

дополненной альтернативными правилами. Последние обеспечивают пользователю возможность обращаться к системе с запросами практически свободного по синтаксису стиля, которые могут быть проинтерпретированы системой даже несмотря на лексическое и семантическое несоответствие ожидаемым командам.

Функция отображения определяет наличие соответствия (с некоторой степенью определенности) между запросом и допустимой командой ЯК. Вычисление этих степеней зависит от ряда факторов, в число которых можно отнести контекст ситуации, обученность пользователя, лексическую, синтаксическую и семантическую готовность системы воспринять запрос.

Очевидно, что один и тот же запрос может обозначать различные различные команды; в то же время различные запросы могут соответствовать у разных пользователей одной и той же команде. Таким образом, соответствие языков запросов и команд имеет тип М:М.

Эта специфика позволяет рассматривать ЯК как нечеткое множество и соответственно обрабатывать запросы. Проиллюстрируем это на примере хорошо известных команд. Рассмотрим группу DELETE, ERASE, REMOVE, ZAP любая из этих команд может использоваться для удаления некоторого объекта; предположим что в систему заложена команда DELETE. Ввиду того, что каждый из этих синонимов может использоваться для выполнения других функций, таких, как откат на шаг назад, очистка без удаления, то имеется неопределенность в степени их смысловой равнозначности. Эта неопределенность меняется от контекста к контексту и отлична для каждого пользователя.

При наличии такой неопределенности приблизительное равенство значений этих терминов удобно представить в виде нечеткого множества, в котором степень принадлежности термина множеству DELETE зависит от контекста и индивидуальна для конкретного пользователя.

Так как ЯК представляет собой набор таких терминов, то такое представление может быть легко обобщено до модели всего языка.

ББК 884

Н. О. Свешникова

### **ДЕЛОВЫЕ ИГРЫ КАК СРЕДСТВО ПРИОБРЕТЕНИЯ НАВЫКОВ ПРИНЯТИЯ РЕШЕНИЯ В МАЛЫХ ГРУППАХ (НА ПРИМЕРЕ СТУДЕНЧЕСКОЙ ГРУППЫ)**

Решая задачи развития творческой активности будущего специалиста в вузе, необходимо предоставить студенту возможность для самореализации, самоорганизации, самовоспитания, самодвижения. Различные формы и методы вузовского обучения обеспечивают в этом отношении различные возможности — от жесткой регламентации содержания обучения и путей его усвоения и контроля до достаточно свободной процедуры «порождения знаний» на проблемной лекции или семинарском занятии, самостоятельного принятия решения в деловой игре. Специфической особенностью, а также несомненным преимуществом деловой игры как метода обучения является ее принципиально групповой, а не индивидуальный характер. Реализация деловой игры предполагает интенсивное взаимодействие между ее участниками: цель деятельности может быть достигнута только совместными усилиями. Еще

один важный аспект состоит в том, что учебный материал преподносится не в форме «информация о», а представляет собой специально организованную деятельность по операционализации теоретических знаний, переводу их в деятельностный контекст.

В структуре курса «Психология управления» используются методы деловых игр, при помощи которых, с одной стороны, изучаются социально-психологические феномены в студенческой группе, с другой стороны — отбатываются навыки группового принятия решения. Особое внимание уделяется собственно навыкам принятия решения именно потому, что процедура принятия решения является центральной частью деятельности любого специалиста. Здесь наиболее полно реализуются отражательные и регуляторные функции психики. Эффективность деятельности как отдельно взятого специалиста, так и группы людей во многом зависит от правильности и своевременности принятия решения.

В самом общем виде процесс принятия решения включает формирование последовательности целесообразных действий для достижения цели на основе преобразования некоторой исходной информации. К основным условиям, определяющим реализацию процессов принятия решения в деятельности человека, относятся:

- наличие дефицита информации и времени, стимулирующего «борьбу гипотез»;

- наличие некоторой неопределенности ситуации, определяющей борьбу мотивов у субъекта, принимающего решения;

- осуществление волевого акта, обеспечивающего преодоление неопределенности, выбор гипотезы, принятие на себя той или иной ответственности.

Отдельно выделяется личностный аспект принятия решения, связанный с влиянием мотивационно-установочной и эмоционально волевой сфер на протекание информационных процессов у человека.

В качестве имитирующей ситуации нами используется ситуация «Выборы руководителя», где отбатываются навыки принятия решения группой, от которой зависит дальнейшее эффективное функционирование группы. Перед проведением деловой игры наши студенты изучают систему конкретных ситуаций, разыгрывание ролей, где они приобретают первичные навыки принятия решения в проблемной ситуации.

УДК 381.544

**М. Ю. Перепелицына**

### **О РОЛИ МОДЕЛИРОВАНИЯ ПОВЕДЕНИЯ ЛИЧНОСТИ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ СТУДЕНТОВ**

Рассмотрение социальной сущности человека немислимо без глубокого анализа его поведения, мотивов выбора того или иного решения, того или иного поступка. Гуманизация межличностных отношений во многом зависит от коммуникативных умений и навыков выбирать полезные для Себя и Другого стратегии поведения.

В процессе обучения студентов применение моделирования поведения как метода воссоздания ситуации взаимодействия человека с окружающей средой позволяет, как известно, создавать новые решения и подходы к разнооб-