

УДК 371.382

Даниловских М.Г. к. с/х. н.

преподаватель высшей категории Политехнический колледж

Новгородский государственный университет им. «Ярослава

Мудрого»

РФ. Великий Новгород

Кумушкина Н.Ю.

заведующая отделением Политехнический колледж

Новгородский государственный университет им. «Ярослава

Мудрого»

РФ. Великий Новгород

Ефимова Е.А.

преподаватель Политехнический колледж

Новгородский государственный университет им. «Ярослава

Мудрого»

РФ. Великий Новгород

МЕТОД ОБУЧЕНИЯ В ИМИТАЦИОННЫХ ИГРАХ

Аннотация: рассмотрены история и теоретические основы такого активного метода обучения, как имитационная игра; Описан опыт применения этого метода в педагогической работе.

Ключевые слова: интегрированный метод обучения, процесс принятия решений, имитационная игровая модель, имитационные игровые эпизоды.

Abstract: the history and theoretical foundations of such an active teaching method as a business game are considered; the experience of using this method in pedagogical activity is described.

Key words: integrated learning method, decision-making process, simulation game model, simulation game episodes.

Имитационная игра — это комплексный метод обучения, в котором учащиеся сначала смотрят на процесс принятия решений. Этот процесс воспроизводится в модели и в основном приводит к необратимым эпизодам (конкретным исходам и их последствиям).

Дидактическая цель состоит прежде всего в совершенствовании методических компонентов деятельностной компетенции, в частности в решении ситуаций принятия решений при выполнении деятельности.

Методологическая цель имитационной игры состоит в основном в развитии навыков и экспериментировании с решениями и, прежде всего, с их последствиями, а также в поиске стратегий решения проблемы.

Игры-симуляторы — это воссоздание реальных ситуаций, в которых представлены определенные фрагменты реальности. В то же время конфликтная ситуация часто моделируется из социальной или производственной реальности. При этом отдельные учащиеся (актеры) играют разные роли персонажей, чьи интересы они должны представлять.

Архетипы современных игр-симуляторов уже существовали в 17 и 18 веках. Первоначально использовавшаяся как стратегическая игра для военных целей, она значительно изменила свой характер в 1950-х годах с ее применением в промышленности и бизнесе (бизнес-образование, развитие управленческих навыков). С воспитательной точки зрения деловая игра нашла свое место в сфере политического образования, в первую очередь за счет моделирования процессов принятия решений в политике и обществе. Как правило, деловая игра не исключает какую-либо тему, будь то технология или история, она почти требует кооперации разных участников, так как самой игре приходится работать с приемами из разных предметных

областей. Сотрудничество между преподавателями разных дисциплин имеет важное значение. Моделирование лучше всего использовать там, где реальный доступ к фактам ограничен или отсутствует, когда представление фактов защищает от риска или когда реальные факты/содержание слишком сложны. Игры-симуляторы в этом случае могут иметь разное выражение. Начиная от обычных игр, в которых участники берут на себя роль и каждый должен принимать решения, связанные с этой ролью, до сложных игр с ограниченным выбором альтернатив, интерактивных или открытых игр, в которых каждый участник имеет право выбора контакта с любым участником.

Действия в имитационной игре всегда характеризуются анализом проблем, рассмотрением альтернатив, выработкой стратегии и принятием решений. Соответственно, некоторые важные процессы принятия решений и, следовательно, важные данные, структуры и процедуры должны быть упрощены в модели для моделирования решения проблем. Это лучше всего работает для конфликтов, требующих решений внутри одной группы или между конфликтующими сторонами, или решений, выходящих за рамки конфликта. Для того, чтобы придать группе соответствующую динамику, необходимо, чтобы в игре-симуляторе приняло участие не менее 20 человек. Выбор игровых групп очень важен и поэтому должен быть тщательно продуман. Группы должны быть смешаны по производительности. «Ключевые группы» типа модераторов и т.д., роль которых не отводится учителю, должны заботиться о компетентных учениках. Мастер игры дает игрокам свободу действий, позволяя им следовать «случайному» пути обучения и совершать ошибки. Его основная задача — управлять различными этапами игры и предоставлять необходимые материалы. Он не может повлиять на решение группы, но может внести в работу новую дополнительную информацию, материалы и предложения. При этом он представляет группы, не участвующие в игре, следит за соблюдением времени и реальности. Кроме того, он выступает посредником в случае

нарушения правил игры и в, казалось бы, неразрешимых конфликтах. Знания, необходимые для имитационной игры, студенты приобретают либо на тренировке перед игрой, либо во время игры. Последнее требует введения фазы передачи знаний. При повторном использовании в любом разделе учебной программы игра-симулятор может служить ориентированным на действия приложением уже полученных знаний. Деловая игра требует определенных пространственных и временных (возможно, также технических) требований, которые часто трудно выполнить при «нормальном» повседневном обучении. Это обстоятельство следует учитывать особенно в деловых играх по техническим направлениям.

Имитационная игра делится на семь этапов:

1. Введение в игру;
2. Фаза информации и фаза чтения;
3. Формирование мнений и планирование стратегии;
4. Взаимодействие между группами;
5. Подготовка пленума;
6. Проведение пленарного заседания;
7. Оценка игры.

Игра начинается с введения в игру (1), в котором рассказывается о самой игре-симуляторе, игровых материалах и ролях. Уточняются вопросы взаимопонимания и формируются рабочие группы. Гейм-мастер описывает проблему и раздает материалы. На этапе «Информирование» и «Прочтение» (2) формируются группы, раздаются рабочие карточки (одинаковые для всех членов группы) и раздаются ролевые карточки. Разработаны информационные материалы и разъяснены вопросы понимания. Затем на этапе формирования мнения и планирования стратегии (3) информация

структурируется внутри групп и анализируется исходная ситуация. При этом разрабатываются самые креативные идеи и стратегии, рассматриваются и обсуждаются варианты действий и решений, вытекающие из этих разработок. Полученные решения затем документируются и разрабатываются. Важно, чтобы помощь оказывалась только в «особых чрезвычайных ситуациях». Взаимодействие между группами (4) является наиболее интенсивной фазой игры, так как группы участвуют в деятельности друг с другом (написание писем, отправка факсов, отправка электронных писем и т.д., разговоры и переговоры). Здесь определенные импульсы и изменения (переменные изменения и т. д.) могут быть введены в игру с помощью карт событий. Позиция мастера игры в этой фазе полностью пассивна. Кульминация игры наступает в фазе подготовки пленума (5). Результаты собираются в группу, обрабатываются, оцениваются и обсуждается занятая позиция. Определяются возможные аргументы, стратегии и вступительные заявления, назначается представитель группы. Лидер консультирует группу по контратакам. Непосредственная реализация пленума (6) происходит на шестом этапе. Здесь встречаются все участники деловой игры, собирают результаты отдельных групп и представляют их. Если не удастся прийти к соглашению или есть открытые вопросы, учащиеся уточняют эти вопросы на этапе оценки игры. Теперь гейм-мастер берет на себя функции председателя конференции. Седьмая фаза — оценка игры (7). Вот краткое изложение и анализ темы и формального хода игры. При этом результаты игры анализируются и конструктивно критикуются. Показанный игровой прогресс является типичным идеальным изображением и, конечно, может отклоняться. Также важно, чтобы роли, которые играют студенты, действительно воспринимались и воспринимались серьезно.

Правила игры могут отличаться для разных игр-симуляторов. Для успешной деловой игры необходимы следующие меры предосторожности: деструктивные действия (повторяющиеся «угрозы смертью» и т.п.),

доминантное поведение и «непонятая» реализация, которые впоследствии могут привести к поспешным действиям. Игры-симуляторы должны быть остановлены. В целом правила игры содержат формы информирования и общения, групповые компетенции и управление игрой, а также инструкции по техническому ходу игры.

Тема: этот проект о том, как город может уменьшить количество загрязняющих веществ, выбрасываемых в окружающую среду бумажной фабрикой и фабрикой по производству лакированной кожи. Они обременяют местных жителей, а также наносят ущерб туризму в городской климатической здравнице. Поскольку обе компании являются лучшими работодателями в городе, есть и другие вакансии.

Группы: в этой игре шесть групп: управление бумажной фабрикой, управление фабрикой по производству лакированной кожи, городской совет, местная ассоциация зарубежного туризма, местная ассоциация рыболовства и министерство охраны окружающей среды. Кроме того, есть управление игрой, которое обычно осуществляет педагог.

Временные обязательства: автор тратит шесть академических часов на всю игру. На этап подготовки и этап переговоров запланировано два академических часа. Оставшиеся два академических часа посвящены этапу конференции. В данные условия не входит анализ результатов деловой игры.

Документация к игре: помимо описания задания и рабочего листа (тематическая карточка с заданием), документация к игре содержит ролевые карточки, информационную газету, карточки событий и рабочие листы. Описание задания и рабочий лист в начале игры одинаковы для всех групп. Ролевые карты описывают начальную ситуацию отдельных групп и дают рекомендации к действию. Информационная газета предлагает отдельным группам дополнительную, исчерпывающую техническую и специализированную информацию о содержании игры. В распоряжении

мастера десять карт событий, которые он может использовать по мере необходимости, чтобы придать игре новый импульс. Формы работы также являются частью игры. Они предназначены для поддержки игры и облегчения работы учащихся.

Имитационные игры моделируют реальность в обществе, поэтому не всегда удастся найти окончательные решения, но чаще всего достигается согласие. К сильным сторонам деловой игры можно отнести:

- сочетание многих образовательных, организационных и рабочих методов;
- самостоятельное и социальное действие;
- учебная сессия с междисциплинарными ссылками;
- высокий мотивационный потенциал;
- одновременное поощрение одаренных и неуспевающих учащихся;
- воспитание чувства ответственности;
- эффективный и устойчивый академический успех.

Как уже упоминалось в условиях участия, также есть некоторые проблемы/ограничения, которые могут возникнуть при запуске деловой игры они содержат:

- большие организационные затраты (время, пространство, материальные затраты);
- частично исключает работу в малых учебных группах, так как отсутствует необходимая групповая динамика;
- возможна недостаточная идентификация с ролью;
- трудно максимально приблизиться к реальности.

Сравнение с методом тематического исследования и ролевой игрой.

Имитационная игра, основанная на конкретной ситуации и рассчитанная на более длительный период времени, сочетает в себе кейс-

стадии или демонстрационный кейс и ролевую игру. Как и в ролевой игре, здесь учащиеся также играют роли, которые, однако, очень строго придерживаются установленной формы в деловой игре и практически не допускают личностной интерпретации. Роли в деловой игре, скорее всего, воплощают в себе четко определенную позицию (политическую, финансовую и т.д.), которую предполагается занять студенту. Вы также можете играть ограниченные по времени последовательно в течение нескольких часов или дней в бизнес-игре. Связь с кейсом представлена существующей проблемной ситуацией, которую необходимо обработать и, по возможности, решить в рамках имитационно-игровой игры. Однако деловая игра также может использоваться для подготовки проекта или мозгового штурма и должна рассматриваться в тесной связи с проектной работой и проектом.

Литература:

1. Клипперт (Klippert). Деловые игры. 1999 г., стр. 23–30.
2. Полат, Е.С. Современные педагогические и информационные технологии в системе образования: учебное пособие для студентов высших учебных заведений / Е.С. Полат, М.Ю. Бухаркина. — Москва: Академия, 2007. - 368с.
3. Хруцкий, Е.А. Организация проведения деловых игр: учебно-методическое пособие для преподавателей средних специальных учебных заведений / Е.А. Хруцкий. — Москва: Высшая школа, 1991. - 320с.
4. WEITZ, Bernd O.: Handlungsorientierte Methoden und ihre Umsetzung, Bd. 2, Bad Homburg vor der Höhe: Verlag Gehlen 2000.
5. REISS, Joachim u.a.: Handreichungen zum Darstellenden Spiel. In: Kulturelle Praxis Heft 1. Hessisches Institut für Bildungsplanung und

Schulentwicklung, 1994 (Bezug: Hessisches Landesinstitut für Pädagogik, Zentralstelle Publikationsmanagement, W.-Hallstein-Str. 3, 65197 Wiesbaden).

6. http://www.uni-Koeln.de/hf/konstrukt/didaktik/planspiel/planspiel_beispiel.html).