

### Навчальна ділова гра на базі комп'ютерних технологій

*Анотація.* У статті розглядається використання комп'ютерних технологій у навчальних ділових іграх.

*Ключові слова:* мережа Інтернет, комп'ютерна ділова гра, інформаційно-комунікаційні технології, засоби мультимедіа.

*Abstract.* In the article the use of computer technologies is examined in business train game.

*Keywords:* a network is the Internet, computer business game, of informatively-communication technologies, facilities multimedia.

**Постановка наукової проблеми.** Особливою рисою постіндустріального суспільства є важливість інформації для економічного і соціального прогресу. Саме це дозволяє говорити про інтелектуалізацію економіки, про економіку, що базується на знаннях. У зв'язку з цим уряди, підприємці, громадськість більшості країн світу все більше усвідомлюють, як важливо мати якісну інформацію з широкого кола питань. Це дозволяє забезпечити раціональне прогнозування та керування економічними і соціальними процесами для прийняття науково обґрунтованих рішень з різноманітних і складних проблем суспільного розвитку. Тому все актуальнішими стають проблеми підвищення якості інформації та проблеми формування нових джерел інформації. Нове звучання набувають вимоги до каналів передавання інформації, механізми перетворення інформації в знання з урахуванням сучасних умов реалізації прав власності стосовно інформаційних продуктів.

**Короткий аналіз досліджень проблеми.** Перспективи розвитку комп'ютерних ділових ігор з функціональної точки зору досить значні. Якість навчання підвищиться, якщо система автоматизованого навчання зуміє проаналізувати засвоєння матеріалу тими, кого навчають, і скорегувати подальший хід навчання. Необхідний зворотний зв'язок між подачею навчального матеріалу і його засвоєнням. В ігрових системах важливий рівень "інтелекту" конкурентів, запрограмованих у грі, для наближення до реальності необхідна база знань і фактів, а також закономірностей економічного процесу чи об'єкта. Усі ці чинники повинні вводитися в гру нарівні з випадковими подіями, і підсилювати її реалістичність.

**Мета і завдання статті.** Всесвітня мережа Інтернет надає воістину безмежні можливості удосконалювати свій бізнес, знижувати витрати, вигострювати робочі процеси, скорочувати час на розв'язання особистих і ділових проблем, розширювати межі ділового спілкування, одним словом, володіти інформацією, що в наше століття – найсильніша зброя для завоювання „місця під сонцем". Поряд з величезними можливостями

унаочнення навчального матеріалу, поєднання різних модальностей презентації інформації, вироблення дослідницьких навичок комп'ютерні засоби дають змогу широко використовувати ігрові форми навчання [1, с. 41-42; 2, с. 35; 3, с. 40-42].

У навчальному плані підготовки майбутніх економістів значне місце посідають дисципліни «Інформатика і комп'ютерна техніка», «Інформаційні системи і технології в фінансах», «Вступ у сучасні системи управління базами даних» тощо. Завдяки широкому впровадженню комп'ютерів у навчальний процес економічних ВНЗ студенти вчаться опрацьовувати економічні моделі, проводити розрахункові експерименти, здійснювати громіздкі обчислення, графічні побудови тощо.

**Виклад основного матеріалу.** Сучасні інформаційно-комунікаційні технології відіграють усе зростаючу роль у соціальному й економічному житті сучасного суспільства, і їх вплив має враховуватися в розв'язанні широкого кола питань суспільного розвитку та професійної підготовки майбутніх фахівців усіх галузей. Навчальна ділова гра – це спеціально організоване управління, яке інтегрує професійну діяльність вчителя, направлену на формування його професійних умінь та навичок. Комп'ютерна ділова гра активізує навчальний процес і, в порівнянні з традиційною формою проведення практичних занять, має деякі переваги. Вона зумовлює не тільки зацікавленість кожного учасника, а й надає їм можливість формувати і підвищувати свою педагогічну майстерність. Тим часом ділова гра сприяє виявленню таких якостей особистості, як дисциплінованість, відповідальність, почуття обов'язку, уміння взаємодіяти з колективом [6, с. 7].

У наявних нині комп'ютерних програмах навчання відбувається в режимі постійного діалогу студента з комп'ютером, причому цей діалог здійснюється за допомогою різних засобів спілкування – комп'ютерної клавіатури, голосу, відео-зображень, графічних матеріалів і малюнків. За умов збереження переваг індивідуального навчання (контроль швидкості, повторення, наступність), використання засобів мультимедіа дає можливість підтримки постійного зворотного зв'язку і коригування процесу навчання, що значно підвищує його ефективність. Дослідження американських учених показали, що комп'ютеризоване навчання з використанням засобів мультимедіа забезпечує більш високий ступінь засвоюваності матеріалу (на 30%) і більш високий відсоток запам'ятовування, ніж традиційні методи.

Вивчаючи досвід використання комп'ютерних технологій у вивченні економічних дисциплін в Одеському державному педагогічному інституті імені К. Ушинського [5], Одеському інституті інженерів морського флоту, ми дійшли висновку, що в професійній підготовці економістів електронне інформаційне середовище має такі переваги: студенти мають можливість одержати найсвіжішу інформацію, що в умовах постійної мінливості ринку дуже важливо; інформація одержується фактично миттєво; електронна мережа забезпечує зв'язок не лише з джерелами теоретичних знань, а й з практиками конкретної галузі. Наприклад, студент має можливість написати

лист-запит у податкову адміністрацію стосовно деякого дискусійного питання, з'ясувати особливості щодо бухгалтерського оформлення нестандартної господарської операції. За допомогою мережі Інтернет студент може одержати поради від аудиторів, бухгалтерів-практиків, менеджерів-фінансистів та ін.

Наявні програми підготовки фахівців у галузі ризик-менеджменту, особливо в реальному секторі економіки, як правило, відірвані від ділової практики. Тому вони не дають повною мірою тих практичних навичок, що необхідні для розв'язання конкретних щоденних завдань бізнесу.

Для набуття і закріплення практичних навичок керування ризиками необхідно ввести в навчальний процес підготовки економістів нові форми навчання, засновані на інформаційних технологіях. Найбільший ефект у підготовці фахівців з економічних напрямів і спеціальностей дають активні методи навчання. Одним із таких методів є комп'ютерна ділова гра, суть якої полягає в можливості керування економічними об'єктами, що імітуються комп'ютером. Така методика дозволяє максимально наблизити процес навчання до реальних умов функціонування бізнесу. Гра істотно оживляє навчальний процес, дозволяє закріпити лекційний матеріал із суміжних дисциплін і сприяє розвитку навичок управління.

Ділові ігри за допомогою комп'ютера вперше були запропоновані англійським кібернетиком Стаффордом Біром наприкінці 1960-х років. У своїй книзі «Мозок фірми» він описує принципи побудови систем, що дозволяють учасникам керувати віртуальною корпорацією, холдингом і навіть цілою країною. Широке поширення ділові ігри одержали в західних школах менеджменту в 80-х роках. Найбільш відома гра «Занзібар», використовувана університетом Сіетлу в навчальних курсах із зовнішньоекономічної діяльності [4].

Традиційна ділова гра передбачає участь експерта для імітації реальної обстановки й оцінки результатів діяльності. Але оскільки фахівців-експертів завжди не вистачає, то застосування таких ігор у масовому навчанні має низку труднощів. Ситуація змінюється, коли роль експерта бере на себе комп'ютер. Застосування комп'ютерних ділових ігор не завжди вимагає високої кваліфікації викладача, це залежить від типу і складності гри. Багато комп'ютерних ділових ігор досить прості в освоєнні, і тому вони готові для масового використання.

**Висновки.** Отже, можна стверджувати, що важливою складовою процесу формування економіки, заснованої на знаннях, має стати оволодіння майбутніми фахівцями в галузі економіки методикою інформаційного самообслуговування, раціональними прийомами пошуку, аналізу і систематизації інформації, навичками використання сучасних інформаційних технологій і мистецтвом формулювання суті пошукових запитів. А це вже зміст не просто інформаційної культури, а перехід до інформаційно-мережної культури.

**Список використаних джерел:**

1. Акулініна О. Інтегроване заняття – одна з форм нових інформаційних технологій / О. Акулініна // Освіта. Технікуми. Коледжі. – 2002. – № 1. – С. 41-42.

2. Андреев А. А. Введение в дистанционное обучение : [учебно-методическое пособие] / А. А. Андреев. – М. : ВУ, 1997. – 85 с.

3. Беклешов В. К. Опыт и перспективы применения ЭВМ в организационно-экономической подготовке студентов технического вуза / В. К. Беклешов и др. // Совершенствование форм и методов экономико-организационной подготовки студентов технических вузов : Сб. науч. тр. – Л., 1991. – С. 40-42.

4. Богатова Т. Игра в ситуации: сочетание приятного с полезным / Т. Богатова // PCWEEK RE. – 1999. – № 19. – С. 23.

5. Корж В. В. АРМ «Политическая экономия и экономика» / В. В. Корж // Новые информационные технологии обучения в учебных заведениях Украины : тезисы докладов I Украинской научно-методической конференции (7-11 сентября 1992 г.). – Одесса-Киев, 1992. – 256 с.

Трайнев В. А. Деловые игры в учебном процессе : Методология разработки и практики проведения / В. А. Трайнев. – М. : Издательский Дом «Дашков и Ко»: МАН ИПТ, 2002. – 360 с.