

Компьютерные деловые игры как инструмент разработки новых методов организации учебного процесса.

*Докукин Алексей Владимирович
старший научный сотрудник*

Московский государственный университет им. М.В. Ломоносова, Москва, Россия

E-mail: avdokukin@rambler.ru

Игру как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. Широкое применение игра находит и в современных образовательных учреждениях[1].

Исследованию игры в обучении, развитии и воспитании, в реализации требований сегодняшнего дня к качеству образования посвящены работы крупнейших отечественных и зарубежных ученых (А.Адлер, К. Бюлер, А. Валон, Л.С. Выготский, К. Гросс, Ж. Пиаже, П.И. Пидкасистый и другие).

В отечественной педагогике и психологии серьезные исследования в области теории игры связаны с именами Ю.П. Азарова, П.П. Блонского, А.Н. Леонтьева, В.С. Мухиной, В.А. Сухомлинского, К.Д. Ушинского, С.А. Шмакова, Д.Б. Эльконина. В их исследованиях разработаны основные подходы к объяснению появления игры как особого вида деятельности.

Прототипом деловых игр были игры военные. Накануне Второй мировой войны появились военно-политические игры. Позднее имитационные игры находят применение в социологии, истории, психологии, криминалистике и других областях.

Общепризнанным автором первой в мире деловой игры является Мария Мироновна Бирштейн. В 1930 г. в научно-исследовательском секторе Ленинградского инженерно-экономического института была создана «группа пуска новостроек». Этой группой было установлено, что одна из важнейших причин задержки пуска крылась в отсутствии у руководящих кадров практического навыка по созданию заводов-гигантов. После анализа материалов обследований М.М. Бирштейн предложила идею обучения руководящего персонала на манер подготовки военных руководителей в процессе военных игр. В июне 1932 г. эта игра была проведена. Результаты показали, что опыт, приобретенный участниками игры в условных ситуациях, можно с успехом применять на реальном объекте.

В 1938 г. деловые игры в СССР постигла участь целого ряда областей науки, таких, как генетика, селекция, кибернетика. Почти на 20 лет деловые игры остановились в своем развитии.

В середине 50-х годов прошлого века деловые игры начали распространяться в США. Здесь их родоначальником стала американская ассоциация менеджмента [2]. Тема первой американской игры была одной из актуальнейших для Соединенных Штатов - развитие крупной производственной компании в течение 4-5 лет. Первый эксперимент с данной игрой проводился в 1956 г. при участии 20-ти крупнейших фирм. Игра сразу же получила широкое признание в США. Появилось множество ее модификаций. Стал выходить международный журнал «Simulation and Games», было организовано международное общество ISAGA.

В 70-80-х годах прошлого века разработка и применение деловых игр в СССР приняли массовый характер. Возникла ассоциация разработчиков игрового социального имитационного моделирования (АРИСИМ). Позднее в Минвузе СССР стал работать Совет по активным методом обучения (АМО). К концу 1988 г. имелась информация примерно о 1000 зарегистрированных советских деловых играх (ДИ) различного назначения (в 1980 г. их было 166, в 1975 г. - около 40). В 1980 г. описано 228 игр в США. Около 200 игр применялись в германоговорящих странах, из них 120 базировались на ЭВМ [3].

По другим данным, в 1980 г. в мире имелось свыше 2000 ДИ. Из них в капиталистических странах - 1210 (в том числе в США около 1000), в СССР - около 300. Н.Н. Козленко дает классификацию ДИ по 28 признакам, среди которых назначение,

цели обучения, профиль изучаемого предмета, число участников и т.п.[4].

По мнению М.М. Бирштейн [6], к производственным относятся, например, деловые игры по аттестации работников, разработке или совершенствованию организации труда на конкретном производственном участке, модернизации реального предприятия или организации и др. Высшей формой производственной деловой игры можно считать игру определенного профиля (например, по формированию игровым методом годового плана научно-исследовательских работ определенной организации), которая повторяется регулярно (например, ежегодно, при формировании плана на следующий год). Такая деловая игра становится функциональным блоком действующего механизма управления. Исследовательскими являются, например, игры по изучению взаимосвязи отраслевого и регионального управления и др. Первоначально все создаваемые деловые игры были исследовательскими.

В 90-х годах из-за финансовых трудностей многие работы по деловым играм в России были приостановлены. Однако массовое внедрение персональных компьютеров дало новый импульс в развитии ДИ.

Компьютеризация деловых игр дает возможность существенно сократить учебное время, увеличить число имитаций циклов управления и непосредственно «ощутить» динамику процесса взаимодействия основных субъектов рынка. КДИ более приближены к реальности, поскольку роль ЛПР отводится живым людям, а не имитаторам. Тогда игра проходит острее, игровой интерес участников выше. При обмене ролями участники изучают процесс с разных позиций.

При грамотном анализе результатов игры со стороны руководителя и коллективном обсуждении игры процесс обучения идет очень эффективно. Однако при низком начальном уровне подготовки участников, низкой квалификации руководителя игры эффект обучения может быть даже отрицательным. У участников игры возникнет неправильное понимание изучаемого процесса, недоверие к компьютерной программе, отрицательное отношение ко всему методу обучения.

Компьютерные деловые игры являются прогрессивным методом, позволяющим учиться в интересной и разнообразной форме. Они ориентированы на развитие у игроков определенных знаний, навыков и способностей.

Литература

1. Недогреева Н.Т., Анашкин А.А., Пчелинцев И.В. Возможности игровых методик для контроля значений учащихся. // Материалы всероссийской научно-практической конференции «Проблемы информатизации образования: региональный аспект», Чебоксары, с. 136-138.
2. Graham R.G., Gray C.F. Business Games Handbook., AMA Inc., 1969.
3. Павлов С.Н. Компьютерные деловые игры: Учебное пособие. - М.: Изд. дом Русанова, 1995.
4. Козленко Н.Н. Деловые игры в принятии управленческих решений. - М.: Изд-во ВЗПИ, 1992
5. Платов В.Я. Деловые игры: разработка, организация, проведение. - М.: Профиздат, 1991.
6. Бельчиков Я.М., Бирштейн М.М. Деловые игры. - Рига: Авотс, 1989.
7. Сапунцов В.Д. Компьютер в экономическом образовании. - М.: Изд. дом «Новый век», 1999.
8. www.vkkb.ru (Высшие компьютерные курсы бизнеса).