

# ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ МОДЕЛЬ КУРСОВОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ НА ДИДАКТИЧЕСКОЙ ОСНОВЕ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

**Л.В. Медведева, доктор педагогических наук, профессор,  
заслуженный работник высшей школы Российской Федерации;**

**А.А. Пермяков;**

**А.А. Кузьмин, кандидат педагогических наук, доцент.**

**Санкт-Петербургский университет ГПС МЧС России**

Рассматриваются проблемы организации курсового проектирования на дидактической основе деловой игры в вузах МЧС России. Выявлены соотношения между имитационной и игровой составляющей в педагогической модели курсового проектирования на дидактической основе деловой игры.

*Ключевые слова:* курсовое проектирование, деловая игра, имитационная составляющая, игровая составляющая, педагогическая модель, субъекты деловой игры

## PEDAGOGICAL MODEL FOR COURSE PROJECTS ON A DIDACTIC BASIS OF THE BUSINESS GAME

L.V. Medvedeva; A.A. Permyakov; A.A. Kuzmin.

Saint-Petersburg university of State fire service of EMERCOM of Russia

The article considers the problems of organization of the course design on a didactic basis of business game in higher education institutions of Emercom of Russia. Ratios between an imitating and game component in pedagogical model of course design on a didactic basis of business game are revealed.

*Keywords:* course design, business game, simulation component, game component, pedagogical model, subjects of business game

Процесс курсового проектирования (КП) на дидактической основе деловой игры имеет существенное отличие от традиционной деловой игры – наличие однозначно сформулированной цели обучения, при которой предусматривается и саморазвитие личности обучающихся, и процесс формирования новых профессиональных компетенций, характеризующийся определенной учебно-познавательной направленностью.

Имитационная составляющая педагогической модели процесса КП на дидактической основе деловой игры содержит отражение выбранного фрагмента реальной оперативной обстановки и определяет содержание предметного контекста будущей профессиональной деятельности обучающегося в процессе КП.

Игровая составляющая педагогической модели процесса КП на дидактической основе деловой игры может быть одним из способов регламентации деятельности обучающихся с имитационной составляющей модели, что определяет содержание социального контекста его будущей профессиональной деятельности. Однако не каждую предметную область можно использовать для игрового моделирования, а лишь ту, которая содержит актуальную для обучающегося проблему, например актуальную тему КП.

Соотношение между имитационной и игровой составляющей отображено в педагогической модели процесса КП на дидактической основе деловой игры, представленной на рисунке.

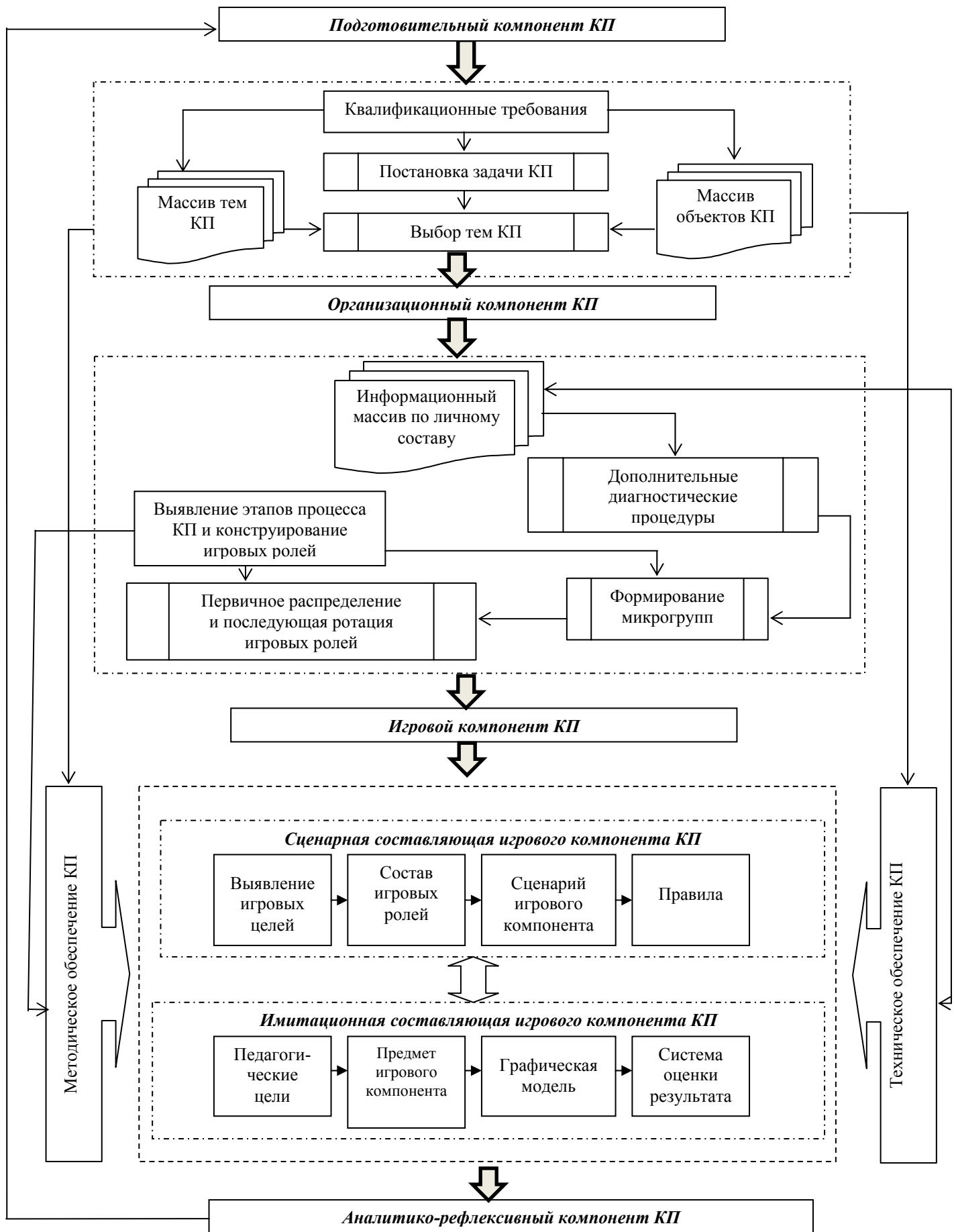


Рис. Педагогическая модель процесса КП на дидактической основе деловой игры

Цели процесса КП, организуемого на дидактической основе деловой игры, являются одними из наиболее сложных структурных компонентов. При этом происходит задание педагогических целей в части задач формирования новых профессиональных компетенций и игровых целей, которые необходимы для поддержки необходимой мотивации обучающихся к активному участию в игровой составляющей КП и созданию адекватного эмоционально-психологического фона. Поэтому игровые цели выступают в качестве средств достижения педагогических целей процесса КП.

Предметом игровой составляющей процесса КП могут быть объекты, которые должны являться предметом будущей профессиональной деятельности субъектов учебного процесса. Предмет деловой игры определяется на основе содержания модели специалиста и содержит в себе совокупность оперативно-тактических и технических процессов, а также социально-экономических явлений, которые эмулируются в процессе КП и требуют от обучающегося курсанта или студента конкретно-профессиональных ролевых действий по мере реализации сценария игровой составляющей процесса КП.

Номенклатура ролей и содержание возможных функций субъектов игровой составляющей обязана соответствовать той картине выбранного фрагмента будущей профессиональной деятельности обучающегося, моделирование которого происходит в процессе КП. Существенное значение в ходе определения номенклатуры ролей и содержания функций субъектов учебного процесса занимают возможные ограничения в численном составе субъектов и количестве организуемых микрогрупп.

Правила игровой составляющей процесса КП являются нормой поведения для субъектов учебного процесса. Функцией этих правил становится отражение в процессе КП как реального, так и игрового условного плана служебно-профессиональной деятельности, а также предметно-социальный контекст тематики КП, если игровая составляющая этого процесса является инструментом ее организации.

Система оценивания, которая входит в структуру деловой игры в качестве обязательного компонента, должна выполнять не только функцию контроля со стороны руководителя игры, но и функцию самоконтроля собственных действий субъекта игры. Формируя систему оценки результатов деловой игры, желательно найти ответы на следующие принципиальные вопросы:

- какие параметры могут подлежать оценке в процессе деловой игры;
- какими силами будет организована оценка результатов деловой игры;
- какие единицы измерения будут использованы в процессе оценки результатов деловой игры [1].

Процесс оценки результатов КП, организуемого на дидактической основе деловой игры, обычно осуществляет руководитель, то есть преподаватель, при этом при оценке деятельности микрогрупп и отдельно выделенных субъектов применяются как формализованные критерии, так и свободная форма отображения этих результатов. Возможно участие и самих субъектов учебного процесса. В оценке результатов деловой игры возможно использование анкетирования, графических форм, содержательного анализа игровой деятельности обучающихся курсантов или студентов.

Методическое и технологическое обеспечение процесса КП, организуемого на дидактической основе деловой игры обычно состоит из:

- обобщенного проекта игровой составляющей процесса КП, который определяют ее цели, и ставит задачи перед субъектами учебного процесса;
- подробного сценария игровой составляющей процесса КП, который позволяет распределить игровые роли между субъектами учебного процесса;
- методических рекомендаций по организации и проведению игровой составляющей, а также форм презентации обучающимися итогов КП;
- набора разнообразных типов бланковой документации, а также форм электронных баз данных;

- перечня технологических инструментов обеспечения хода игровой составляющей процесса КП;
  - информационного и математического обеспечения процесса реализации целей КП.
- Можно выделить несколько этапов в процессе конструирования игровой составляющей процесса КП, которые обобщены в табл. 1.

Таблица 1. Этапы конструирования игровой составляющей процесса КП

Этап конструирования	Содержание этапа
Целеполагание	Цель игровой составляющей формулируется на базе задач обучения, содержания изучаемых вопросов и тех профессиональных компетенций, которые должны быть сформированы в процессе КП
Выявление содержания	В ходе конструирования игровой составляющей находят жизненные ситуации, которые являются типичными для структуры будущей практической деятельности обучающегося, что поддерживает профессиональную направленность процесса КП
Контекстирование игровой составляющей процесса КП	В ходе разработки контекста игровой составляющей процесса КП как специфического и обязательного компонента этой конструкции необходимо: <ul style="list-style-type: none"> <li>– постоянно вводить новые правила;</li> <li>– однозначно определять права и обязанности субъектов игровой составляющей;</li> <li>– вводить новые роли и персонажи;</li> <li>– предусматривать исполнение отдельными субъектами нескольких ролей;</li> <li>– предусматривать в сценарии игровой составляющей ролей с противоположными интересами;</li> <li>– провоцировать противоречия в поведении отдельных субъектов игровой составляющей;</li> <li>– разработать адекватную систему премирования, поощрения и штрафования субъектов учебного процесса;</li> <li>– представление результатов КП осуществлять в наглядной форме</li> </ul>
Структурно-функциональное программирование	На основе целей и задач игровой составляющей процесса КП описывается игровая обстановка, организационная структура, перечень, содержание и функции ролей, а также система стимулирования и система оценки

Педагогическая модель организации КП на дидактической основе деловой игры содержит несколько основных этапов, перед которыми необходимо организовать предварительную подготовку обучающихся курсантов или студентов к активному и продуктивному участию в этом процессе.

Процесс предварительной подготовки субъектов деловой игры к активному и продуктивному участию в этой игре должен включать в себя следующие мероприятия:

- предварительное изложение учебного материала, преимущественно в лекционной форме;
- самостоятельная работа с рекомендованными литературными источниками как в традиционной, то есть «бумажной» форме, так и с виртуальными источниками на различных носимых носителях и в глобальной сети Интернет;
- последующий самоконтроль и самооценка в соответствии с разработанным преподавателем перечнем контрольных вопросов и вариантов ответов.

Одна из возможных процедур организации КП на дидактической основе деловой игры может состоять из определенных этапов, содержание которых изложено в табл. 2.

Беспалько В.П. и Г.К. Селевко выявлены активные методы и способы формирования новых профессиональных компетенций, которые могут быть положены в основу технологического и методического ядра деловой игры. Среди таких методов и способов выделяется несколько наиболее распространенных [2, 3].

Одним из таких методов является метод анализа конкретных оперативных ситуаций, который считается достаточно эффективным методом формирования новых профессиональных компетенций в процессе КП. Применение метода анализа конкретной оперативной ситуации позволяет развивать у обучающихся интеллектуальные возможности эффективного анализа нерафинированной оперативной обстановки, которая складывается в ходе ведения спасательных и неотложных аварийно-восстановительных работ. В ходе проведения деловой игры происходит выделение проблемы из конкретной ситуации, которая направлена на ее решения, при этом субъект деловой игры должен определить собственное отношение к анализируемой проблеме.

**Таблица 2. Возможная процедура организации КП на дидактической основе деловой игры**

Этап	Содержание этапа
Организационный	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Обоснование темы и объявление цели КП;</li> <li>– Распределение игроков по микрогруппам, формирование судейской группы;</li> <li>– Доведение до субъектов КП соответствующих условий;</li> <li>– Получение игровой документации</li> </ul>
Актуализационный	Каждой микрогруппе предлагается ответить на несколько вопросов с дополнением ответов со стороны других микрогрупп
	Оценка ответов происходит в соответствии с деловым, риторическим и этическим уровнем
Подготовительный	Самостоятельная работа микрогрупп, заключающаяся в изучении оперативной ситуации, распределении ролей с последующим изучением ролевых инструкций, заполнении различных табличных форм с последующей оценкой со стороны судейской группы
Игровой	Субъекты ведущей микрогруппы имитируют ранее предъявленное задание и принимают оперативное решение
	Субъекты других микрогрупп производят дополнение, уточнение или опровержение ранее принятых оперативных решений
	Судейская группа вынуждает субъектов микрогрупп к импровизации, задавая ограниченное время для реакции на меняющуюся оперативную обстановку
	Судейская группа производит фиксирование всех выступлений со стороны ведущей микрогруппы и дополнений со стороны других микрогрупп с последующим оцениванием качества принятых решений по трем уровням
Аналитический	Судейская группа анализирует весь ход игры, а также поведение и активность отдельных субъектов, возможные ошибки в принятии решений, предлагаются более оптимальные решения и формулируются итоги процесса КП

### **Литература**

1. Колганов И.М. Вовлечение студентов в научную работу через сквозное курсовое проектирование // Современные технологии учебного процесса в вузе: тез. докл. науч.-метод. конф. Ульяновск, 2002. С. 18–20.
2. Беспалько В.П., Татур Ю.Г. Системно-методическое обеспечение учебно-воспитательного процесса подготовки специалистов. М.: Высш. шк., 1989. 144 с.
3. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. М.: Народное образование, 1998. 256 с.

### **References**

1. Kolganov I.M. Vovlechenie studentov v nauchuy rabotu cherez skvoznoe kursovoe proektirovanie // Sovremennye texnologii uchebnogo processa v vuze: tez. dokl. nauch-metod. konf. Ulyanovsk, 2002. S. 18–20.
2. Bespalko V.P., Tatur U.G. Sistemno-metodicheskoe obespechenie uchebno-vospitatelnogo processa podgotovki specialistov. M.: Vch. sh., 1989. 144 s.
3. Selevko G.K. Sovremennye obrazovatelnie texnologii, M.: Narodnoe obrazovanie, 1998. 256 s.