УДК 378.147

ДЕЛОВАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ НАВЫКОВ ПРИНЯТИЯ РЕШЕНИЙ В ИЗМЕНЯЮЩИХСЯ УСЛОВИЯХ У СТУДЕНТОВ IT-НАПРАВЛЕНИЙ

Д. С. РОМАНОВА
Сибирский федеральный университет
Красноярск, Россия

Сегодня высшее образование предполагает не только получение студентами профессиональных знаний, но и формирование компетенций, необходимых для дальнейшей профессиональной деятельности. Для технических специальностей особенно важны навыки командной работы, принятия и аргументации решений, взаимодействия с коллегами.

Одним из методов, позволяющих развивать подобные навыки в процессе обучения, является деловая игра [1]. А. А. Вербицкий рассматривает учебную деловую игру как знаковую модель профессиональной деятельности, позволяющую приблизить содержание обучения к будущей профессиональной деятельности [2].

Особенностью предлагаемой деловой игры является изменение одного из условий задачи после принятия первоначального решения. Это позволяет проверить, сможет ли студент пересмотреть своё решение и адаптировать его к новой ситуации.

В работе рассматривается деловая игра для студентов старших курсов направления подготовки, связанного с информационными технологиями. В рамках игры моделируется работа команды, занимающейся разработкой информационной системы. Команды получают от преподавателя общее задание или самостоятельно формулируют тему проекта, которая в обязательном порядке согласуется с преподавателем, выступающим в роли заказчика. Ключевым требованием является разработка клиент-серверного приложения. В качестве примера может рассматриваться совместный планировщик задач, в котором серверная часть хранит общий список задач с указанием приоритетов, сроков выполнения и статусов, а клиентская часть обеспечивает подключение к системе, добавление и редактирование задач в режиме реального времени, синхронизацию обновлений между участниками, голосование за приоритеты и назначение ответственных.

Деловая игра состоит из шести этапов. На первом этапе происходит формирование команд студентов. Преподаватель играет роль заказчика и даёт команде требования к информационной системе. Студенты распределяют роли: аналитик, разработчик и тестировщик. После этого участники игры анализируют требования заказчика и определяют основные задачи проекта с учётом своей роли.

Далее каждая команда приступает к работе. Аналитик составляет план действий и готовит презентацию проекта, разработчики пишут код, а тестиров-

щик проверяет работоспособность системы как вручную, так и с помощью написания автоматизированных тестов.

На следующем этапе происходит изменение условий задачи. Когда большая часть работы уже выполнена, преподаватель внезапно вводит новое условие, которое меняет всю ситуацию. Например, срок разработки сокращается с трёх месяцев до одного. После получения новых данных студенты пересматривают свой план и решают, что нужно изменить с учётом новых требований. Например, при разработке электронного журнала заказчик (преподаватель) может потребовать отображения данных в режиме реального времени.

На последнем этапе происходит защита выполненных задач. На лекции каждая команда презентует финальное решение, объясняет внесённые изменения и отвечает на вопросы преподавателя.

После презентаций преподаватель оценивает проведенную каждым студентом работу. Работа студентов оценивается преподавателем по 100-балльной системе. При оценке учитывается, насколько обоснованно решение, как команда адаптировалась к новым условиям, как студенты аргументировали свои идеи и как работали вместе. Оценка складывается из четырёх контрольных точек: анализ задачи; первоначальное решение; реакция на изменение условий; итоговая защита. Баллы распределены в табл. 1.

Табл. 1. Критерии оценивания

Критерий	Балл
Анализ исходной задачи и требований	15
Обоснованность первоначального решения	20
Корректировка решения после внесения изменений	30
Работа в рамках своей роли в команде	15
Аргументация итогового решения	10
Командное взаимодействие	10

Как показано в таблице, наивысший балл начисляется за доработку решения с учётом новых условий от преподавателя. Этот критерий проверяет, насколько гибко студенты мыслят и как быстро находят выход из изменившейся ситуации.

Благодаря этому деловая игра становится хорошей имитацией реальной работы в IT-команде.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. **Журавская, Е. А.** Внедрение игровых технологий для обучения студентов вуза / Е. А. Журавская // Миссия конфессий. – 2024. – Т. 13, № 74. – Ч. 1. – С. 192–197.

2. **Вербицкий, А. А.** Психолого-педагогические особенности деловой игры как формы знаково-контекстного обучения / А. А. Вербицкий // Игровое моделирование: методология и практика. – Новосибирск : Наука, 1987. – С. 78–99.