

Яковлев Олег Владимирович

д-р техн. наук, ведущий научный сотрудник

Федеральный исследовательский

центр «Информатика и управление» РАН

г. Москва

ПОВЫШЕНИЕ ИНФОРМАЦИОННОЙ КОМПЕТЕНТНОСТИ ОБУЧАЮЩИХСЯ В ХОДЕ ПРОВЕДЕНИЯ ДЕЛОВЫХ ИГР

***Аннотация:** в данной статье рассмотрены вопросы интеграции информационных и педагогических технологий при проведении деловой игры по мониторингу паводковой обстановки со студентами, обучающимися по различным направлениям подготовки с целью повышения их информационной компетентности в смежных областях знаний. Разработан сценарий проведения деловой игры по мониторингу паводковой обстановки на реках России. Определен состав участников деловой игры. Намечены пути повышения информационной компетентности обучающихся на основе взаимного обмена опытом выполнения профессиональных функций.*

***Ключевые слова:** деловая игра, информационные технологии, педагогические технологии, мониторинг, информационная компетентность.*

В связи с новыми требованиями, предъявленными к профессии, связанной с предупреждением чрезвычайных ситуаций, процесс повышения квалификации кадров в рамках высшей школы приобретает новые черты. Наиболее точно отражает суть модернизационных процессов сфере образования компетентностный подход: обращение к личности обучаемого, учет его личностных, деятельностных характеристик: творческую инициативу, самостоятельность, мобильность; обеспечение возможностей для самореализации, личностного роста ученика; создание условий для саморазвития его творческой индивидуальности.

Внедрение в учебный процесс методов активного обучения видится на данный момент наиболее эффективным способом интенсификации подготовки

квалифицированных кадров в сфере мониторинга и прогнозирования ЧС, в том числе и в рамках задачи по формированию информационной компетентности [3].

Одним из эффективных методов подготовки квалифицированных кадров, получившим широкое распространение среди других форм обучения, являются деловые игры. Деловые игры позволяют имитировать совокупность управляемых и неуправляемых процессов, обеспечивая в ускоренном масштабе взаимосвязанную последовательность ситуаций, близких к реальным, происходящих в повседневной жизни [1].

В ходе деловой игры студентами воссоздается предметное и социальное содержание профессиональной деятельности, моделируется система отношений, характерная для данного вида практики [2].

Мониторинг и прогнозирование чрезвычайных ситуаций – комплексный процесс, в который вовлечены специалисты разных направлений. Поэтому для имитации реальной профессиональной деятельности будущих специалистов видится наиболее рациональным применение методик проведения деловых игр, которые могут позволить отработать взаимодействие специалистов различных сфер для решения общей задачи.

Целью деловой научно-исследовательской игры является выработка навыков и умений проведения научных исследований с применением современных информационных технологий для решения прикладных задач предупреждения и ликвидации ЧС, связанных с наводнениями при паводках.

Объектом исследования выступают чрезвычайные ситуации, вызванные паводковыми явлениями.

Предметом исследования является применение современных информационных технологий для решения прикладных задач предупреждения и ликвидации чрезвычайных ситуаций, связанных с наводнениями при паводках.

Также разработан план проведения учебно-деловой игры [4], который включает в себя следующие этапы:

1. Введение в игру – знакомство со смыслом, целями и задачами проводимой игры, общим регламентом, осуществление консультирования и инструктажа.

2. Разделение студентов на группы – выборы лидера в каждой группе, при необходимости распределение игровых ролей (как в начале игры, так и по ходу ее проведения).

3. Погружение в игру – участники получают игровое задание.

4. Изучение и системный анализ ситуации или проблемы – работа по группам.

5. Игровой процесс – на этом этапе в соответствии с принятой в каждой группе стратегией осуществляется поиск или выработка вариантов решений, прогнозирование возможных потенциальных проблем, рисков и других последствий рассматриваемых решений и конкретных действий.

6. Общая дискуссия или пленум – межгрупповое общение, в ходе которого каждая группа делегирует представителя своей команды для презентации и обоснование своих решений или проектов, происходит обмен мнениями.

7. Подведение итогов игры.

Для проведения деловой игры были сформированы рабочие группы по зонам ответственности по регионам РФ.

В состав каждой группы входили:

– руководитель группы (направление подготовки «Техносферная безопасность»);

– специалист по сбору и обработке информации о паводковой обстановке в регионе (направление подготовки «Информационные технологии»);

– математик-аналитик (направление подготовки «Математическое моделирование»);

– программист (направление подготовки «Информатика»).

Взаимодействие участников в рамках сценария игры реализовано в форме круглых столов, условно определяемых как:

1. Установочный.
2. Программно-тематический.
3. Математико-модельный.
4. Инженерно-технический.
5. Аналитический.
6. Информационно-технологический.
7. Итоговый.

Результатом процесса взаимодействия в информационном поле представителей различных направлений подготовки в рамках общей проблематики является повышение общего уровня информационной компетентности. Будущие сотрудники центров мониторинга обстановки, работая с различными источниками информации, в том числе из смежных областей знаний, учатся выполнять свои профессиональные задачи на репродуктивном и творческом уровне, создавать информационные ресурсы, а также взаимодействовать с новой динамично меняющейся информацией в ходе будущей профессиональной деятельности.

Список литературы

1. Пидкасистый П.И. Технология игры в обучении и развитии: Учеб. пособие / П.И. Пидкасистый, Ж.С. Хайдаров; Моск. пед. ун-т. – М.: Рос. пед. агентство, 1996. – 269 с.
2. Платов В.Я. Деловые игры: разработка, организация и проведение: Учебник / В.Я. Платов. – М.: Профиздат, 1991. – 192 с.
3. Педагогические технологии: Учеб. пособие для студентов пед. специальностей / под ред. В.С. Кукушина. – Ростов н/Д: Феникс, 2002. – 320 с.
4. Хруцкий Е.А. Организация проведения деловых игр: Учеб.-метод. пособие для преподавателей сред. спец. учеб. заведений / Е.А. Хруцкий. – М.: Высшая школа, 1991. – 320 с.