

УДК 37.091.33-027.22: [796:33] (043.2)

НАВЧАННЯ В БІЗНЕС-ІГРАХ

Вороніна Є. С.

*Національний авіаційний університет, м. Київ
Науковий керівник – Мелешко А.М., к.т.н., доц., професор кафедри КММТ*

Анотація: *Розглядаються підходи підвищення кваліфікації фахівців шляхом використання бізнес-ігор. Ділова гра дозволяє отримати теоретичні та практичні навички, застосовувати набуті вміння для вирішування проблеми, що виникають у професійній діяльності. Розвиток цифрових інформаційних технологій зробив доступними розробку програмних засобів для розвитку навчання. Розглянуті технологічні аспекти розробки бізнес-ігор для підвищення ефективності процесу навчання.*

Ключові слова: *бізнес-ігри, ділові ігри, цифрові ігри, інтерактивне навчання, комп'ютерне моделювання, технічний інтерфейс.*

Постановка проблеми та актуальність. Ігри добре відомий всім вид дозвілля, який існує з початку історії людства. У сучасних людей в цифрову епоху більш широкоживаними є комп'ютерні ігри. Зокрема розважального функціоналу, ігри можуть нести і навальний характер. Бізнес-ігри за своєю концепцією можуть відтворити життєві ситуації, вирішуючи які фахівці зможуть отримати новий досвід. Таким чином, інформація засвоюється краще в інтерактивному форматі навчання. Завдяки бізнес-іграм покращуються комунікативні навички, проявляються лідерські здібності, вміння до роботи в команді, вміння адаптуватися або на зміцнення здібностей до спільного прийняття. При розробці таких ігор є важливим технологічний аспект. Взаємодія між членами групи важлива, але менш актуальна, ніж інтерфейс індивідуального навчання [1].

Завданням дослідження є аналіз користі бізнес-ігор для навчання, дослідження технологічних аспектів бізнес-ігор.

Існує упередження, що ігри, особливо комп'ютерні, використовуються лише в розважальних цілях і слугує засобом скорочення вільного часу. Але бізнес-ігри можуть не тільки розважити, а ще й навчити. Цифрові ділові ігри підсилюють інтерес до навчання. Їх інтерактивність кидає виклик учням креативним підходом. Інтерактивні методи для навчання можуть слугувати фактором мотивування навчальної діяльності. Впровадження ділових ігор у навчальний процес має базуватися на педагогічній практиці, тобто будуватися на принципах наочності, актуальності, доступності. Мають бути не тільки практичні аспекти, а і теоретичні.

Структура ділової гри включає модель роботи, методичне забезпечення, моделювання об'єктів енергетики, систему аналізу та оцінки діяльності гравців (рис. 1).

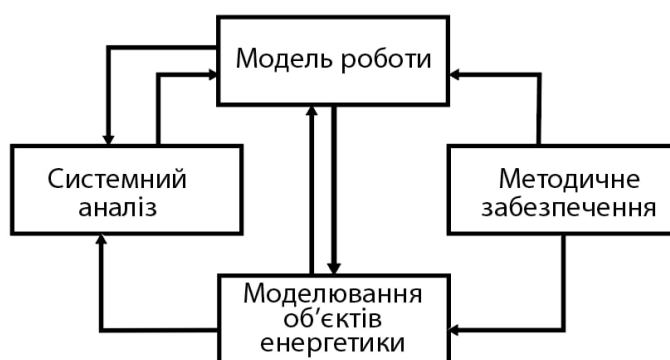


Рис.1. Структура бізнес-ігор [2]

Інтегрований досвід навчання має поєднувати реальне життя та цифрову діяльність. Цифрова бізнес-гра має закривати всі потреби звичного навчання, зокрема й вдало комунікацію в групі. В бізнес-іграх має бути вдало налаштоване спілкування я в середині команди, має бути платформа для обговорення. Вдала комунікація дозволить обмінюватися досвідом між членами команди, що також відображається на результатах навчання.

Ділова гра розвиває навички управління ключовими процесами в малому та середньому бізнесі. Виступає симуляцією, відтворюючи ринкове середовище. В її концепції є можливим створення віртуального прототипу компанії, отримати досвід з її управлінням, покращити лідерські здібності і отримати досвід вирішення проблем, з якими може стикнутися в майбутній професійній діяльності. Цифрова бізнес-ігра дає площу для створення і вирішення можливих помилок, без страху втрати капіталу, дає можливість відчути конкуренцію. На основі віртуального бізнесу можна отримати досвід як від реальної професійної діяльності і зробити необхідні висновки [3].

Важливим питанням у впровадженні бізнес-ігор в навчальну діяльність є програмне забезпечення, технічне функціонування. Програмний комплекс ділової гри має включати в себе точне визначення цілей і завдань, вибір обладнання, розподіл ролей. Зокрема технологічного аспекту, існує потреба в аналізі можливостей користування фахівців з комп'ютером.

Важливим є не тільки вдала ідея і розроблений комплекс ігор, а і вдалиий, інтуїтивно зрозумілий інтерфейс. Погано створені ігри, з точки зору програмного забезпечення, можуть здійснити негативний вплив на навчання. Інтерфейс може бути складним на розуміння, тому час на його освоєння може бути більшим ніж витрачений час на навчання, або навпаки занадто спрощеним, що є загрозою втрати теоретичного матеріалу навчання. Інтерфейс бізнес-ігор має прямий вплив на результат засвоєння матеріалу.

Висновки. Використання бізнес-ігор покращує навчальний процес, заохочує і стимулює фахівців, розвиває креативне мислення. Зокрема теоретичних знань ділові ігри мають відображати всі аспекти звичайного навчання, зокрема і вдалу комунікацію в середині гри між групою. Теоретичний матеріал має базуватися на педагогічній практиці.

Важливим є вдале програмне забезпечення, технічний функціонал. Апаратне середовище має відповідати всім навчальним вимогам. Програма має бути простою, інтуїтивно зрозумілою для звичайного користувача.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Kirk St. Amant. Learning through Business Games. Multimedia communications—Encyclopedias I. / Pagani, Margherita. 1971. P. 532-537.
2. Yury Khrushchev. Business Games in Training Engineering. / XV International Conference "Linguistic and Cultural Studies: Traditions and Innovations", LKTI 2015, 9-11 November 2015. / Procedia - Social and Behavioral Sciences 206 (2015) P. 267–271.
3. Сіромля С.Г., Сіромля Д.С. Гейміфікація в області бізнес-симуляцій малих підприємств. Комп'ютерні ігри та мультимедіа як інноваційний підхід до комунікації: / Матеріали I Всеукраїнської науково-технічної конференції молодих вчених, аспірантів та студентів. Одеса, 25-26 березня 2021 р. Одеса, Видавництво ОНАХТ, 2021. 98 с.