

DẠY HỌC BẰNG PHƯƠNG PHÁP MÔ PHỎNG

TS. LƯU THANH TÂM

Đầu những năm 1990 cũng là thời điểm bắt đầu chấm dứt “thời kỳ hoàng kim” thực tập của sinh viên. Trong cơ chế bao cấp, việc đưa sinh viên đi thực tập là khá dễ dàng. Nhưng từ khi các doanh nghiệp chuyển sang kinh doanh theo kinh tế thị trường thì chỗ thực tập cho sinh viên là rất khó, vì các doanh nghiệp đều có những bí mật về thông tin để cạnh tranh. Trong những năm gần đây, thực trạng khan hiếm nơi thực tập cũng như việc phải đáp ứng những đòi hỏi về kỹ năng và kiến thức thực tế của doanh nghiệp trước những nhà quản trị tương lai đã thúc đẩy các trường đại học đẩy mạnh áp dụng mô hình phỏng, xem đó như một giải pháp giúp người học tiếp cận với thực tế, nâng cao chất lượng đào tạo.

Lý thuyết dạy học

Lịch sử phát triển

Dạy học bằng phương pháp mô phỏng (hay trò chơi mô phỏng) thực ra đã ra đời rất lâu. Theo cách nói của A.M.Gorky “đó là con đường nhận thức thế giới của lớp trẻ, trong đó các em sống, làm việc và mong muốn cải biến”. Người xưa muốn dạy con cháu chiếm lĩnh vực kỹ năng nghề nghiệp (ví dụ như săn bắt), họ đã chế ra các công cụ nhỏ, mô phỏng những phương tiện thực của người lớn. Rồi họ tổ chức những tình huống mô phỏng những

cuộc săn bắt thật, biến thành “trò chơi mô phỏng” theo những luật chơi nhất định. Vì vậy, mô phỏng trò chơi trong kinh doanh bao gồm các kiểu mô hình hóa khác nhau của tình huống thật, liên quan đến nghiên cứu và dạy học. Nguyên lý chung là mô phỏng từng nghiệp vụ riêng lẻ trước sau đó sẽ liên kết các nghiệp vụ lại và mô hình hóa chúng trong hệ thống động và phức tạp hơn.

Bản chất của phương pháp

Có thể hiểu “algôrit” của quá trình biến tình huống hiện thực thành bài toán tình huống mô phỏng ở đại học như sau:

(1) Phân tích cấu trúc những kỹ năng nghề nghiệp cần có của sinh viên theo mục tiêu đào tạo và hệ thống thành những tình huống nghề nghiệp tương lai.

(2) Xử lý sự phạm hệ thống những tình huống thực đó thành hệ thống những tình huống mô phỏng (bất chước) mang tính chất của bài toán nhận thức. Nói cách khác là mô hình hóa theo lối mô phỏng những tình huống nghề nghiệp thành hệ thống những bài toán tình huống mô phỏng. Chúng sẽ là phương tiện công cụ chủ yếu của phương pháp dạy học mới này.

(3) Đưa hệ thống bài toán tình huống mô phỏng vào dạy học trong hình thức trò chơi. Những sinh viên sẽ đóng vai người chơi, hành động và

tương tác với nhau theo luật chơi xác định cùng nhau giải bài toán tình huống theo vai trò của mỗi người.

(4) Khi giải bài toán tình huống mô phỏng trong khuôn khổ trò chơi dạy học đó, sinh viên sẽ lĩnh hội được kỹ năng nghề nghiệp tương lai.

Các bước tiến hành

Có thể diễn tả quy trình công nghệ bằng sơ đồ hình 2, trong đó:

- Chuẩn bị bài toán trò chơi mô phỏng

- Đoạn 0 - 1 là bước chuẩn bị

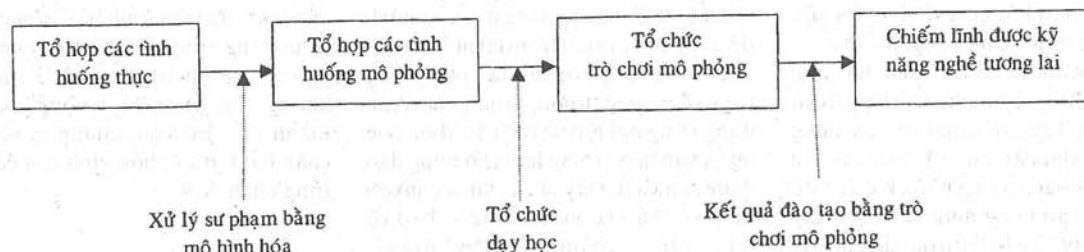
- Đoạn 1 - 2 cung cấp thông tin ban đầu (đó là số liệu, chứng từ, báo cáo về hoạt động sản xuất kinh doanh, các nghiệp vụ kinh tế phát sinh trong doanh nghiệp)

- Đoạn 2 - 3 sinh viên nghiên cứu thông tin ban đầu, giáo viên, hướng dẫn viên từ doanh nghiệp hướng dẫn luật chơi, tổ chức các nhóm theo mô hình doanh nghiệp, phân công trách nhiệm và quyền hạn và sinh viên nhận viên tìm hiểu kỹ cơ chế và luật chơi.

- Đoạn 3 - 4 thiết kế mô hình các doanh nghiệp cạnh tranh theo bốn yếu tố của marketing, bài toán này có thể là những vấn đề của các môn học mà giáo viên đã trình bày trong giờ lý thuyết hoặc các tình huống nghề nghiệp tương lai mà sinh viên sẽ gặp do giáo viên gợi ý.

- Đoạn 4 - 5 thực thi giải quyết vấn đề và ra quyết định. Sinh viên

Hình 1: Chuyển hóa trò chơi mô phỏng thành tình huống dạy học



từng người sẽ đóng vai nào đó trong trò chơi và thực thi vai trò chức năng mô phỏng đó của mình và phối hợp với nhau để doanh nghiệp mình thắng thầu hợp đồng.

- Đoạn 5 - 6 kích thích cạnh tranh, nghĩa là giáo viên ở vai trò khách hàng có thể can thiệp bằng cách đưa ra một hoặc một số tình huống kích thích. Ví dụ, thay đổi chính sách quản lý, giá cả, thanh toán... hoặc có một sự cố nào đó của doanh nghiệp như biến động lao động, tác động môi trường chẳng hạn.

- Đoạn 6 - 7 sinh viên phải giải quyết tình huống kích thích đó bằng cách sử dụng nguồn lực của doanh nghiệp một cách hiệu quả.

- Đoạn 7 - 8 nếu hoàn thành lời giải.

- Đoạn 8 - 9 kiểm nghiệm và điều chỉnh giải pháp theo triết lý của vòng tròn PDCA (Plan - Do - Check - Act) do TS. Deming đề xuất. Sau đó sinh viên xem lại và đánh giá mô hình doanh nghiệp ảo của mình.

- Đoạn 9 - 10 Ban điều hành doanh nghiệp ảo lập báo cáo bằng văn bản lên giáo viên hướng dẫn về kết quả hoạt động của doanh nghiệp qua những chỉ tiêu cụ thể.

- Đoạn 10 - 11 sinh viên trình bày với giáo viên và trước các doanh nghiệp kết quả đầu ra để giáo viên đánh giá theo các tiêu chí cho trước và

cho điểm tập thể nhóm.

- Các đoạn tiếp theo từ 12 - 17: trò chơi mô phỏng doanh nghiệp ảo cứ thế tiếp diễn với những nghiệp vụ khác và những loại hình doanh nghiệp khác nhau.

Cấu trúc của một tình huống

(1) Mục tiêu và đối tượng phục vụ.

(2) Nội dung mô phỏng nào là cơ bản.

(3) Những biến số mô phỏng những thao tác nào, những nghiệp vụ cụ thể nào, những tương tác nào trong hành vi cần được bắt chước để cấu tạo nên tình huống mô phỏng.

(4) Căn bố trí những vai trò và xác định số người tham gia.

(5) Phân vai và quan hệ giữa các vai chức năng.

(6) Luật chơi, tức qui tắc chỉ phối hành vi của mỗi vai, tương tác giữa các vai.

(7) Chủ trò điều khiển cuộc chơi thường là giáo viên hướng dẫn.

Định hướng xây dựng doanh nghiệp ảo

Ý tưởng

Viên gạch đầu tiên để xây dựng doanh nghiệp ảo là phòng mô phỏng các nghiệp vụ ở các doanh nghiệp, được diễn lại như thật trong khuôn viên

nhà trường. Các nghiệp vụ được ưu tiên mô phỏng là những khâu mà doanh nghiệp lúc nào cũng giấu kín như kế toán, kiểm toán, quản lý tài chính, soạn thảo và ghi các chứng từ quan trọng, quản lý hợp đồng xuất nhập khẩu... Thực hành mô phỏng chính là phương pháp hữu hiệu giúp sinh viên áp dụng kiến thức lý thuyết vào thực tế nhằm giải quyết các bài toán hoạt động sản xuất kinh doanh của doanh nghiệp và giúp nhà quản trị ra quyết định đúng đắn, sáng tạo.

Cấu trúc phòng mô phỏng

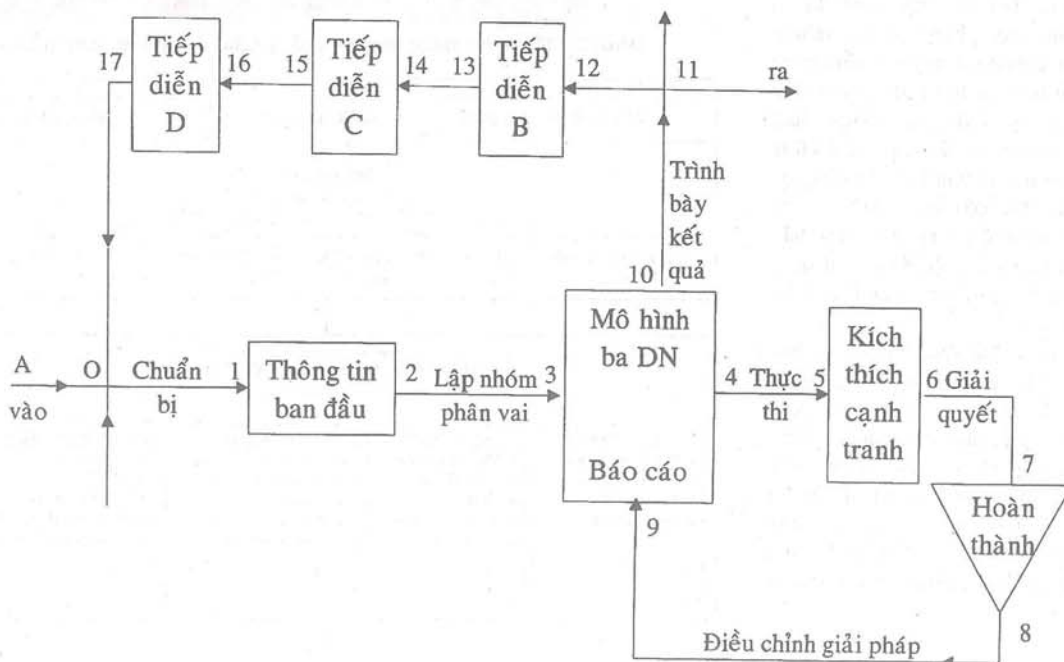
Trong thực tế, xây dựng một doanh nghiệp ảo phục vụ giảng dạy mô phỏng như vậy sẽ tốn rất nhiều kinh phí, vượt quá tầm suy nghĩ của những người làm công tác giảng dạy. Không có vốn, mọi thứ chỉ cố gắng co lại, tập trung vào ba nội dung quan trọng mô phỏng kế toán tài chính, mô phỏng giao dịch các nghiệp vụ ngoại thương và mô phỏng cách thức tuyển dụng lao động với ba phòng theo sơ đồ hình 3.

Tiến trình giảng dạy mô phỏng

Dạy học bằng phương pháp mô phỏng được chia làm hai giai đoạn cơ bản:

- Giai đoạn 1: từ học kỳ IV đến học kỳ VI (có thể đến nửa đầu học kỳ

Hình 2: Chu trình công nghệ của quá trình dạy học bằng trò chơi mô phỏng

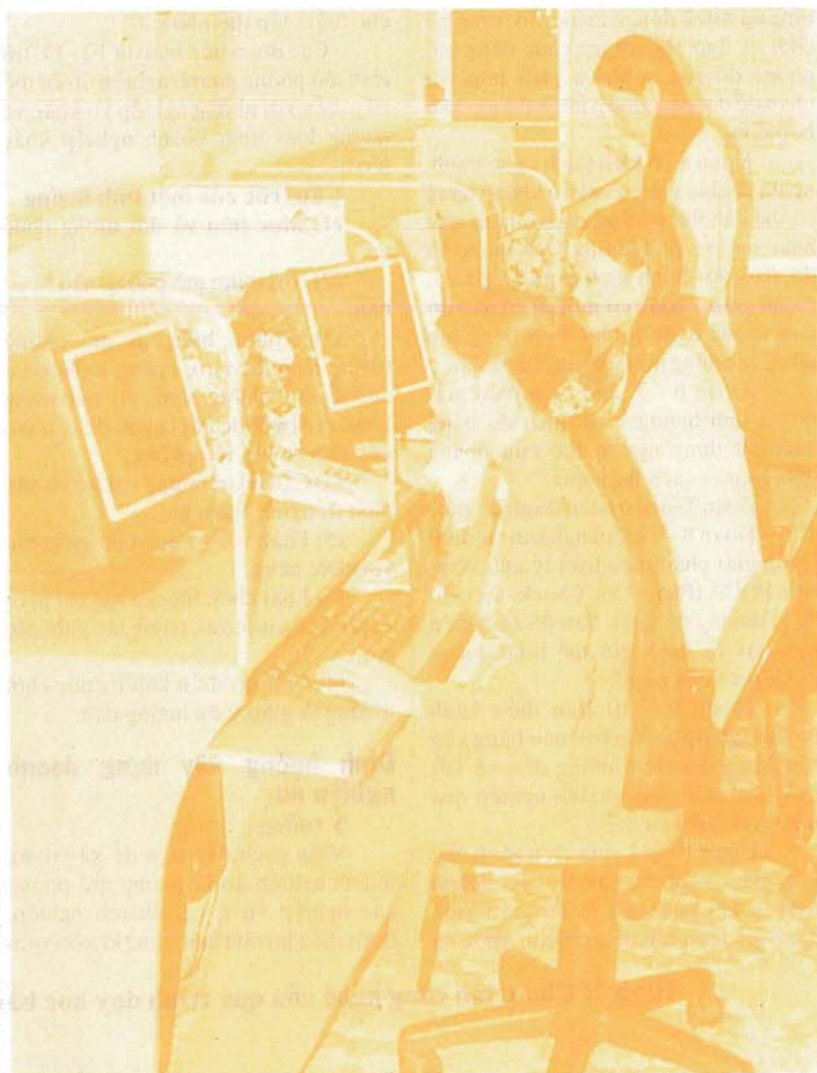


VII), sinh viên sẽ thực hành mô phỏng từng nghiệp vụ kinh tế riêng rẽ phù hợp với chuyên ngành đào tạo của mình. Có thể có những môn sinh viên sẽ thực hành mô phỏng song song với lý thuyết trên giảng đường, tuy nhiên, việc mô phỏng nghiệp vụ sẽ hiệu quả hơn khi sinh viên đã lĩnh hội được lý thuyết cơ bản về nghiệp vụ cần thiết trước đó. Các bước học mô phỏng là bắt đầu từ ghi chép chứng từ đến lập sổ sách và kết thúc là lập báo cáo gửi lên ban giám khảo.

- Giai đoạn 2 thời gian còn lại của học kỳ VII và học kỳ VIII, sau khi sinh viên đã nắm vững lý thuyết và rèn luyện kỹ năng nghề nghiệp trong những buổi mô phỏng từng nghiệp vụ ở giai đoạn 1, sinh viên phải tổ chức lại thành nhóm thực hành các nghiệp vụ phối hợp để giao dịch kinh doanh trong doanh nghiệp ảo.

Trong những giờ mô phỏng đầu tiên, sinh viên được giáo viên và cán bộ công ty hướng dẫn chung về cách thức ghi chép chứng từ, sổ sách, hoặc theo tác nghiệp vụ nhờ sử dụng phần mềm chuyên dụng. Các buổi tiếp theo, từng nhóm hai đến ba sinh viên sẽ đảm nhận vai trò của nhân viên công ty cùng phối hợp chức năng với nhau để thao tác những nghiệp vụ kinh doanh thực thụ. Ngoài ra còn có những buổi giáo viên chia lớp làm ba nhóm như ba doanh nghiệp cạnh tranh để mô phỏng giao dịch: Trong vai trò của những cán bộ, nhân viên chức năng trong doanh nghiệp, sinh viên phân tích các nghiệp vụ phát sinh trong doanh nghiệp, cùng nhau phối hợp xử lý và ra quyết định giống như ngoài doanh nghiệp thật. Điều đó có nghĩa là sinh viên cũng phải trang phục như nhân viên công ty, có bàn làm việc, có bằng tên nhân viên và được giao nhiệm vụ cụ thể như nhân viên phòng kế toán, phòng kinh doanh, phòng nhân sự... có cả giám đốc và kế toán trưởng.

Ngoài ra, để quá trình dạy học bám sát thực tế, phù hợp với những thay đổi của các cơ chế quản lý, chính sách kinh tế của nhà nước và đảm bảo sự ham thích học hỏi của sinh viên, phòng mô phỏng phải có tủ tư liệu và những tài liệu hướng dẫn đầy đủ và các văn bản pháp quy về kinh tế được cung cấp, sử dụng và cập nhật thường xuyên



Hình 3: Tiến trình giảng dạy mô phỏng (giai đoạn đầu nghiên cứu)

