

Деловая игра как форма проведения семинарских и практических занятий по дисциплине «Безопасность жизнедеятельности» в высшей школе

В статье рассматриваются дидактические возможности деловой игры. Обосновывается возможность использования деловой игры как формы проведения семинарских и практических занятий в изучении дисциплины «Безопасность жизнедеятельности» в высшей школе.

Деловая игра, дисциплина «Безопасность жизнедеятельности», проведение семинарских и практических занятий в ВУЗах.

N.S. Kasyanova
Shadrinsk

Business game as a form of holding seminars and practical classes on subject Social Safety in the University

The article examines the didactic potential of the business game. The article substantiates the possibility of using business games as the form of conducting seminars and a practical training in studying the subject Social Safety in the University.

Key words: the business game, Basics of Personal and Social Safety, conduct seminars and a practical training in the Universities.

В связи с увеличением количества потенциально опасных факторов для жизни, здоровья и деятельности людей возрастает актуальность проблемы формирования компетенций в сфере безопасности жизнедеятельности, культуры личной и общественной безопасности человека. Однако, по мнению В.А. Акимова, С.В. Белова, Ю.Л. Воробьева, И.Н. Немковой и др., культура безопасности жизнедеятельности еще не стала необходимым императивом для многих членов общества, особенно молодежи. Анализ результатов обучения студентов, проведенный И.А. Голубевой показал, что выпускниками вузов культура безопасности жизнедеятельности не рассматривается как значимая характеристика личности, несмотря на введение в учебные планы и образовательные стандарты всех направлений подготовки в качестве обязательной учебной дисциплины «Безопасность жизнедеятельности».

Многие преподаватели в настоящее время ищут разнообразные формы проведения занятий, особенно семинарских и практических, которые отличаются от традиционных. Ежедневно преподаватель высшей школы сталкивается с различными ситуациями, в которых от него требуется не только быть исполнителем, когда он должен принимать самостоятельные решения, но и быть творцом учебно-воспитательного процесса.

Деловые игры являются педагогическим средством и активной формой обучения, которая позволяет не только разнообразить организационные формы, но и интенсифицировать учебную деятельность. По предмету «Безопасность жизнедеятельности» деловые игры позволяют моделировать опасные, экстремальные, чрезвычайные ситуации, принимать оптимальные решения, предоставляет возможность их анализировать и вырабатывать оптимальные действия в подобных ситуациях. Игровое сопровождение изучения материала позволяет поддерживать постоянный высокий интерес у обучающихся к содержанию предмета, активизирует их самостоятельную деятельность, формирует и закрепляет практические навыки.

Кроме того, наше обращение к деловым играм, как формы организации обучения по предмету «Безопасность жизнедеятельности», обусловлено следующими обстоятельствами:

- во-первых, деловая игра позволяет максимально приблизить процесс обучения к реальным ситуациям, происходящим в профессиональной деятельности будущего специалиста;

- во-вторых, деловая игра является коллективным методом обучения, и позволяет объединить в работу одновременно всю группу студентов;

- в-третьих, деловая игра позволяет создать особую эмоциональную атмосферу, способствующую повышению активности обучающихся на занятии [5].

Обратимся к дидактическим возможностям деловой игры.

Первая деловая игра была разработана и проведена в СССР (1932 год) М.М. Бирштейн в Ленинградском Инженерно-Экономическом Институте (в настоящее время известный как ИНЖЭКОН). В 1938 году деловые игры в СССР были запрещены. В 60-х гг. после появления первых деловых игр в США (1956 г., Ч. Абт, К. Гринблат, Ф. Грей, Г. Грэм, Г. Дюпюи, Р. Дьюк, Р. Прюдом и другие) деловые игры в нашей стране снова стали возрождаться [8].

В справочной литературе указывается, что деловая игра служила инструментом поиска управленческих решений в условиях неопределенности. В настоящее время деловые игры заняли почетное место в учебном процессе, были отнесены к педагогическим технологиям, используются в качестве методов активного обучения, при проведении социально-психологических тренингов и на производстве для решения производственных, социальных и психологических задач. Во всех случаях присутствует «двуплановость деловой игры» и решаются не только игровые или профессиональные задачи, но одновременно происходит обучение и воспитание участников [8].

В педагогической и справочной литературе можно встретить различные трактовки понятия «деловая игра».

Деловой игрой считают ограниченную в пространстве и времени активность человека по созданию нового отношения (нового переживания) к предмету изучения (исследования).

Деловая игра - это средство развития профессионального творческого мышления, в ходе ее человек приобретает способность анализировать специфические ситуации и решать новые для себя профессиональные задачи. [1]

Деловая игра - это форма воссоздания в образовательном процессе предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирования систем отношений, характерных для данного вида труда. Деловая игра является формой контекстного обучения и в то же время формой квазипрофессиональной деятельности, имеющей черты как учения, поскольку проводится в аудиторных условиях, так и труда, поскольку в ней моделируются реальные производственные процессы и социально-профессиональные отношения занятых на производстве людей [4].

В данной статье под деловой игрой мы будем понимать форму организации обучения студентов, направленную на формирование практических умений и навыков через воссоздание предметного содержания и моделирование профессиональных отношений.

А.А. Вербицкий определяет основные цели деловой игры. Рассмотрим цели деловой игры в процессе обучения «Безопасности жизнедеятельности»:

- получение студентами целостного опыта выполнения будущей профессиональной деятельности, развернутой во времени и пространстве;

- интеграция уже усвоенных студентом с помощью других педагогических технологий теоретических знаний и частных компетенций в целостную систему;
- получение опыта социальных отношений, усвоение морально-нравственных норм, принятых в обществе, стране, производственном коллективе, в данном вузе;
- формирование коммуникативных компетенций, опыта взаимодействия будущих специалистов, совместного принятия решений;
- формирование творческого профессионального мышления, познавательной и профессиональной мотивации [4].

Содержание деловой игры интегрирует в себе два источника: содержание наук (ноксология, безопасность жизнедеятельности), и содержание практической деятельности специалистов, представленное в виде комплекса общекультурных и профессиональных компетенций [4].

Управление деловой игрой - это психолого-дидактическая система, которая основывается на следующих принципах, обеспечивающих оптимальное взаимодействие участников игры: сотрудничество, реализуемость, управление эмоционально-интеллектуальным фоном работы группы, совпадение оценок, перманентное управление деловой игрой, обязательность [6].

В зависимости от модификации деловой игры (имитационные, операционные, ролевые игры, организационно-деятельностные, организационно-коммуникативные игры и др.), могут быть введены различные типы ролевых позиций участников: генератор идей, разработчик, имитатор, эрудит, диагност, эксперт, аналитик (позиции, по содержанию работы в группе), организатор, координатор, интегратор, методолог, критик и т.п.

А.М. Айламазян [2], А.А. Вербицкий [4] называют психолого-педагогические принципы организации деловой игры: принцип имитационного моделирования конкретных условий и динамики производства; принцип игрового моделирования содержания и форм профессиональной деятельности; принцип совместной деятельности; принцип диалогического общения; принцип двуплановости. Принцип двуплановости отражает процесс развития реальных личностных характеристик специалиста в «мнимых», игровых условиях; принцип проблемности содержания имитационной модели и процесса её развёртывания в игровой деятельности.

Эти принципы отражают знания об образовательном процессе, осуществляемом в игровой форме, его составных частях, логике и внутренних связях и предполагают их системное использование. Каждый принцип дополняет и поддерживает другие, а взятые в целом, они составляют концепцию деловой игры.

Студент должен действовать в игре профессионально, компетентно, а не на основе каких-то своих бытовых представлений. Поэтому в период, предшествующий деловой игре, необходимо с помощью других педагогических технологий сформировать комплексы знаний, умений, навыков, частных компетенций студентов как своего рода заготовок для использования в игре. Здесь они будут объединяться в систему предметных, межпредметных и надпредметных компетенций [4].

Принцип системности содержания деловой игры фиксирует то, что, как и в реальном труде, ориентировочной основой выполнения квазипрофессиональной деятельности ее участников служит информация из системной совокупности знаний, даже если деловая игра проводится в рамках дисциплины «Безопасность жизнедеятельности».

Принцип проблемности содержания деловой игры: разработчик закладывает в игру не только задачи с известными способами решения, но, прежде всего, учебные задания в форме конкретных производственных ситуаций проблемного типа. Они могут содержать противоречивые, избыточные или попросту неверные данные, требования преобразовать ситуацию исходя из разных критериев, найти недостающую информацию и т. п.

В процессе игры студенты должны в формах индивидуальной (в соответствии с должностными функциями и обязанностями) и совместной деятельности по принятию согласованных решений провести анализ возникающих ситуаций, вычленив проблемы, перевести их в задачный вид, найти способы и средства решения задач, осуществить соответствующие практические действия.

Три следующих принципа выступают условием проектирования и реализации игровой учебной деятельности студентов.

Принцип совместной деятельности означает, что в деловой игре, как и в профессиональной деятельности, студенты сотрудничают в процессе решения производственных задач и проблем. Поэтому разработчик закладывает в игру определенный набор профессиональных ролей (не менее двух), обязанностей, полномочий, прав и ответственности «должностных лиц», их ресурсов и сфер интересов.

У каждого участника деловой игры свои «должностные» функции, обязанности и интересы, поэтому они должны вступать в диалог друг с другом, договариваться о чем-либо, доказывать, убеждать, согласовывать интересы и конкретные действия. Отсюда принцип диалогического общения как необходимое условие разрешения учебных проблем и решения задач, подготовки и принятия согласованных решений. Общение диалогического типа позволяет высказать свою точку зрения, позицию, взгляд или изменить их в ту или иную сторону с учетом позиции партнера, разрешить возникающие противоречия. Тем самым создаются условия для развития теоретического и практического мышления будущего специалиста, поскольку мышление «порождается» именно в условиях диалога. Если противоречивые данные — это реализация принципа проблемности в содержании деловой игры, то противоречивые позиции — реализация этого принципа в процессе развертывания содержания в диалогическом взаимодействии участников [4].

Использование деловых игр способствует [7]: формированию познавательных и профессиональных мотивов и интересов; воспитанию системного мышления специалиста, включающее целостное понимание не только природы и общества, но и себя, своего места в мире; обучению коллективной мыслительной и практической работе, формированию умений и навыков социального взаимодействия и общения, навыков индивидуального и совместного принятия решений; воспитанию ответственного отношения к делу, уважения к социальным ценностям и установкам коллектива и общества в целом [3].

А.П. Панфилова предлагает различать интерактивные деловые игры, ролевые деловые игры и деловые игры с правилами. Перспективными в процессе обучения безопасности жизнедеятельности студентов считаем ролевые деловые игры, так как данный вид предполагает наиболее тесную связь с реальной действительностью и позволяет погрузиться в конкретную ситуацию максимально глубоко.

В целом можно сказать, что использование деловой игры как формы организации обучения студентов предмету «Безопасность жизнедеятельности» способствует повышению качества образования, а именно:

- повышает интерес студентов к семинарским и практическим занятиям и к тем проблемам, которые моделируются в игре;

- повышает уровень познавательной активности студентов в процессе обучения, которая характеризуется тем, что они усваивают большее количество учебной информации, основанной на конкретных примерах, что способствует приобретению навыков принятия рациональных решений (а это не маловажно для выживания в экстремальной ситуации);

- изменяет отношение к предмету. Среди студентов бытует ошибочное мнение, что учебный предмет «Безопасность жизнедеятельности» настолько «жизненный» и

«обыденный», что подробное изучение возможных опасностей не только не целесообразно, но и невозможно;

- повышает самооценку студентов в сторону объективности своих возможностей и достижений.

А.А. Вербицкий в структуре деловой игры обозначает наличие имитационной и игровой моделей, которые накладываются друг на друга.

Имитационная модель отражает выбранный фрагмент реальной профессиональной реальности, который выступает объектом имитации или прототипом модели, задавая в учебном процессе предметный контекст профессиональной деятельности специалиста. Игровая модель описывает работу участников с имитационной моделью, что задает социальный контекст профессиональной деятельности специалистов.

Имитационная модель получает свое воплощение в следующих структурных компонентах деловой игры: цели, предмет игры, структура ролевого взаимодействия участников, система оценивания процесса и результатов. Игровая модель воплощается в компонентах: цели, комплект ролей и функций игроков, сценарий, правила игры, мотивации, профессионального мышления участников игры.

Обобщая вышесказанное, отметим, что требования федерального государственного образовательного стандарта высшего образования предусматривают проведение данных занятий в интерактивном режиме, поэтому преподавателю необходимо постоянно осуществлять поиск активных форм организации обучения безопасности жизнедеятельности. Одной из таких форм выступает деловая игра.

Деловые игры являются педагогическим средством и активной формой обучения, которая позволяет не только разнообразить организационные формы, но и интенсифицировать учебную деятельность. По предмету «Безопасность жизнедеятельности» деловые игры позволяют моделировать опасные, экстремальные, чрезвычайные ситуации, принимать оптимальные решения, предоставляет возможность их анализировать и вырабатывать оптимальные действия в подобных ситуациях. Игровое сопровождение изучения материала позволяет поддерживать постоянный высокий интерес у студентов к содержанию предмета, активизирует их самостоятельную деятельность, формирует и закрепляет практические навыки.

ЛИТЕРАТУРА

1. Аверченко, Л.К. Имитационная деловая игра как метод профессиональных компетенций [Текст] / Л. К. Аверченко, И. В. Доронина, Л. Н. Иванова // Высшее образование сегодня. – 2013. – №10. – С. 35-39.
2. Айламазьян, А.М. Актуальные методы воспитания и обучения: деловая игра [Текст] / А.М. Айламазьян. – М. : Владос-пресс, 2000. – 332 с.
3. Бабанова, И.А. Деловые игры в учебном процессе [Электронный ресурс] / И.А. Бабанова // Научные исследования в образовании. – 2012. – № 7. – Режим доступа: <http://cyberleninka.ru/article/n/delovye-igry-v-uchebnom-protsesse> #ixzz4hh3ufevb . – 15.05.2017.
4. Вербицкий, А.А. Деловая игра в компетентностном формате [Электронный ресурс] / А.А. Вербицкий // Вестник Воронежского государственного технического университета. – 2013. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/delovaya-igra-v-kompetentnostnom-formate>. – 21.05.2017.
5. Голубева, И.А. Учебно-игровая деятельность как средство формирования культуры безопасности жизнедеятельности у студентов вуза [Текст] : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.08 / И.А. Голубева. – Ставрополь, 2011. – 220 с.
6. Селевко, Г.К. Современные образовательные технологии [Текст] / Г.К. Селевко. – М. : Просвещение, 1998. – 256 с.
7. Хруцкий, Е.А. Организация проведения деловых игр [Текст] : учеб. пособие для преподавателей сред. спец. учеб. заведений / Е.А. Хруцкий. – М. : Высш. шк., 1991. – 320 с.

8. Шаронова, С.А. Деловые игры [Текст] : учеб. пособие / С.А. Шаронова. – СПб. : Изд-во Российского Университета дружбы народов, 2004. – 166 с.