

Матузенко Елена Викторовна,

д.э.н., профессор;

Кадацкая Дарья Вячеславовна,

к.э.н., доцент,

АНО ВО «Белгородский университет кооперации, экономики и права»,

г. Белгород

ИМИТАЦИОННЫЕ ИГРЫ И КЕЙС-МЕТОД: СХОДСТВА И РАЗЛИЧИЕ

Ключевые слова: имитационная игра, деловая игра, составляющие деловой игры, кейс-метод, интеграция в процесс обучения.

В настоящее время среди традиционных методов обучения в высших учебных заведениях чаще применяют интерактивные методы, позволяющие глубже и шире представить материал для восприятия студентами.

Необходимость разработки интерактивных технологий диктуется усложнением социальной деятельности, возрастанием опасности деформаций и потерь от непрофессионализма, стремлением повысить эффективность деятельности. Интерактивные технологии позволяют «тренировать» самые различные качества субъекта, формируют умения и навыки поведения в экстремальных ситуациях, дают возможность лучше понимать и ощущать действия, исправлять ошибки, получать новые знания об объекте и среде его обитания.

Наибольшей популярностью среди интерактивных методов обучения пользуются имитационные игры и кейс-метод.

Игра представляет собой занятие-развлечение на известных условиях и по определенным правилам.

Многие экономисты считают игры непродуктивным методом обучения, т.к. они не создают реальный продукт. Однако любая игра воздействует на обучающегося (приобретаются опыт, знания, навыки) и тем самым является продуктивной. Это является первым результатом игры. В процессе выполнения игры появляются проигравшие и выигравшие. Это является вторым ее результатом.

Игра имеет некоторые особенности, которые представлены на рис. 1.

Часто применяемой в процессе обучения студентов является деловая игра, представляющая собой процесс разработки и принятия решений для конкретной ситуации, используя необходимую информацию.

Чертами любой деловой игры являются:

- практическая ценность (отражение и моделирование конкретных ситуаций, встречающихся на практике);
- коммуникабельность (разрешение конфликтных ситуаций, преодоление проблем);
- повышение профессиональных качеств и расширение собственных возможностей.

Имитационная игра является моделью, над которой проводят эксперименты, воплощением реальной проблемной ситуации.

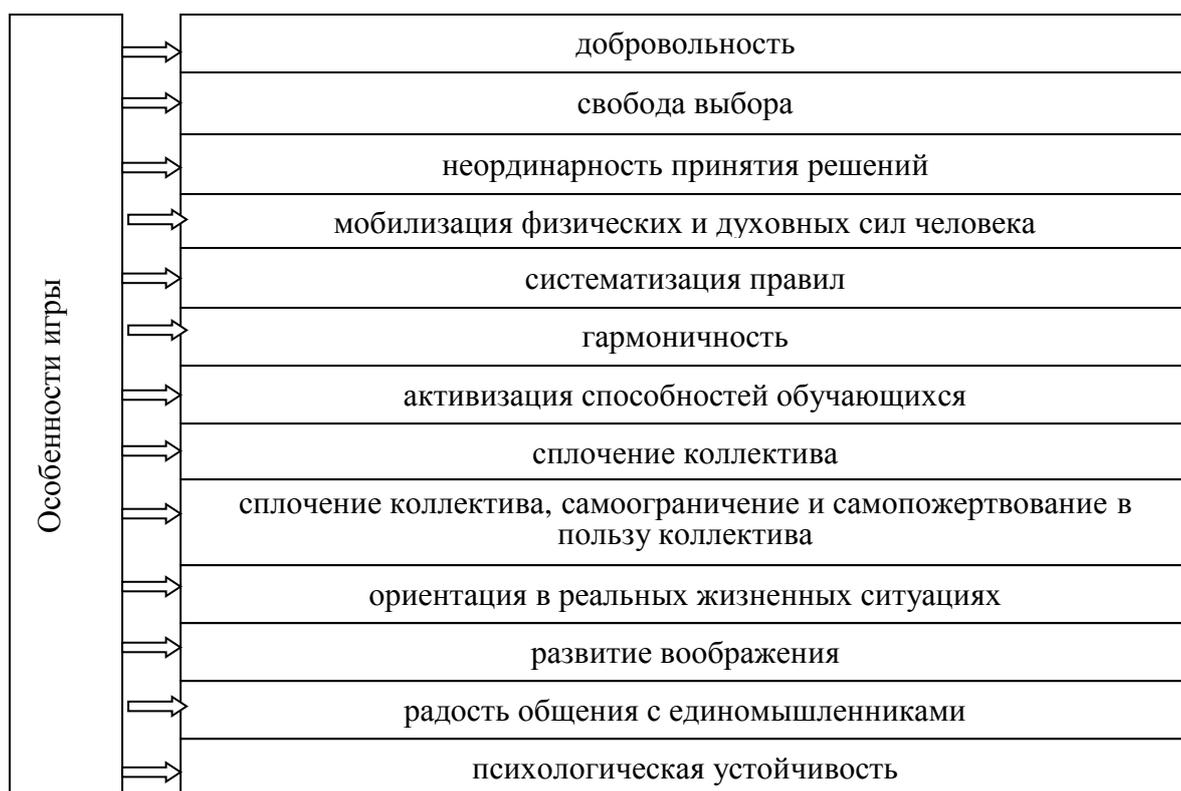


Рисунок 1 – Особенности игры

Используют имитационные игры в двух целях:

- 1) познания ситуаций;
- 2) эффективное средство обучения [2].

В настоящее время часто используются на практике такие имитационные игры, как инновационные, деятельностные, обучающие, организационно-мыслительные, проективные игры.

Деловая игра представляет собой многоструктурное образование, состоящее из 6 взаимосвязанных компонентов (рис. 2).

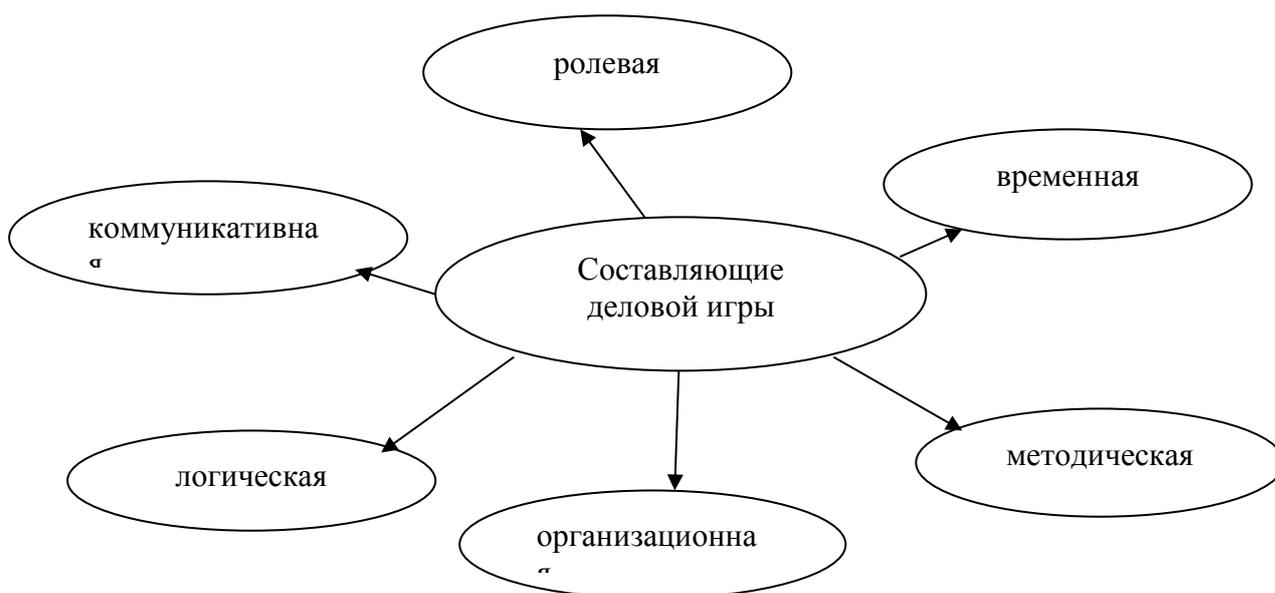


Рисунок 2 – Составляющие деловой игры.

В ней можно выделить, по крайней мере, шесть взаимосвязанных и взаимообусловленных структур.

1. Ролевая структура игры, которая включает в себя: роли, моделирующие профессиональную деятельность лиц, входящих в имитируемую социально-производственную систему; роли, необходимые для оперативного управления ходом игры (руководитель, группа обеспечения, посредники); роли, вводимые в игру для повышения эмоционального напряжения участников; роли экспертов, которые необходимы для преодоления трудностей с оцениванием.

2. Временная структура игры, представляет собой расчленение её на некоторые временные этапы: подготовительный этап, вводная часть, собственно деловая игра и анализ результатов.

3. Методическая структура игры, в которую входят методика проведения игры (сценарий), руководство по применению системы оценивания деятельности участников, технические средства обучения и наглядные пособия. В методологической структуре деловой игры сочетаются методы управленческого консультирования и методы групповой динамики. При этом консультанты по управлению предлагают участникам игры специальные вопросники, поддерживают наиболее перспективные высказывания и идеи относительно ситуации, а групповые психологи обеспечивают активизацию участников через стимулирование их ролевой деятельности.

4. Организационная структура игры, в которую входят система подготовки к проведению деловой игры (подготовка руководства игры, методического и технического обеспечения, формирования состава групп); управление деловой игрой (создание состязательности, творчества, отработка навыков работы в группе, оперативное изменение структуры игры, управление графиком игры и т.д.). Кроме того, сюда входит деление участников на различные группы и подгруппы с целью получения наибольшего эффекта при решении конкретной задачи.

5. Логическая структура деловой игры, которая включает в себя логику анализа ситуации, выделения комплекса актуальных проблем, разработку проектов желаемых и возможных перемен, определение программы реализации проекта.

6. Коммуникативная структура деловой игры, которая включает в себя различные виды обязательных и желательных коммуникаций между игроками и наблюдателями.

Проектирование игры представляет собой довольно сложный творческий процесс, при котором определяются участники, цели и задачи, правила, проблемы, стратегия и тактика игры.

В настоящее время одним из эффективным методом обучения является деловая игра, которая требует значительного времени и средств на подготовку и проведение, как правило, проводится в несколько этапов и состоит из пленарных заседаний по каждому из них. В рамках проведения пленарных заседаний группами учащихся подготавливаются и заслушиваются доклады (количество групп и их участников обусловлено сложностью и сущностью проблемы, которая решается) с обязательным использованием

аудиовизуальных средств. Работу каждой команды оценивают преподаватели, а также участники сторонних групп [3].

Для итоговой оценки работы участников целесообразно приглашать ведущих специалистов по теме деловой игры, к которым также рекомендуется отнести бывших учащихся. Например, в игре по оказанию логистических услуг как эксперты выступают специалисты отделов логистики транспортно-экспедиторских компаний.

Комплексная оценка группы включает:

- усреднённые значения самооценок,
- оценки групп-участников и преподавателей с учетом качества сообщений и выполненной работы,
- использование аудиовизуальных средств,
- правильность и полнота ответов на поставленные вопросы,
- этику делового общения.

В ходе игры студентам представляется необходимый дидактический материал: сценарий и спецификация игры, образцы экспертных писем, методические помощи.

Рассмотрим взаимодействие кейс-метода и деловых игр. Дадим их сравнительную характеристику.

Таблица 1 – Сравнительная характеристика кейс-метода и деловых игр

Параметр сравнения	Кейс-метод	Деловая игра
Виды активности	Мыслительная и аналитическая активность	Сочетание мыслительной и деятельностной активности
Структурирование в группе	Чаще всего структурирование в группе не применяется	Основывается на выделении в группе участников отдельных групп
Доминирующие функции	Выработка навыков анализа ситуации	Выработка навыков принятий решений и деятельности в ситуации

Таким образом, деловая игра и кейс-метод имеют схожие методы обучения, что позволяет использовать их сочетания в процессе обучения. Предлагаем следующие варианты взаимодействия методов:

1. Деловая игра включается в описание кейса, решение которого предполагает предварительное проигрывание ситуации с целью получения дополнительной информации.

2. В деловую игру обязательно включена ситуация или даже несколько ситуаций. В процессе её разыгрывания возникает необходимость формирования описания ситуации, т.е. по сути дела создания кейс-метода. Заранее подготовленный кейс можно использовать в качестве средства, способа введения участников в деловую игру. При этом его осмысление создает своеобразный интеллектуальный, проблемный фон деловой игре.

Внедрение в учебный процесс обучения деловых игр и кейс-метода, положительно влияет на содержание учебного процесса, позволяя раскрыть потенциал, интересы и творчество учащихся. Однако, внедрение новых методов

обучения предполагает повышения квалификации преподавателей и приводит к дополнительной интеллектуальной нагрузке на студентов.

Следует подчеркнуть и то, что имитационная игра позволяет решать свои образовательные задачи. Если кейс-метод формирует способность к аналитической деятельности, умение ориентироваться в ситуации, углубляться в её содержание, т.е. своеобразные мыслительные, духовные основы практической деятельности, то имитационная игра выступает еще одной существенной ступенькой при подъёме к практике [1].

Имитационная игра закладывает навыки поведения в ситуациях изменения, вырабатывает динамику ролевого поведения. Игра представляется имитацией практики, а кейс-метод – имитацией ситуации, в которой развёртывается практика жизни. Игра акцентирована на умения, навыки, тренинг, а кейс-метод – на поиск проблемы, заложенной в ситуацию и её мысленное разрешение. По сути дела, кейс-метод учит навыкам выработки стратегии поведения, а имитационная игра вырабатывает навыки тактики поведения.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

- 1. Кадацкая Д.В. Специфика преподавания практического занятия по теме «Транспортная логистика» с учетом компетентностного подхода Модернизация образовательной среды в условиях взаимодействия науки и практики // Материалы международной научно-методической конференции профессорско-преподавательского состава и аспирантов. Белгородский университет кооперации, экономики и права. – Белгород, 2014. – С. 327-331.*
- 2. Матузенко Е.В. Об особенностях компетентностного подхода в магистратуре: Модернизация образовательной среды в условиях взаимодействия науки и практики // Материалы международной научно-методической конференции профессорско-преподавательского состава и аспирантов. – Белгород: Белгородский университет кооперации, экономики и права, 2014. – С. 309-316.*
- 3. Шиленко С.И. Формирование профессионально-значимых компетенций для бакалавров и магистров направления «торговое дело»: Модернизация образовательной среды в условиях взаимодействия науки и практики // Материалы международной научно-методической конференции профессорско-преподавательского состава и аспирантов. – Белгород: Белгородский университет кооперации, экономики и права, 2014. – С. 304-308.*