературных источниках, а включают информацию, выявленную разработчиками при многократном выполнении соответствующей деятельности. Поэтому и разработка учебных элементов является в какой-то степени средством обобщения педагогического опыта.

В МТН-концепции приняты определенные форма, структура учебного элемента, форма представления информации в нем. В соответствии с такими требованиями был разработан комплект учебных элементов к МТН- программе, в которых в лаконичной форме и с графическими пояснениями раскрываются вопросы последовательности и особенностей проектирования деловой игры, состава и особенностей методической документации к игре, классификации ролей в деловой игре и способов их определения, разработки системы стимулирования и оценки действий играющих, составления методических указаний к деловой игре. Работа по проектированию учебных элементов будет продолжена.

Так как модульные технологии ориентированы на обучение выполнению деятельности, то предполагается, что в процессе применения разработанной МТН-программы обучаемые будут включены в процесс проектирования деловой игры, составления соответствующей документации к ней, а также в процесс пробного проведения игры в модулируемых или реальных условиях с последующим групповым анализом ее видеозаписи.

ЛИТЕРАТУРА

1. Ефимов В.М. Введение в управленческие имитационные игры. - М.: Наука, 1980. 272 с.
2. Комаров В.Ф. Управленческие имитационные игры. - Новосибирск: Наука, 1989. - 272 с.
3. Козлова О.В. Деловые игры и их роль в повышении квалификации кадров. - М.: Знание, 1978. - 64.
4. Хруцкий Е.А. Организация проведения деловых игр. - М.: Высш.шк., 1997. - 320 с.
5. Игровые занятия в строительном вузе: Методы активного обучения/ Под ред. Е.А.Рыбальского. - Киев: Вища.шк., 1985. - 303 с.
6. Вербицкий А.А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход: Методическое пособие. - М.: Высш.шк., 1991. - 207 с.
7. Юцявичене П.А. Теория и практика модульного обучения. - Каунас: Швиеса, 1989. - 272 с.
8. Кроше Э. Руководство по модульной системе профессионально-технического обучения / Междунар.орг.труда. - Женева, 1996. - 125 с.