

Вместе с тем дистанционное образование не должно считаться панацеей. Более того, оно вряд ли эффективно для получения первого высшего образования выпускниками средних школ, поскольку одной из основных задач высшей школы является не простая передача конкретных знаний, а привитие обучаемому навыков самостоятельной работы наряду с формированием у него высоких интеллектуальных и нравственных качеств, что вряд ли возможно без личного общения с преподавателями.

ДЕЛОВАЯ ИГРА КАК ИННОВАЦИОННЫЙ МЕТОД ПРЕПОДАВАНИЯ

Т.А. Бородина

*Белорусский государственный
экономический университет (Минск)*

На ранних этапах развития общества понятия игры, в том смысле, как мы его понимаем сейчас, не существовало. С развитием науки и прогресса возникла необходимость в серьезном обучении, появились сложные экономические и социальные отношения между людьми, а следовательно, и проблемы в развитии человека. Теперь, чтобы освоиться в этом мире, он прибегает к той или иной роли. Он может побыть кем угодно, ничем не рискуя, и при этом многое узнать о различных формах жизнедеятельности.

Только в игровом действии требуемые операции могут быть заменены другими операциями, а его предметные условия — другими предметными условиями, причем содержание самого действия сохраняется.

Сейчас решаются проблемы профессионального обучения и общего социального развития студентов с применением таких средств и методов, которые обеспечивают развитие личности и формируют у человека способности исследовательского и творчески преобразующего отношения к окружающей действительности.

Обучение студента может быть эффективным при реализации принципов дидактики развивающего обучения. Это

означает, что процесс образования должен быть не столько процессом передачи предметных образцов, сколько процессом управления развитием личности.

В последнее время деловые и имитационные игры находят все более широкое применение в самых разных областях: в экономике и политике, образовании, а также в социологии, экологии, администрировании, городском планировании, истории. Имитационные игры используются для подготовки специалистов в соответствующих областях, а также для решения задач исследования, прогноза, апробирования намечаемых нововведений. Разрабатываются имитационные игры и как способ коммуникации между специалистами разных областей, как особый язык будущего.

При описании данного метода применяются разные термины. Обычно, если игра проводится экономистами, то она называется деловой игрой (*business game*), реже — управленческой (*management game*) или операционной. Использование термина "имитационная игра" связано с выделением существенных характеристик этого метода. С одной стороны, имитация понимается очень широко — как замена непосредственного экспериментирования созданием и манипулированием моделями, макетами, замещающими реальный объект изучения. В экономических науках широкое распространение получила машинная имитация, реализующая формальную модель той или иной исследуемой системы. С другой стороны, существуют собственно игровые методы, в которых участники принимают на себя определенные роли, вступают в непосредственное взаимодействие друг с другом, стремясь достигнуть своих ролевых целей. Предполагается, что игровая имитация (или имитационная игра) объединяет эти два подхода. Она основывается на конкретных ситуациях, взятых из реальной жизни, и представляет собой динамическую модель упрощенной действительности.

Таким образом, в основе деловой игры лежит *имитационная модель*, однако реализуется данная модель благодаря действиям участников игры. Они берут на себя роли административных работников и разыгрывают заданную экономическую, хозяйственную или управленческую ситуацию в зависимости от содержания игры. Хочется отметить, что дело-

вые или имитационные игры являются серьезными играми для взрослых, а не развлечением, не отдыхом и т.п. С психологической точки зрения имитационная модель может быть рассмотрена как заданная в специфической материальной форме ориентировочная структура воспроизводимой деятельности. Действительно, создатель игры продельывает огромную работу по анализу норм, организующих ту или иную профессиональную деятельность. И только выявив скрытые механизмы, пружины, определяющие законы функционирования и развития той или иной деятельности, представив ту или иную подлежащую изучению область или проблему как самостоятельно функционирующую систему, разработчик может сконструировать деловую игру. Часто для того, чтобы создать имитационную модель, приходится провести серьезную исследовательскую работу. Организованная на основе таким образом выделенной имитационной модели игра и позволяет задать жесткую систему правил, учет которых приводит игрока к необходимости отражения игры как целого, то есть к усвоению ориентировочной структуры воспроизводимой деятельности.

Игра — это не царство неограниченной свободы, не пространство, гарантирующее отсутствие сопротивления материала при реализации замысла и в котором поэтому все возможно. Механизм деловой игры показывает, что она воспроизводит особую ситуацию столкновения с жесткой жизненной реальностью. Пожалуй, эта ситуация даже жестче, чем реальная жизнь, ведь в жизни часто удается уйти от решения той или иной проблемы (на самом деле или психологически), можно прибегнуть к обману, а игру не обманешь, в ней не отсрочишь решение той или иной задачи.

Деловые игры предложены экономистами и военными, поэтому основная область приложения метода — экономика, политика и военное дело. Именно та или иная экономическая, управленческая деятельность и ряд других видов деятельности и конкретных развитых предметных областей знания легче поддаются рефлексии и моделированию. В конструкцию деловых игр закладываются реальные модельные представления (часто математические модели) об экономических и социальных процессах, которые существуют в современной науке.

Таким образом, деловая игра обеспечивает интенсивное развитие каждого участника игрового действия, его обогащение новыми знаниями, умениями, навыками, технологиями. Игра предполагает также совершенствование процессов взаимодействия участников, расширение их коммуникативной компетентности.

МЕЖДИСЦИПЛИНАРНЫЕ СВЯЗИ КАК ОСНОВА ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

*М.И. Кулак, Е.А. Золотарь, Н.Э. Трусевич
Белорусский государственный
экономический университет (Минск)*

По своей сути информационная технология в техническом университете может быть построена при наличии виртуального образа изучаемых машин, технологий, аппаратов и приборов. Наличие такой базы является необходимым условием построения реально действующей и эффективной образовательной информационной технологии, а не отдельных формальных ее фрагментов. Вместе с тем нужно признать, что это именно необходимое условие, но не достаточное.

В качестве достаточного условия выступает уровень информатизации тех отраслей реального сектора экономики, в которые приходят работать выпускники технических университетов. Зачастую на предприятиях выпускник сталкивается либо с зачаточным уровнем информатизации, либо с довольно низким ее уровнем. Наличие разрыва между образовательным процессом и реальной практикой работы инженера не способствует повышению эффективности университетского образования и не дает возможности выпускнику реализовать на практике интеллектуальный потенциал, приобретенный за годы учебы.

Более благоприятной в этой связи можно считать ситуацию, когда уровень информационных технологий в определенной отрасли промышленности несколько опережает и