

**Ю. В. Коровина**

## **ПРИМЕНЕНИЕ ДЕЛОВЫХ ИГР В ОБУЧЕНИИ ФУНКЦИОНАЛЬНОМУ МОДЕЛИРОВАНИЮ**

Одной из основных претензий работодателей является неумение выпускников применять свои обширные теоретические знания на практике, хотя предоставлять рабочие места студентам для прохождения практики и получения навыков реальной профессиональной деятельности, готовы очень немногие руководители.

Частично решить эту проблему помогают современные методы и формы обучения и профессиональной подготовки, нацеленные на развитие творческого начала, креативности, успешности и лидерских качеств личности. Деятельностный подход к обучению и ориентированность на приобретение практических навыков в процессе профессиональной подготовки обеспечивается новым поколением учебных методик, среди которых деловая игра занимает особое место.

Игровое моделирование сегодня включает цифровое обучение, электронное обучение, обучение с помощью компьютера, проектное обучение, которые служат максимальному эффекту «симуляции», т.е. моделирования реальных ситуаций и контекстов профессионального общения.

Роль игры как социально-психологического феномена раскрыта в работах Л. И. Божович, Л. С. Выготского, В. В. Давыдова, В. П. Зинченко, А. Н. Леонтьева, В. Н. Мясищева, С. Л. Рубинштейна, Д. Б. Эльконина и др. Педагогические аспекты игры как вида деятельности обучающихся и метода воспитания исследовали Н. П. Аникеева, Ш. А. Амонашвили, Г. Н. Волков, О. С. Газман, В. А. Караковский, А. С. Макаренко, С. А. Шмаков и др. Особое внимание ученых-педагогов сосредоточено на разработке и внедрении игры как активного метода и средства профессиональной подготовки студентов (Л. Р. Вартанова, М. В. Кларин, Ю. Н. Кулюткин, А. П. Панфилова, Г. К. Се-левко, Г. С. Сухобская, В. А. Трайнев, И. В. Трайнев и др.).

Деловая игра - это средство моделирования разнообразных условий профессиональной деятельности, аспектов человеческой активности и социального взаимодействия, нахождения оптимальных путей решения разнообразных проблем, алгоритмов на основании которых, можно спрогнозировать подобные ситуации и успешно их избежать.

К тому же, деловая игра является «методом поиска новых способов ее выполнения», и «методом эффективного обучения, поскольку снимает противоречия между абстрактным характером учебного предмета и реальным характером профессиональной деятельности» [7].

В деловой игре «обучение участников происходит в процессе совместной деятельности. При этом каждый решает свою отдельную задачу в соответствии со своей ролью и функцией. Общение в деловой игре - это не просто общение в процессе совместного усвоения знаний, но первым делом - общение, имитирующее, воспроизводящее общение людей в процессе реальной изучаемой деятельности. Деловая игра - это обучение совместной деятельности, умениям и навыкам сотрудничества» [4].

Сущность деловой игры - это творческая деятельность участников, которым нужно отыскать проблему и способы ее решения.

Организация деловой игры строится на таких дидактических принципах, как:

- принцип имитационного моделирования конкретных условий и динамики профессиональной деятельности. Моделирование реальных условий профессиональной деятельности специалиста во всем многообразии служебных, социальных и личностных связей является основой методов активного обучения;
- принцип игрового моделирования содержания и форм профессиональной деятельности. Реализация этого принципа является необходимым условием учебной игры, поскольку несет в себе обучающие функции;
- принцип совместной деятельности. В деловой игре этот принцип требует реализации посредством вовлечения в познавательную деятельность нескольких участников. Он требует от разработчика выбора и характеристики ролей, определения их полномочий, интересов и средств деятельности. При этом выявляются и моделируются наиболее характерные виды профессионального взаимодействия «должностных» лиц;
- принцип диалогического общения. Всестороннее коллективное обсуждение учебного материала обучающимися позволяет добиться комплексного представления ими профессионально значимых процессов и деятельности.
- принцип проблемности содержания имитационной модели и процесса ее развертывания в игровой деятельности.

Опыт использования деловой игры в образовательном процессе позволяет выделить ряд её преимуществ по сравнению с традиционными формами обучения:

- игра позволяет радикально сократить время накопления профессионального опыта;
- игра дает возможность экспериментировать с событием, пробовать разные стратегии решения поставленных проблем и т.д.;
- в деловой игре «знания усваиваются не про запас, не для будущего применения, не абстрактно, а в реальном для участника процессе информационного обеспечения его игровых действий, в динамике развития сюжета деловой игры, в формировании целостного образа профессиональной ситуации»;
- деловая игра позволяет приобрести социальный опыт (коммуникации, принятия решений и т.п.)

- деловая игра дает возможность ориентироваться в нестандартных ситуациях;
- деловая игра позволяет концентрировать внимание студентов на главных аспектах проблемы и устанавливать причинно-следственные связи;
- деловая игра способствует развитию взаимопонимания между участниками игры.

**В процессе профессиональной подготовки бакалавров прикладной информатики при изучении функционального моделирования используются деловые игры по тематике:**

- «Разработка программного обеспечения для образовательных учреждений», при изучении дисциплины «Проектирование ИС»;
- «Бизнес-процессы вуза», «Школа будущего» при изучении дисциплины «Моделирование в образовании».

**По окончании деловых игр студенты:**

- владеют синтаксисом и семантикой стандартов IDEF0, IDEF3 и DFD.
- обладают знаниями о технологии управления проектами организационно-функционального проектирования.
- обладают практическими навыками использования специализированного программного обеспечения для разработки моделей на уровне опытного пользователя.
- умеют читать, разрабатывать и согласовывать IDEF0-модели (с декомпозициями в IDEF3 и DFD) в объеме, необходимом для эффективной работы в проекте управления изменениями.
- имеют практические навыки самостоятельного построения разных IDEF-моделей, в т.ч.: моделей «Как есть» (As-Is) для описания, анализа и формализации действующего бизнес-процесса; моделей «Как есть» (As-Is) для оценки соответствия функциональности автоматизированных средств, обслуживающих ИС, потребностям образовательных учреждений; моделей «Как должно быть» (To-Be) для разработки и формализации нового бизнес-процесса.

Социокультурная ценность профессиональной подготовки обучающихся средствами деловой игры определяется взаимосоответствием содержания и форм подготовки, целями и механизмами включения студентов в пространство игровой культуры, самораскрытием и саморазвитием личности будущего специалиста в процессе деловой игры.

Деловая игра является одним из эффективных методов обучения, позволяющим снять противоречия между теоретическим характером учебной дисциплины и практическим характером профессиональной деятельности обучаемого.

Технология игровой деятельности бакалавров прикладной информатики представлена как определенная последовательность действий, операций педагога по отбору материала, разработке, подготовке игры, включению обучающихся в игровую деятельность, осуществлению самой игры, контролю за игровой ситуацией, подведению итогов и анализу результатов проведенной игры.

Игровое моделирование является средством формирования профессиональной готовности будущего бакалавра прикладной информатики и позволяет создать в учебно-воспитательной ситуации условия реальной профессиональной деятельности; обогатить представления студентов о будущих функциональных обязанностях; предоставить участникам игры возможности взаимодействовать друг с другом в различных ролевых позициях; сформировать опыт практического согласования целевых установок в контексте профессиональных обязанностей; содействовать развитию рефлексивной позиции студентов в принятии индивидуальных и групповых решений.

### **Литература**

1. Вартанова, Л. Р. Дидактическая игра как антропотехническое средство формирования коммуникативной культуры будущего педагога : автореф. дис. канд. пед. наук / Л. Р. Вартанова. — Ставрополь, 2001. — 22 с.
2. Вартофский, М. Модели. Репрезентация и научное понимание : пер. с англ. / М. Вартофский. — М. : Прогресс, 1988. — 506 с.
3. Вербицкий, А. А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход: метод, пособие / А. А. Вербицкий. — М. : Высш. шк., 1991. — 207 с.
4. Вербицкий, А. А. Концепции знаково-контекстного обучения в вузе // Вопр. психологии. — 1987. — № 5. — С. 31—39.
5. Вербицкий, А. А. Развитие мотивации в контекстном обучении / А. А. Вербицкий, Н. Бакшаева // Aima mater. — 1998. — № 1—2. — С. 47— 50.
6. Низамов, Р. А. Дидактические основы активизации учебной деятельности студентов / Р. А. Низамов. — Казань: Изд-во КГУ, 1975. — 302 с.
7. Смолкин, А.М. Методы активного обучения: Науч.-метод. пособие. / А.М. Смолкин. — М.: Высшая школа, 2004.—176 с.