

УДК 377.131.14

ДЕЛОВАЯ ИГРА В ПРОФЕССИОНАЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ СТУДЕНТА ВУЗА

Бейдерман С.Б., Дорофеев А.В.

Башкирский государственный педагогический университет им. М. Акмуллы (450000, г.Уфа, ул. Октябрьской революции 3а), e-mail: solomonusptu@gmail.com

Аннотация. В статье раскрываются вопросы применения деловых игр в профессиональном образовании студента вуза. Представлены методические материалы для проведения занятия для студентов в форме деловой игры на тему «Информационные технологии в профессиональном образовании». Профессионально-ориентированные задания направлены на развитие творческого потенциала студентов. Занятие предполагает обращение к прошлому опыту студентов. В процессе работы будущим педагогам предоставляется автономное пространство для развития собственных представлений и действий. Методическое сопровождение апробировано на занятиях со студентами первого курса. Представленные материалы можно использовать при проектировании занятия по систематизации знаний студентов по информационным технологиям в профессиональном образовании.

Ключевые слова: профессиональное образование, информационные технологии, деловая игра.

BUSINESS GAME IN PROFESSIONAL EDUCATION OF STUDENT OF HIGHER EDUCATION

Beyderman S.B., Dorofeev A.V.

Bashkir state pedagogical University. M. Akmulla (450000, Ufa, which. The October revolution 3 a)

Annotation. The article presents methodological materials for conducting a lesson for students in the form of a business game on the topic "Information technologies in vocational education". Professionally oriented tasks are aimed at developing the creative potential of students. Employment involves referring to the past experience of students. In the process of work, future teachers are given an autonomous space to develop their own ideas and actions. Methodical support is approved in the classroom with first-year students. The presented materials can be used in designing a lesson on the systematization of students' knowledge of information technology in vocational education.

Keywords: professional education, information technology, business game.

В настоящее время деловая игра является актуальным и очень популярным методом обучения благодаря тому, что она существенно отличается от обыденных занятий своей практической направленностью. В педагогической литературе отмечается, что деловая игра - форма и метод обучения, в которой моделируются предметный и социальный аспекты содержания профессиональной деятельности. Главное предназначение деловой игры в том, что происходит отработка профессиональных умений, разворачивается квазипрофессиональная деятельность студентов на имитационно-игровой модели, отражающей содержание, технологии и динамику профессиональной деятельности специалистов, ее целостных фрагментов [9].

Современный специалист должен уметь применять информационные технологии в своей профессиональной деятельности и важно моделировать учебную деятельность, направленную на формирование информационной компетентности студента [6]. Деловые

игры являются педагогическим средством и активной формой обучения, которая интенсифицирует учебную деятельность, моделируя управленческие, экономические, психологические, педагогические ситуации и дает возможность их анализировать и вырабатывать оптимальные действия в дальнейшем [5].

При проведении деловых игр студенты входят в определенные роли (напр., менеджера, дизайнера, руководителя, исследователя, эксперта), что приближает обучение к реальной действительности, требуя от них взаимодействия, творчества и инициативы. Тем самым формируются профессионально важные качества студента: умение работать в команде, способность отвечать за принятие решений, умение выступать перед аудиторией, способность слушать других. Использование деловых игр позволяет осуществлять многомерную диагностику результатов профессионального образования [8].

Далее представляем методические указания для проектирования обобщающего занятия по теме «Информационные технологии в профессиональном образовании».

Занятие начинается с организационного момента. Преподаватель настраивает студентов на работу, объявляет порядок проведения занятия. Поскольку занятие проходит в форме деловой игры, то студенты предварительно делятся на две группы по 7 – 10 человек. В качестве домашнего задания каждой группе предлагается придумать название своей фирмы, создать логотип, презентацию (в которой будет раскрыта сущность фирмы, ее основные задачи, предполагаемые виды деятельности) и распределить должности внутри фирмы (президент, программисты). Кроме того, выбираются независимые эксперты (3-4 студента), которые проверяют и оценивают выполняемые задания.

Игра проходит в три этапа. На первом этапе участники каждой фирмы проходят компьютерное тестирование и показывают презентацию о своей фирме, которую они создавали самостоятельно в качестве домашнего задания. На втором этапе проходит групповая работа по составлению кроссворда, а также небольшая викторина. На третьем этапе проводится конкурс «Словолов» и конкурс президентов фирм. Победителем становится та команда, которой удастся заработать наибольшее количество баллов при наименьшем количестве штрафов.

Укажем целевые установки занятия:

Образовательная цель: закрепить умение работать на компьютере с основными офисными программами (текстовый редактор, электронные таблицы, графический редактор) и обобщить теоретические знания по данной теме.

Развивающая цель: развитие внимания и наблюдательности, способности выделять главное, познавательной активности, логического и творческого мышления при поиске решения поставленной проблемы.

Воспитательная цель: воспитание внимания и аккуратности при работе на ПК, формирование настойчивости в достижении поставленной цели.

Основные знания и умения, реализуемые на занятии: 1) уметь работать с основными офисными программами; 2) знать понятия, обозначения и терминологию темы; 3) уметь применять полученные знания при решении профессионально-ориентированных задач.

На занятии применяются следующие методы: 1) повторение опорных знаний; 2) коллективная работа; 3) беседа; 4) самостоятельная работа.

Учебно-материальное обеспечение для проведения занятия: персональные компьютеры с программным обеспечением (графический редактор Paint, электронные таблицы Excel, текстовый редактор Word, тестирующая программа); раздаточный материал (комментарии для программистов по подготовке журнала учета баллов (2 экз.), вопросы к викторине (для ведущего) и ответы на вопросы викторины (для экспертов), текст для конкурса «Словолов» (2 экз.) и ответы к тексту (для экспертов), термины для турнира президентов (для ведущего) и ответы (для экспертов).

План занятия:

1. Организационный момент - 6 мин.
2. Сообщение темы и целей занятия – 4 мин.
3. Проведение конкурсов - 70 мин.
4. Подведение итогов занятия – 10 мин.

В начале занятия педагог сообщает, что сегодня студенты будут сотрудниками различных фирм, успешность в достижении результата будет зависеть от знаний и умений каждого сотрудника. Для того чтобы начать игру, необходимо проверить готовность фирмы к использованию теоретического материала. Необходимо ответить на вопросы компьютерного тестирования и каждая команда отправит по одному деловому представителю к компьютерам, на которых им нужно будет ответить на вопросы теста. Каждый правильный ответ оценивается в 10 баллов. На тестирование отводится 10 минут.

После вводного слова команды выбирают представителей, которые будут выполнять задания. Затем каждая фирма должна представить свое название, род занятий и распределить должности между её работниками. В качестве домашнего задания студентам предлагалось создать логотип фирмы и презентацию, поэтому делопроизводителям каждой фирмы предлагается загрузить на компьютере подготовленную презентацию.

За время выполнения этих заданий программисты каждой фирмы должны найти на одном из трех других компьютеров фирмы в папке «Игры» журнал учета баллов. Известно, что журнал является файлом в формате Microsoft Excel. Программисты должны оформить его таким образом, чтобы все расчеты проходили автоматически по мере внесения

результатов отдельных этапов игры в рабочий лист. При этом количество формул, вводимых вручную, должно быть минимальным. Программистам выдаются комментарии по оформлению журнала:

1. Найти на рабочем столе в папке «Игры» файл «Журнал учета баллов.xls».

	А	В	С	Д
	Журнал учета баллов			
2		<i>Приход</i>	<i>Расход</i>	<i>Остаток</i>
3	I этап			
4	Компьютерное тестирование			
5	Презентация			
6	Итого за этап:			
7	II этап			
8	Составление кроссворда			
9	Ответы на вопросы викторины			
10	Итого за этап:			
11	III этап			
12	Конкурс «Словолов»			
13	Термин 1			
14	Термин 2			
15	Термин 3			
16	Термин 4			
17	Термин 5			
18	Термин 6			
19	Итого за этап:			

а. В столбце D в соответствующих строках ввести формулы для вычисления остатка по каждому этапу игры (как разность между приходом и расходом).

б. В строке *Итого за этап* ввести формулу для суммирования остатков каждого этапа.

с. По ходу игры в соответствующих строках заносить полученные баллы в столбец *Приход*, а штрафные баллы – в столбец *Расход*.

Педагог предлагает президентам каждой фирмы кратко пояснить логотипы и название фирм, а экспертам – оценить презентации и премировать лучшую работу в размере 100 баллов. Пока президенты фирм представляют свои презентации, а эксперты оценивают работы, преподаватель проверяет результаты тестирования. Программистам предлагается занести полученные цифры в таблицу.

Первый этап завершен и на втором этапе каждая фирма должна составить кроссворд с терминами по информационным технологиям в образовании (не менее 10 слов). Экспертам предлагается оценить кроссворды по следующим критериям: количество терминов, сложность формы кроссворда, необычность, профессиональная направленность.

На этом этапе проводится викторина, вопросы которой будут связаны с информационными технологиями, применяемыми в дистанционном обучении. Вопросы викторины [5]:

1. Коммуникационные технологии, обеспечивающие обмен информацией в режиме реального времени называют ... (on-line технологиями).
2. Коммуникационные технологии, при которых полученные сообщения сохраняются на компьютере адресата и Пользователь может посмотреть их с помощью специальных программ в удобное для него время называются ... (off-line технологиями).
3. Технологии дистанционного обучения делятся на локальные и ... (сетевые).
4. К локальным технологиям дистанционного обучения относятся ... (мультимедиа курсы, книги, аудио и видео кассеты).
5. К сетевым технологиям дистанционного обучения относятся ... (Off-line – E-mail, Телеконференция; On-line – TalkChat, аудио и видео конференции).

Команды должны записать ответ на листе и показать экспертам. За каждый правильный ответ команда получает 5 баллов, за неправильный ответ также штрафуются на эту сумму. Эксперты с преподавателем подсчитывают количество баллов каждой фирмы, объявляют результаты, которые программисты заносят в журнал учета.

Третий этап начинается с конкурса «Словолов». В предложенном тексте команды должны найти как можно больше терминов, связанных с информационными технологиями и информатикой. Найденные слова должны быть составлены из идущих подряд букв одного или соседних слов. Необходимо подчеркнуть найденные слова и записать их прямо под своим текстом.

Текст к конкурсу «Словолов»: «1) Потап робел как ребёнок, когда входил директор. 2) В чём был смысл, Эшби так и не понял. 3) Температура воздуха в этот день была настолько высока, что немного охладиться можно было только в воде. 4) Командир влез на паровоз, а бойцы отряда смотрели, как он делал это. 5) Оказалось, что граф и Казанова – одно и то же лицо».

За каждый правильно найденный термин команда получает 10 баллов. Критерии оценивания: 1) пробел – название клавиши; 2) Слэш – название символа «/»; 3) ввод – русский вариант названия клавиши <Enter>; 4) забой – русский вариант названия клавиши <Backspace>; 5) графика.

Завершается этап турниром президентов. У меня в руках бланк с терминами. Я произнесу термин и назову количество баллов, которое можно за него получить. Президенты по очереди должны давать определение термину. При этом если президент фирмы не может дать определение, то право ответить переходит к президенту фирмы – конкурента. За

правильный ответ на вопрос соперника он может заработать для своей фирмы дополнительные баллы. Право первого хода получает президент фирмы, имеющей меньшее количество баллов.

Термины для конкурса президентов: 1) текстовый процессор – это ... («специальная программная среда, предназначенная для создания, редактирования и форматирования текстовых документов», 20 баллов); 2) электронная таблица – это ... («специальная программная среда, предназначенная для автоматизации различных вычислений, анализа и хранения данных», 20 баллов); 3) базой данных называют ... («упорядоченную совокупность данных о конкретном объекте, которая организована определенным способом и хранится во внешней памяти», 20 баллов); 4) к операциям ввода относятся ... («операции, позволяющие перевести исходный текст из его внешней формы в электронный вид, т.е. в файл, хранящийся на компьютере», 10 баллов); 5) операции редактирования – это ... («операции, которые позволяют изменить уже существующий электронный документ путем добавления или удаления отдельных частей, перестановки частей местами, слияния или разбиения нескольких файлов», 10 баллов); 6) к операциям форматирования относятся ... («операции, позволяющие задать оформление документа, т.е. определить, как будет выглядеть текст на экране монитора или на бумаге после печати на принтере», 10 баллов).

В завершение всех конкурсов программисты каждой фирмы сообщают сумму баллов, полученных в процессе игры, а эксперты подводят ее результаты. Важным этапом занятия является взаимооценка студентов, когда каждому участнику предлагается кратко высказаться и оценить как положительные, так и отрицательные моменты игры. Студентам предлагается не ограничиваться односвязными ответами (напр., нормально, хорошо), а дать качественную оценку действиям своих коллег. Подобная рефлексия направлена на формирование способности будущего педагога проводить оценочные суждения.

В качестве домашнего задания студентам предлагается подготовить план-конспект урока в игровой форме.

Список использованной литературы

1. Бельчиков Я.М., Бирштейн М.М. Деловые игры - Рига: АВОТС, 1989 – 304 с.
2. Дорофеев А.В. Реализация профессиональной направленности в математической подготовке будущего педагога // Образование и наука. 2004. № 1. С. 57-65.
3. Дорофеев А.В. Диагностика профессиональной направленности математической подготовки будущего педагога // Мир образования - образование в мире. 2007. № 1. С. 151-156.

4. Златопольский Д.М. Интеллектуальные игры в информатике. – СПб.: БХВ-Петербург, 2004. – 400 с.
5. Информационные технологии дистанционного обучения. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.ict.edu.ru/ft/003625/1.html>, свободный. – (дата обращения: 04.08.2017).
6. Карасева Л.М., Дорофеев А.В. Моделирование учебной деятельности как условие формирования информационной компетентности студентов технического вуза // *Фундаментальные исследования*. 2014. № 8-3. С. 717-721
7. Карасева Л.М., Дорофеев А.В. Организационно-педагогические условия формирования информационной компетентности студентов вуза // *Актуальные проблемы математического образования в школе и вузе: Сборник научных трудов*. Стерлитамак, 2014. С. 79-86.
8. Латыпова А.Ф., Дорофеев А.В. Теоретические аспекты многомерной диагностики в высшем профессиональном образовании // *Фундаментальные исследования*. 2014. № 11-4. С. 899-903.
9. Образование сегодня. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.educationplace.ru/eduts-81-1.html>, свободный. – (дата обращения: 04.08.2017).
10. Понятие и сущность деловых игр. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.studfiles.ru/preview/2688372/>, свободный. – (дата обращения: 04.08.2017).