



# ЛУЧШИЕ ПРАКТИКИ ЭЛЕКТРОННОГО ОБУЧЕНИЯ

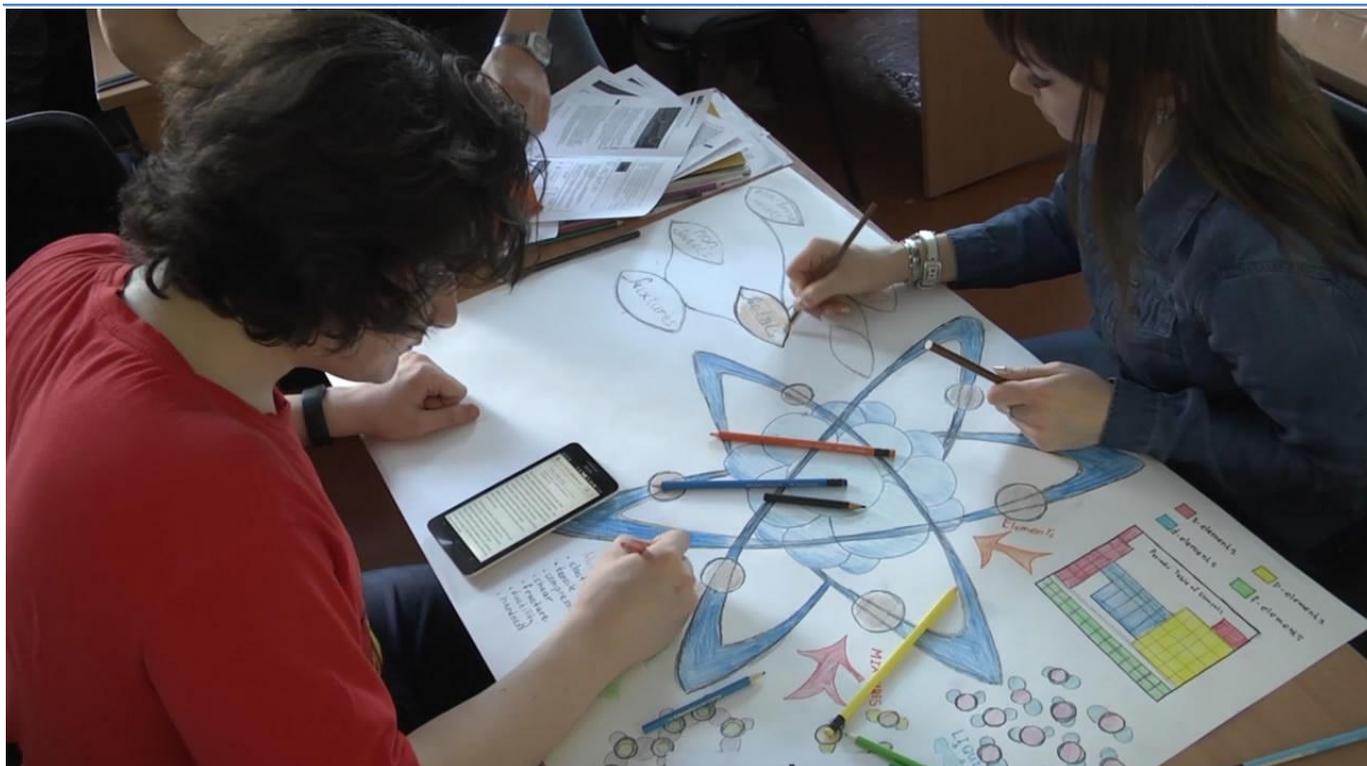
Деловая игра «Инноватор» в электронном курсе  
«Профессиональная подготовка на английском языке»

Видеоролик



## Общая информация

- Название курса: «Профессиональная подготовка на английском языке. Актуальные проблемы в приборостроении».
- Автор курса: В.С. Иванова, к.т.н, доцент каф. ТПС ИНК ТПУ.
- Модель организации ЭО: с веб-поддержкой.
- Аудитория: студенты-магистранты, обучающиеся по направлению «Приборостроение».



### **Лучшая практика: описание**

Успешность студентов в изучении специальных дисциплин во многом зависит от их познавательной активности. При этом важно не только то, какой материал они осваивают, но и то, как они его осваивают: индивидуально или коллективно, с помощью репродуктивных или активных методов обучения.

Данная статья рассказывает об опыте использования деловой игры «Инноватор» в преподавании курса «Профессиональная подготовка на английском языке. Актуальные проблемы в приборостроении» по технологии электронного обучения. В статье кратко рассматривается суть метода, представлен порядок проектирования и реализации учебной деятельности студентов в электронной среде, описаны преимущества, которые дает применение деловой игры преподавателям и студентам.

### **Проектирование учебной деятельности студентов по сценарию деловой игры**

Подготовка занятия по методу деловой игры включает, как правило, следующие этапы:

1. *Определение проблемы, темы, цели и задач игры.* Проблема деловой игры должна отражать один из ключевых моментов будущей профессиональной деятельности студентов, связанных с необходимостью приобретения важнейших профессиональных компетенций. Тема игры определяется в соответствии с учебной программой и с учетом ее эффективности при подготовке специалиста. Цели и задачи деловой игры формулируются исходя из задач обучения, содержания изучаемых теоретических проблем и тех умений, компетенций, которые должны быть освоены участниками в процессе игрового занятия.

2. *Выбор объекта деловой игры.* Деловая игра представляет собой модель профессиональной деятельности или ее отрезка, поэтому определяется часть производственного или трудового процесса, который предстоит моделировать, подбирается проблемная ситуация; определяются условия конкретных типовых ситуаций.
3. *Разработка сценария деловой игры.* Сценарий деловой игры представляет собой развернутое изложение содержания игры и последовательности ее прохождения. В сценарии описывается сюжет, система взаимодействия участников игры в зависимости от ролей, исполняемых ими в предлагаемых условиях и обстоятельствах.
4. *Подготовка материалов для игры.* Успешное проведение игры требует подготовки и таких материалов, как инструкции, правила игры, описание показателей и критериев оценки, рабочих материалов и т.п.

Деловая игра «Инноватор» сфокусирована на решении проблем внедрения инновационных технологий в приборостроении. В игре студенты пробуют «примерять» к себе будущие профессиональные роли: несколько групп инженеров-проектировщиков должны предложить идеи инновационных устройств (приборов) и найти инвесторов, готовых вложить средства в их разработку. При этом идеи должны пройти строгий предварительный анализ со стороны промышленности (производственники), государственных, финансовых и экологических структур, а также потребителей из «простого народа».

### **Проведение деловой игры в электронной среде**

В представленном курсе деловая игра «Инноватор» реализована преподавателем по следующему сценарию.

Студенческая группа была разбита преподавателем на команды «Инженеры-проектировщики», «Банкиры», «Экологи» по 2-3 человека в каждой. Роль «представителей общественности» выполняли аспиранты кафедры.

Подготовительный этап игры (разработка критериев оценки деятельности группы в соответствии с выбранной ролью) проходил в электронной среде — каждая команда работала в отдельном Google-документе. Использование облачных сервисов позволило преподавателю наблюдать за процессом обсуждения, оценивать вклад каждого участника и при необходимости корректировать работу студентов.

В процессе игры ее участники — инженеры-конструкторы, банкиры, чиновники, экологи — выполняли свои ролевые функции в закрытых сетевых сообществах «Вики» электронного курса в среде LMS Moodle. Задачи для каждой группы были четко прописаны на главной странице сообщества. Общаясь в электронной среде, студенты придумывали, обсуждали и оформляли идеи, проводили анализ, обменивались мнениями и материалами в соответствии со сценарием игры. В итоге каждой командой были подготовлены материалы для завершающего этапа деловой игры.

## Examination



-  Game "Innovator"
-  Design engineers (group 1)
-  Design engineers (group 2)
-  Design engineers (group 3) (2 курс)
-  Bankers
-  Officials from the state
-  Ecologists

Рис.1. Ресурсы электронного курса для подготовительного этапа деловой игры

Заключительный этап игры в форме представления и защиты подготовленных материалов был проведен на аудиторном занятии.

Общее руководство деловой игрой на странице задания ЭК и на заключительном этапе, а также подведение ее итогов выполнял преподаватель.

### **Рекомендации по использованию деловых игр в электронном обучении**

Деловые игры следует использовать только там, где они действительно необходимы — для получения начального или целостного опыта будущей профессиональной деятельности.

В деловой игре нужны предметная и социальная компетентность участников, поэтому следует проводить предварительную подготовку студентов, формировать у них культуру дискуссии.

Игра должна строиться на принципах саморегулирования. Ввиду большой подготовительной работы роль преподавателя в игре должна быть минимальной.

Полноценная деловая игра занимает немало времени, поэтому желательно оптимизировать игровое время так, чтобы одни этапы игры проходили в электронной среде, а другие — в аудитории.

### **Инструменты и сервисы**

При проектировании игровой учебной деятельности в электронной среде немаловажная роль отводится выбору ресурсов, которые позволяют обеспечивать сетевую совместную работу студентов. Такими площадками удаленного взаимодействия участников игры могут быть ресурсы

«Вики» LMS Moodle, документы совместного редактирования Диска Google, ресурсы социальных сетей, специально подготовленный для этого преподавателем сайт или блог.

### **Что дает применение деловых игр преподавателю?**

Деловые игры являются для преподавателя универсальным инструментом развития профессиональных и общекультурных компетенций студентов и обладают рядом существенных преимуществ перед традиционными формами учебной деятельности:

- игра позволяет радикально сократить время накопления профессионального опыта;
- игра дает возможность экспериментировать с ситуацией, пробовать разные стратегии решения поставленных проблем и т. д.;
- деловая игра позволяет студентам приобрести социальный опыт: работа в команде, умение вести дискуссию, аргументировать и отстаивать свое мнение, идти на компромисс, самостоятельно принимать решения и т. п.

### **Что дает участие в деловых играх студентам?**

Использование игровых технологий способствует развитию самостоятельности у студентов, повышению интереса к выбранной профессии, желанию проявлять свой творческий потенциал.

Участие в деловых играх помогает студентам свободно ориентироваться в информационном пространстве, уверенно выражать свои мысли, выступать на конференциях, вести дискуссии, работать вместе на результат.

### **С чего начать?**

Что почитать:

- Алёшина, О. Г. Деловая игра как средство развития профессиональных компетенций студентов. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.moluch.ru/archive/63/9313/> . – Загл. с экрана.
- Болтаева, М. Л. Деловая игра в обучении. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.moluch.ru/archive/37/4267> . – Загл. с экрана.
- Сахарова, О.Н. Методика организации деловых игр по математике. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ispu.ru/files/Vestnik-07-2008-%D1%81.38-44.pdf> . – Загл. с экрана.

Где пройти обучение:

- Программа повышения квалификации «[Активные методы обучения на основе сервисов LMS Moodle](#)» (1-ый модуль, 36 часов).

Как воспользоваться помощью специалиста:

- [Форум поддержки разработчика электронного курса.](#)



Content in this publication and on the related website is licensed under the Creative Commons Attribution Noncommercial No Derivatives (by-nc-nd)