

В.А. Алексеева, Е.В. Буляткин, М.Ю. Винокурова
(студенты)

*Сибирско-американский факультет менеджмента Байкальской
международной бизнес-школы Иркутского государственного университета*

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРЫ «WORLD OF WAR CRAFT» В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ

В настоящее время многие люди проводят большую часть своего свободного времени в виртуальном пространстве, играя в компьютерные игры. Примером может служить знаменитая по всему миру игра – «World of WarCraft»: ежедневно многие люди уходят с головой в увлекательный мир этой игры. Но может ли простая компьютерная игра доставлять не только удовольствие от процесса игры, но и приносить какую-либо пользу в реальной жизни? И наш ответ – может! В ходе продолжительной дискуссии мы смогли прийти к единому мнению, что виртуальная игра может стать хорошим инструментом обучения студентов в бизнес-школе.

Девиз нашей будущей бизнес-школы - «Учимся, играя». Скучные лекции без практики давно стали неэффективным инструментом для подготовки современного специалиста.[2] Таким образом, мы предлагаем использовать игру «World of WarCraft» в процессе обучения. Мы полагаем, что данный метод обучения будет достаточно эффективным по некоторым причинам:

1. Студенты такой школы смогут развивать свои лидерские способности во время игры. У каждого студента будет своя роль и задача в виртуальной организации, которую ему необходимо будет решить, опираясь на свои знания и умения, а также на своих товарищей по команде. [1]

2. Все игроки, по окончании определенного задания получают за него деньги, которые они могут использовать на фондовых биржах игры «World of WarCraft». Следовательно, студент учится и тому, как правильно обращаться с деньгами на фондовых биржах и узнает о состоянии экономики.

3. Игра будет развивать способность работать в команде. Умение работать в команде очень важно для будущего успешного бизнесмена. Участникам будет предложено много заданий, успех которых будет зависеть от общей работы всей команды. [1,3]

4. Благодаря глобальности игры студенты смогут знакомиться с культурными особенностями других стран и народностей. Понимание иностранного партнера также является значимым качеством успешного бизнесмена. Более того, студенты смогут лучше понимать свою роль в социуме.

5. Студенты научатся справляться со своими страхами посредством виртуальной игры. Каждый раз, отправляясь на задание, студент будет понимать, что ему дается один шанс для его выполнения. Так же и в бизнесе, человеку дается один шанс, чтобы выбрать нужную стратегию или направление.

Научно-практическая конференция "Бизнес-образование как инструмент устойчивого развития экономики"

Таким образом, используя «World of WarCraft», студенты будут приобретать способности и умения, которые им обязательно пригодятся в их будущей профессии. Преподаватели будут выполнять не только роль лектора, но и роль наставника, который будет контролировать и организовывать виртуальную деятельность учащегося. Более того, человек усваивает новый материал гораздо быстрее и эффективней, если его преподносят в интересной и активной форме. Поэтому, мы надеемся, что через некоторое время игры будут использоваться в процессе обучения для лучшего усвоения теоретического материала.

Список использованных источников

1. Battle. Что такое «настоящее имя»? – <http://eu.battle.net/ru/realid/> (30.03.2011)
2. Богданов, И. Психология и педагогика. Имитационное моделирование и игровые технологии и их применение в обучении/ И. Богданов, С. Лазарев – <http://imp.rudn.ru/ffec/psych/ps13.html#13-4> (20.03.2011)
3. Наумов, В. Потенциал учебных симуляторов. 2006/ В. Наумов – <http://psyfactor.org/lib/naumov4.htm> (28.03.2011)