

ДЕЛОВАЯ ИГРА КАК ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ФОРМА ОБУЧЕНИЯ СТУДЕНТОВ ВЕТЕРИНАРНОГО ФАКУЛЬТЕТА

***Ярошук А.И., кандидат ветеринарных наук, ассистент,
тел. 89119147774, a.yaroshchuk@spbguvm.ru
ФГБОУ ВО СПбГУВМ***

Ключевые слова: деловая игра, студент, обучение, компетенция, ветеринарный факультет

Современная система образования студентов ветеринарных ВУЗов требует подготовки специалистов в области ветеринарии, умеющих принимать наиболее эффективные решения в будущей профессиональной деятельности. Одной из форм обучения для достижения такого результата является внедрение деловых игр в процесс обучения студентов.

Сферу высшего образования (в том числе в области ветеринарии) можно представить, как отдельную отрасль экономики, результатом производства которой является профессиональный интеллект [1,2]. И выпускники высших учебных заведений в целом, и выпускники, получившие диплом ветеринарного специалиста должны обладать определённым набором профессиональных компетенций, что выражается в способности применять знания, умения и навыки, а также личностные качества в своей профессиональной деятельности. В современных условиях образования необходимо готовить не просто знающего и умеющего ветеринарного специалиста, но специалиста, способного принимать наиболее эффективные решения в своей будущей профессиональной деятельности, что все чаще требует применения новых образовательных методик и активных форм обучения [3].

Одной из таких форм, выступающих дополнением к образованию ветеринарного специалиста, является проведение деловых игр со студентами в учебном процессе [4]. Деловая игра – это метод имитации принятия решений руководящих работников или специалистов в различных производственных ситуациях, осуществляемый по заданным правилам группой людей.

Деловые игры выступают как инструмент передачи знаний и их последующей оценки в высшем образовании. В классическом образовательном процессе ветеринарных специалистов деловая игра является противопоставлением традиционным методам обучения, однако в

глобальном плане наоборот – дополняет и раскрывает образовательную деятельность, являясь логичным продолжением устоявшейся оценочно-зачетной программы.

Рассмотрим компоненты, за счет которых деловая игра может усилить эффект образовательного процесса.

Уровень знания и понимания той информации, которая передается студентам от преподавателя, невозможно объективно оценить в ходе лекций и семинаров. В случае с лекционным способом проведения занятий зачастую невозможно отследить не только уровень понимания материала, но и получить обратную связь о качестве передаваемых знаний, что крайне важно для преподавателя. Основная оценка приобретенных знаний происходит в конце учебного периода, что негативно отражается как на психологическом состоянии студента, так и на объективном контроле полученных знаний. Сложность ситуации удваивается при большом объеме теоретического материала, особенно у студентов с ветеринарной специализацией, поскольку пласт теории превалирует над прослойкой практических заданий. Также на объективность оценки знаний влияет количество студентов, при большом числе которого преподаватель физически не может отследить уровень полученных участниками образовательного процесса знаний и навыков.

Зарекомендованная эффективность самого принципа проведения деловых игр располагается на высоком уровне, поскольку с его помощью снимаются противоречия между абстрактным характером учебного предмета и реальным характером учебной или профессиональной деятельности [1,3]. Участник игры в любом случае ощущает связь между лекционной теорией и необходимой практикой посредством «проживания» симуляции.

Применение деловой игры для передачи знаний на различных кафедрах дает возможность совершенствовать механизм приобретения знаний и навыков студентами. В процессе игры легче усваивается информация и быстрее запоминается материал. Деловая игра как инструмент оценки знаний представляет большое поле различных психолого-педагогических этюдов, применяемых преподавателем для полного анализа усвоения знаний и навыков студентами ветеринарного профиля. Иными словами, различного рода деловые игры способствуют многостороннему развитию как в образовательном процессе ветеринарного специалиста (с использованием актуальных методов обучения, транслирующих лояльность тематике педагогике), так и в управленческой/деловой среде (в качестве одной из процедур процесса наставничества/менторства при передаче знаний между поколениями работников).

Практическая направленность деловых игр является существенным преимуществом в дополнение к игровой составляющей. Как правило, деловая игра – это моделирование реальной ситуации из практики деятельности компаний с набором текущих задач, деловых кейсов и коммуникационных связей. Моделируемая ситуация связана с профессиональной областью обучающихся студентов факультетов ветеринарной медицины и готовит их к решению практических задач в будущем.

Особую ценность в деловой игре имеет возможность как индивидуальной, так и командной оценки участников – преподаватель может обратить внимание на фактические и приобретаемые в процессе игры знания, уровень персональной ответственности и синергетический эффект, личный анализ ситуации и объем коммуникационных взаимодействий внутри группы участников.

В любой деловой игре должен присутствовать не только внешний оценочный фактор (преподаватель, наблюдающая группа, жюри), но и самооценка каждого студента (если он добросовестно подошел к выполнению заданий), поэтому необходимо получать обратную связь от студентов либо в процессе деловой игры (признак проактивного мышления), либо по ее завершении (одна из сторон проактивного торможения).

Традиционные методы транслирования знаний – лекции и семинары – являются для студентов классическими и не вызывают внутреннего «драйва» и амбициозного настроения. В то время как наличие фактора новизны, переключения внимания, смены фокусировки способствует воодушевлению потенциальных участников игры.

По результатам изучения темы и на основе опыта проведения деловых игр со студентами можно сделать вывод, что бизнес игра является одной из самых эффективных образовательных технологий, а выявленные преимущества игрового метода обучения (в сравнении с традиционными способами обучения студентов-ветеринарных специалистов) таковы:

- цели игры в большей степени согласуются с практическими потребностями обучающихся;
- метод позволяет соединить широкий охват проблем и глубину их осмысления;
- игровая форма соответствует логике деятельности, включает момент социального взаимодействия, готовит к профессиональному общению;
- игровой компонент способствует большей вовлеченности обучающихся;

- деловая игра насыщена обратной связью, причем более сильной по сравнению с применяемой в традиционных методах;
- в игре формируются установки профессиональной деятельности, легче преодолеваются стереотипы, корректируется самооценка;
- в ходе деловой игры проявляется вся личность, в то время как традиционные методы предполагают доминирование интеллектуальной сферы;
- предоставляется возможность интерпретации, осмысления полученных результатов.

Сейчас подобные методики начинают постепенно внедряться и в аграрные ВУЗы России, а новые рабочие программы по некоторым дисциплинам предусматривают деловые игры, интегрируя инновации в образование ветеринарных специалистов.

Библиографический список

1. Викентьева, О.Л. О подходе к разработке модели проведения деловой игры в студии компетентностных деловых игр / О.Л. Викентьева, А.И. Дерябин, Л.В. Шестакова // В сборнике: математика программных систем. Межвузовский сборник научных трудов – 2013. – С. 140-145
2. Викентьева, О.Л. Формирование компетенций согласно ФГОС ВПО третьего поколения на примере подготовки бакалавров бизнес-информатики / О.Л. Викентьева, А.И. Дерябин, Л.В. Шестакова // Рождественские чтения: материалы XVII Всероссийской научно-методической конференции по вопросам применения ИКТ в образовании – 2013. – №17. – С. 16-19
3. Ермакова, Н.В. Деловая игра «Контроль качества сельскохозяйственной продукции» / Н.В. Ермакова // Символ науки: международный научный журнал – 2016. – №5-2 (17). – С. 151-152
4. Бледнов, А.И. Имитационные деловые игры в преподавании дисциплины «Основы ветеринарии» / А.И. Бледнов // В сборнике: Образование. Инновации. Качество. Материалы V Международной научно-методической конференции – 2012. – С. 151-152

BUSINESS GAME AS AN ADDITIONAL FORM OF TRAINING FOR VETERINARY FACULTY STUDENTS

Yaroshcuk A.I.

Keywords: *business game, student, training, competence, veterinary faculty*

The modern education system of veterinary university students requires the training of specialists in the field of veterinary medicine who are able to make the most effective decisions in their future professional activities. One of the forms of training to achieve such a result is the introduction of business games into the learning process of students.