

ПРОГРАМНО-ІМІТАЦІЙНІ КОМПЛЕКСИ У ПІДГОТОВЦІ УПРАВЛІНЦІВ

Шевчук Л. Д.¹, Лапінський В.В.²

*^{1,2} ДВНЗ «Переяслав-Хмельницький державний педагогічний університет
імені Григорія Сковороди, м. Переяслав-Хмельницький,
вул. Сухомлинського, 30, Україна
E-mail:¹sheld651@gmail.com, ²vit_lap@ua.fm*

Стрімкий розвиток інформаційних технологій надає можливість упровадити в сучасний освітній процес вищої школи інноваційні методи навчання, серед яких особливе значення займають комп'ютерні імітаційні комплекси (КІК). Така технологія дозволяє майбутнім менеджерам, управлінцям освоїти якісно новий підхід до здійснення власних дій, суть якого полягає в інтеграції мислення, комунікації та діяльності. Проблема пасивності знань нині стала однією з ключових, оскільки студент, знання якого знаходяться у латентному стані, не завжди здатний їх актуалізувати, не застосовує свої знання у процесі навчання та інших видів діяльності. Як наслідок частина накопичених під час навчання знань залишається незатребуваною і з часом втрачається.

Проблема пошуку форм, методів і засобів навчання, які б забезпечували формування знань, що ставали б основою професійної компетентності, потребує пошуку свого вирішення і результати досліджень теоретичних та методичних аспектів використання серйозних ігор у вищій освіті, зокрема у процесі підготовки управлінців, надають можливість сформулювати нові підходи до зазначеного процесу, забезпечити підготовку майбутніх менеджерів на сучасному рівні.

Еволюція комп'ютерних технологій разом із зростаючою швидкістю Інтернет-комунікацій сприяє використанню програмного забезпечення для симуляції та застосування ділових ігор у вищій освіті. Ці технологічні та методичні інструменти можуть значно збагатити досвід навчання практично у будь-якій галузі знань. Аналізуючи закордонний та вітчизняний досвід використання комп'ютерних імітаційних комплексів у навчанні можна з упевненістю твердити, що науковий інтерес до впровадження ігрових технологій і симуляцій у вищій освіті постійно зростає. Результати проведених досліджень показують, що застосування симуляцій реальної майбутньої діяльності позитивно впливають на цілі навчання у вищій школі. Дослідники визначають три шляхи інтегрування симуляцій у процес навчання: пізнавальні, поведінкові та афективні.

Симуляція майбутньої професійної діяльності електронним освітнім ресурсом (ЕОР) у найпростішому випадку зводиться до генерування професійно зорієнтованої ситуаційної задачі, яку, в принципі, можна подати у формі тексту на папері. Аналіз конкретної ситуації – це глибоке і детальне дослідження реальних або штучних обставин, що виконуються для того, щоб виявити характерні властивості керованого об'єкту і подати план генерування керуючого впливу. Цей метод доцільно застосовувати у підготовці майбутніх управлінців, оскільки він розвиває аналітичне мислення студентів, системний підхід до вирішення проблеми, дозволяє виокремлювати варіанти правильних і помилкових управлінських рішень, добирати (й формулювати) критерії знаходження оптимального рішення, вчитися встановлювати ділові й професійні контакти, приймати колективні рішення, усувати конфлікти. Аналіз конкретної ситуації – це глибоке й детальне дослідження реальних або штучних обставин, що виконуються для того, щоб виявити характерні властивості. Цей метод доцільно застосовувати у підготовці майбутніх управлінців, оскільки він розвиває аналітичне мислення студентів, системний підхід до вирішення проблеми, дозволяє виокремлювати варіанти правильних і помилкових управлінських рішень, добирати (й формулювати) критерії знаходження оптимального рішення, вчитися встановлювати ділові й професійні контакти, приймати колективні рішення, усувати конфлікти.

Сучасне комп'ютерне моделювання виступає як засіб: спілкування людей (обмін інформаційними, комп'ютерними моделями та програмами), осмислення і пізнання явищ навколишнього світу (комп'ютерні моделі сонячної системи, атома тощо), навчання і тренування (тренажери), оптимізації рішення, яке ухвалює людина (підбір параметрів).

За час свого існування комп'ютерне імітаційне моделювання проникло в багато галузей науки, серед яких вже традиційно на першому місці – економіка, екологія та військові галузі (у деяких моделях вони тісно переплітаються). Перш за все, слід зазначити, що подання ситуаційної задачі у формі тексту на папері, навіть згенерованого комп'ютером, не надає того мотиваційного ефекту, який дає безпосереднє відтворення ситуації на екрані, а реагування моделі на введення студентом значень параметрів керуючого впливу точно не залишить його байдужим. Робота з динамічною керованою (інтерактивною) моделлю об'єкта вивчення рівноцінна виконанню перетворювальної діяльності над об'єктом вивчення, що підтверджено результатами багатьох досліджень.

Для формування професійних компетентностей менеджерів, управлінців освіти при вивченні курсу «Управління інформаційними зв'язками» використовуються такі симулятори, як «Управління закладами середнього професійного навчання» та «Reaching top position in Universities World Rankings», створених компанією «Лабіус», «Управління університетом» та «Virtual U» створені за підтримки Фонду Альфреда П. Слоуна та Фонду Спенсера. У симуляторі відтворюється ситуація проектування навчальної діяльності у сфері професійного навчання, її ресурсне та кадрове забезпечення. Студенти, працюючи з симулятором займають позицію керівника ПТН-установи. Використовуючи віртуальну реальність вони мають можливість працювати в умовах, що постійно змінюються, враховувати зовнішні контексти та тренди професійної підготовки, освоювати нові інструменти управління діяльністю навчального закладу. У результаті основною задачею майбутніх управлінців є розроблення портфоліо навчальних програм (відповідно до вимог ринку праці) свого закладу та забезпечення їх ефективної реалізації.

Розглянутий підхід до професійного навчання управлінців уявляється більш реалістичним і ефективним, ніж застосування набору окремих запитань щодо об'єкту вивчення, сформованого без явно визначеного зв'язку з реальним динамічним об'єктом управління. Таким чином ситуаційне навчання орієнтується на те, що знання й уміння даються не як предмет, на який має бути спрямована активність студента, а як засіб вирішення реальних задач діяльності фахівця.

Під час використання комп'ютерних симуляцій у навчальному процесі відтворюються реальні професійні фрагменти управління навчальним закладом і міжособистісні відносини зайнятих у ньому фахівців, студенту задаються контури і контексти його майбутньої професійної діяльності. Отже комп'ютерні симуляції можуть уже найближчим часом стати основним видом внутрішньо корпоративного навчання, особливо у підготовці управлінців, адже саме комп'ютерні симуляції усе необхідне, щоб з одного боку – надавати необхідний досвід майбутнім фахівцям, а з іншого боку – опосередковано мотивувати їх на отримання нових знань.

Література

1. Даниленко Л. І. Освітній менеджмент: Навчальний посібник / Л. І. Даниленко, Л. М. Карамушка – К. : Шкільний світ. 2003.– 400 с.
2. Керівник: фактор X: Інформаційні ресурси як складова управління загальноосвітнім навчальним закладом // Л. М. Калініна, В. В. Лапінський, Ю. О. Дорошенко / Управління освітою. – №22 (70), 2003 р. – С. 10-11; №23 (71), 2003. – С.8-9; №24, (72), 2003. – С.13.