

ІМІТАЦІЙНЕ МОДЕЛЮВАННЯ ЯК ФОРМА АКТИВІЗАЦІЇ НАВЧАЛЬНОГО ПРОЦЕСУ

Пандас А. В. (Одеська державна академія будівництва та архітектури,
м.Одеса, Україна)

Сучасне глобальне інформаційне суспільство встановлює високі вимоги та стандарти до підготовки фахівців. Цей процес має складну структуру та на даний час здебільшого базується на теоретичних знаннях, приділяючи меншу увагу практичній складовій. Система сучасної освіти повинна готувати фахівців до життя та діяльності в широкому, динамічному, швидко змінному світі, де перед людиною постійно виникають нестандартні завдання, вирішення яких, передбачає практичні навички та вміння будувати й аналізувати власні дії та ефективно використовувати їх в реальних умовах. Все це значно актуалізувало проблему пошуку та впровадження інноваційних підходів в організації навчального процесу.

Впровадження інноваційних технологій навчання вкрай складна й багатоаспектна дія, яка повинна бути системною та охоплювати форми і методи активного навчання, що дає змогу формування практичних навичок аналізу ситуацій та інтерактивного знаходження рішень. Однією з найефективніших форм інноваційної технології навчання є технологія імітаційного моделювання, сутність якої інтенсифікувати навчальний процес через занурення студента у конкретну змодельовану економічну, виробничу, управлінську або іншу ситуацію задля її аналізу й вироблення оптимального механізму дії.

Головна ознака імітаційного моделювання – ігровий характер, що дає змогу рішення змодельованих практичних завдань. Виступаючи як динамічні моделі спрощеної дійсності, вони дозволяють імітувати реальні ситуації з практики майбутньої професійної роботи студентів, реалізуючи різні сценарії побудови процесу прийняття рішень й взаємодії між контрагентами. При цьому, створювана імітаційна модель, вимагає негайного вирішення поставленого завдання, розвиваючи та зміцнюючи знання й навички студентів, придбані на всіх етапах навчання. Ігровий супровід забезпечує інтерес студентів до змісту предмета, підвищує самостійність, формує активну позицію, розкриває особистий потенціал та закріплює теоретичні навички.

В даний час у світі використовується понад 2000 ділових ігор. Експериментальне ігрове моделювання почало інтенсивно розвиватися з середини 50-х років. Перші ігри були розроблені в США (1955 р. «Rand Corporation», 1958 р. Американська асоціація управління). Далі поширюються і

впроваджуються ділові ігри в Англії, Канаді, Японії, Франції, Німеччині, Польщі та ін. [1].

В ігровому імітаційному моделюванні можна виділити наступні інструменти:

1. Метод аналізу конкретних ситуацій. Даний інструмент полягає в представленні студентам конкретної ситуації, яка потребує колективного прийняття рішення, його застосування доцільно при розгляді самостійної, складної задачі, це може бути економічна, управлінська, організаційна та ін., при цьому можливо тільки одне правильне рішення. Основний ефект – колективна взаємодія, варіативність рішень, цільова спрямованість групи, наявність можливості викладачем групового оцінювання діяльності студентів.

2. Рольові ігри. У таких іграх зазвичай формується змодельована тактика поведінки, виконання функцій, обов'язків, вміння керувати людьми та ін. Серед учасників гри розподіляються ролі, які потребують оптимальної стратегії поведінки. Розподіл ролей може мати груповий характер. Основний ефект від використання даного інструменту: різноманітність та альтернативність рішень, взаємодія студентів, наявність спільної мети.

3. Імітаційні ігри. Ігри, які імітують певні дії з різною цільовою спрямованістю, незалежно від мети їх застосування. Імітаційні ігри можуть включати тільки одну роль, яка використовується кожним студентом, який в свою чергу працює над завданням індивідуально та готує суто своє рішення.

4. Організаційно-діяльні ігри (ОДІ). ОДІ виявляють комплекс проблем з управління соціально-економічною системою і шляхи вирішення цих проблем. До них відносять проблемні рольові ігри, проблемно-орієнтовані ділові ігри, апробаційно-пошукові ігри, інноваційні ігри. ОДІ застосовують при вирішенні складних соціально-економічних завдань, коли треба об'єднати зусилля фахівців різних напрямків. Гра базується на основі запропонованої гравцям вихідної інформації про стан реальної соціально-економічної системи. Далі йде вироблення, обговорення і прийняття рішень з управління зазначеною системою. В ОДІ зазвичай розглядається кризовий для системи стан, що забезпечує підвищення мотивації учасників гри і вироблення рішень, які виводять систему з кризи. [2, с.45].

Ігрове моделювання ситуацій є важливим інструментом при формуванні системного мислення, колективної розумової і практичної роботи у студентів у процесі вивчення економічних дисциплін.

Студенти факультету економіки і управління в будівництві вже знайомі з діловою грою «Я –девелопер» – це авторська інтерактивна організаційно-діяльна гра, яка охоплює знання основ економіки нерухомості, оцінки нерухомості, стратегічного менеджменту, маркетингу, планування, фінансового

аналізу та інших економічних дисциплін. Це імітаційна модель раціональної просторової організації міста, використання його об'єктів та вибору напрямку довгострокових інвестицій. Дана гра дозволяє застосувати на практиці та перевірити професійні знання й навички в сфері нерухомості, сформуванню системне й комплексне мислення у майбутнього фахівця, уміння навички соціальної взаємодії й спілкування, індивідуальної та спільної розумової практичної роботи, прийняття рішень, а також ведення дискусій.

Досвід використання інструментів імітаційного моделювання в навчальному процесі показав, що:

- застосування ігрових методів навчання дозволяє максимально наблизити освітній процес до практичної діяльності керівників і фахівців;
- прийняття управлінських рішень здійснюється її учасниками, які виконують певні ролі, а оскільки інтереси різних ролей не збігаються, то рішення доводиться приймати в умовах конфліктних ситуацій;
- проведення ігор є колективним методом навчання, в результаті формується колективна думка, здійснюється її захист та відбувається аналіз та приймаються критичні зауваження командою суперників;
- інноваційні методи навчання створюють певний емоційний настрій студентів, що дає змогу активному включенню в рішення досліджуваної проблеми;
- обов'язково повинен бути елемент змагання між командами або окремими студентами. Це значно підвищує самоконтроль, привчає до чіткого дотримання встановлених правил, активізує діяльність.

Однак існують і негативні моменти при використанні імітаційного моделювання, а саме:

- жодна модельована колективна гра не може розглядати досить велику кількість факторів одночасно та зберігати реальний масштаб часу;
- неможливо повністю залучити усіх студентів, лідери виходять на перші ролі, залишаючи «в тіні» відстаючих, слабо підготовлених студентів.

Таким чином, ділові ігри допомагають розвинути навички аналізу і прийняття управлінських рішень, системний і стратегічний погляд на проблему, здатність адекватної самооцінки і оцінки конкурентних можливостей. Сьогодні використання інноваційних технологій в системі вищої освіти стає все більш поширеним, бо суттєво підвищує ефективність процесу навчання.

Література

Платов В.Я. Современные управленческие технологии / В.Я. Платов. – М.: Изд-во «Дело», 2006. – 384 с.