

# ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ ПРОДУКТИВНОГО ПРИМЕНЕНИЯ ДЕЛОВЫХ ИГР КАК ДИДАКТИЧЕСКОЙ ОСНОВЫ ПРОЦЕССА КУРСОВОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ

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

**А.А. Пермяков.**

**Санкт-Петербургский университет ГПС МЧС России**

Сформулированы основные психолого-педагогические условия применения деловых игр как дидактической основы курсового проектирования в учебном процессе вузов МЧС России, проанализированы особенности формирования имитационной и игровой моделей игровой составляющей процесса курсового проектирования.

*Ключевые слова:* курсовое проектирование, деловая игра, имитационная модель, игровая модель, сценарий деловой игры, ролевое взаимодействие, субъекты деловой игры

## PEDAGOGICAL CONDITIONS OF PRODUCTIVE APPLICATION OF BUSINESS GAMES AS DIDACTIC BASIS OF THE COURSE DESIGN PROCESS

A.A. Kuzmin; A.A. Permyakov.

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

The article formulates the main psychological and pedagogical conditions for the use of business games as didactic basis of course design in educational process of higher education institutions of Emercom of Russia. Analyses the peculiarities of the formation of a simulation model and game model as part of an integrated model game component of the process of the course design.

*Keywords:* course design, a business game, simulation model, game model, a scenario of business games, role interaction, subjects of the business game

Существующий социальный заказ на подготовку квалифицированных специалистов по обеспечению пожарной безопасности обусловил необходимость поиска таких педагогических технологий, которые отвечали бы происходящим в последние десятилетия изменениям в экономической и социальной жизни России, а также условиям перехода на Болонский процесс системы пожарно-технического образования.

Практический опыт, который может получить обучающийся в процессе курсового проектирования, организуемого на дидактической основе деловых игр, может оказаться даже более востребованным по сравнению с таковым, полученным в процессе реальной профессиональной деятельности, например в ходе курсовой или преддипломной практики. Корректность этого положения может быть объяснена несколькими причинами:

– курсовое проектирование, организуемое на дидактической основе деловых игр, дает возможность в более широком масштабе охватить изучаемую действительность, наглядно представить возможные последствия принятых оперативных и нормативно-технических решений, обеспечить возможность проверки корректности представленных альтернативных решений;

– оперативная информация, которую использует сотрудник федеральной противопожарной службы (ФПС), в своей профессиональной деятельности часто носит

не всегда полный и часто недостаточно точный, то есть вероятностно-стохастический характер. В ходе курсового проектирования обучающийся имеет доступ к хотя и неполной, но достаточно определенной информации, что может повысить доверие к полученным в ходе игры результатам и поддерживает стимулирование приобретения навыка принятия ответственного решения.

В работе [1] показано, что для обеспечения сформулированных на этапе разработки учебных целей в игровой составляющей процесса курсового проектирования необходимо соблюдать определенные психолого-педагогические условия, представленные в таблице.

**Таблица. Психолого-педагогические условия организации курсового проектирования на дидактической основе деловых игр**

Условие	Содержание условия
Имитационное моделирование ситуации	Предполагается разработка: Вариант 1. Создание имитационной модели будущей профессиональной деятельности. Вариант 2. Создание игровой модели будущей профессиональной деятельности. Существование таких моделей предполагает создание предметно-социального контекста будущей сферы профессиональной деятельности
Проблемность содержания в ходе развертывания	Предметно-проблемный материал курсового проектирования должен содержать учебно-профессиональные проблемы, состоящие из комплекта практически направленных игровых заданий, которые содержат определенный набор противоречий, разрешающихся обучающимися в ходе игровой составляющей, что разрешает поставленную проблемную ситуацию
Ролевое взаимодействие при совместной деятельности	Базируется на эмуляции служебных функций сотрудников посредством их ролевого взаимодействия. Учебная деловая игра предусматривает процесс общения, который основан на развитии субъект-субъектных отношений, в ходе которых происходит развитие психических процессов, присущих уровню мышления будущих специалистов
Диалогическое общение и взаимодействие	Соблюдение предлагаемого принципа является неременным условием процесса переживания и разрешения предусмотренной сценарием проблемной ситуации, в ходе которой субъекты игрового процесса обмениваются сущностными вопросами. Каждый из субъектов создает в ходе ответов на вопросы систему рассуждений, которая предполагает взаимное сближение позиций в ходе решения проблемы, при этом неоднозначная реакция на аутентичную информацию рождает взаимный диалог, который порождает обсуждение позиций субъектов с их последующим сближением и выработкой общих интересов
Двуплановость игровой деятельности	Обуславливает наличие потенциала, необходимого для процесса внутреннего раскрепощения личности обучающегося и выявления проявлений творческой инициативы. Содержание его состоит в том, что интенсивная профессиональная деятельность, направленная на формирование новых профессиональных компетенций будущих специалистов, происходит в свободно-организованной игровой форме

Представленные условия лежат в основе выбранной концепции игровой составляющей процесса курсового проектирования и поэтому их необходимо соблюдать как в процессе разработки сценария, так и в процессе его практического воплощения. Неточное

соблюдение или недостаточно выверенная реализация даже одного из представленных принципов непременно повлияет на общую успешность процесса курсового проектирования.

Условие проблемности содержания в ходе развертывания игровой составляющей процесса курсового проектирования закладывается в основу содержания задания на курсовое проектирование и реализуется в виде системы проблемно-учебных заданий, которые представляют собой описание реальных служебных ситуаций и профессиональных задач, решаемых сотрудниками ФПС. Эти задания обычно содержат некоторое число неявных альтернатив, противоречий, избыточную или некорректную начальную информацию. Кроме того, должна быть заложена необходимость трансформировать предлагаемую служебную ситуацию по относительно более сложным или более простым критериям ее оценки, осуществить поиск недостающей информации и т.д. Проблемность содержания в ходе развертывания игровой составляющей процесса курсового проектирования является необходимой предпосылкой развития способности к индивидуальному мышлению у всех участников игры. Подобный инструментарий, применение которого обеспечит развитие теоретического и профессионального мышления будущего специалиста в области обеспечения пожарной безопасности. В ходе игровой составляющей процессы трансляции учебной информации от преподавателя к обучающемуся в совместной учебной работе и общении в форме диалога ее субъектов формируют необходимые условия для зарождения новых знаний, когда подобного эффекта в других ситуациях обычно не выявляется. Поливариантность трактовки результатов содержания курсового проекта при этом способствует дискурсу, в ходе которого участники игры эффективно разрешают поставленную учебно-профессиональную задачу в рамках имитационно-игровой модели.

Три представленных условия: ролевое взаимодействие, диалогическое общение и двуплановость игровой деятельности находятся в соподчиненном положении относительно условия имитационного моделирования.

Выполнение условия ролевого взаимодействия в совместной деятельности предполагает для разработчика или ведущего решение задач, определение номенклатуры и определение конкретного содержания учебно-игровых ролей, фиксацию содержания заявленных полномочий, определения массива используемых для решения поставленных задач материальных ресурсов, возможного круга интересов учебно-игровых «должностных лиц». Все эти задачи должны быть воспроизведены необходимым комплектом психологических условий и методических рекомендаций, необходимых для обеспечения процесса совместной или персональной выработки решений. Ход игровой составляющей процесса курсового проектирования характеризуется совместной деятельностью как минимум двух или даже большего количества участников. Цели игровой составляющей процесса курсового проектирования можно реализовать исключительно в случае наличия нескольких участников, которые вступают в непосредственное общение и последующее взаимодействие.

Наличие диалогического общения и взаимодействия является необходимым условием обеспечения эффективности процесса курсового проектирования на дидактической основе деловых игр. Любой участник-игрок в соответствии с принятой на себя ролью осуществляет высказывание своей точки зрения, выражает собственное отношение ко всем, возникающим в ходе игровой составляющей, проблемам. В ходе взаимного диалога возникает процесс совместного мышления участников процесса курсового проектирования. Процесс возникновения совместного мышления обусловлен предварительно запланированным включением в сценарий игровой составляющей курсового проектирования какого-либо противоречия или профессионально обусловленной проблемы. Задачей разработчика сценария игровой составляющей и преподавателя – руководителя курсового проектирования является поддержание необходимых оптимально-дидактических условий, способствующих возникновению взаимного диалога между участниками учебного процесса, который может перерасти из монолога в многосторонний диалог или даже взаимную дискуссию.

Соблюдение условия двуплановости игровой деятельности диктует разработчику заложить в сценарий игровой составляющей курсового проектирования такие оперативно-технические ситуации, в ходе которых субъекты учебно-игровой деятельности смогли бы активно участвовать в ее реализации и в любое время понимать, что они выступают и как реализующие функции роли этой игры, и как будущие сотрудники ФПС. Психологическая атмосфера, формирующаяся в процессе игровой составляющей курсового проектирования, предоставляет возможность не пугаться возможных ошибок, раскрепощать свой интеллектуальный потенциал и активизировать собственный творческий потенциал. В зависимости от характера поставленных задач курсового проектирования существует возможность изменять содержание игровых и педагогических целей при усилении игрового, учебного или служебно-профессионального аспекта. Это определяется основным замыслом игровой составляющей курсового проектирования и содержанием реальной обстановки ее реализации. Главным фактором является превращение игровых условий в сознании обучающихся и их трансформация в стимулы эффективной образовательной деятельности для достижения поставленных целей формирования новых профессиональных компетенций. Эффективность протекания игровой составляющей курсового проектирования поддерживается достаточной сбалансированностью реальной и предварительной составляющей условий игры. При этом моделируемая ситуация в ходе игровой составляющей курсового проектирования может пониматься неоднозначно, и эта двоякость наибольшим образом влияет на эффективность формирования новых профессиональных компетенций.

Необходимо специально выделить возможность социализации участников игровой составляющей курсового проектирования, поскольку она является школой отношений внутри коллектива. Проявление активности субъектов учебного процесса обладает определенной социальной значимостью, которая определяет успех в достижении поставленных целей. Субъекты игровой составляющей курсового проектирования образуют конкретный социальный механизм, который выступает как носитель служебных взаимоотношений, формирующихся во временном коллективе.

### **Литература**

1. Пермяков А.А., Подмарков В.В. Организация курсового проектирования в пожарно-технических вузах на основе использования учебно-деловых игр // Проблемы управления рисками в техносфере. 2014. № 3 (31). С. 102–111.