

УДК 33:371.315.6

**РОЛЬ ДЕЛОВЫХ ИГР В ПРОВЕДЕНИИ СЕМИНАРСКИХ ЗАНЯТИЙ ПО
ЭКОНОМИЧЕСКИМ ДИСЦИПЛИНАМ***Чепурко В.В., Кочеткова Н.В.*

Рассмотрена роль деловых игр как одного из активных методов проведения семинарских занятий по экономическим дисциплинам. Раскрыта сущность деловых игр, их виды и особенности проведения.

Ключевые слова: деловая игра, признаки деловой игры, виды и этапы проведения деловых игр, критерии оценки активности участников деловых игр.

Экономическое образование в Украине на современном этапе определяется задачами развития демократического и правового государства в условиях рыночной экономики, необходимостью приближения к мировым тенденциям экономического и социального развития.

Достижение этих задач во многом зависит от совершенствования методики преподавания гуманитарных, общеэкономических и профессионально-экономических дисциплин. Для этого необходимо внедрение в учебный процесс современных образовательных технологий. Прежде всего, необходимо научить студентов мыслить вслух, ведь выступая на семинарах, многие студенты просто перечитывают подготовленный предварительно материал, а зачастую - конспект лекций. В этом случае активный процесс обучения отсутствует. Избавиться от подобных фактов позволят такие методы преподавания, как обучающие игры, семинары-дискуссии, коллоквиумы, ситуационные задачи.

В связи с этим целью статьи является определение роли деловых игр в качестве современного метода активизации обучения студентов с целью повышения степени усвоения материала и интенсификации работы студентов в процессе изучения дисциплины.

В настоящее время в мире используется более 2000 деловых игр, из них только в странах СНГ и США их разработано свыше 1200 [1]. Распространяются и внедряются деловые игры в процессе обучения в Великобритании, Канаде, Японии, Франции, Германии, Польше, Чехии, Словакии и других странах. Исследователи установили, что при лекционной подаче материала усваивается не более 20% информации, в то время как в деловой игре - около 90% (для сравнения: если слушатель только слышит, то запоминает лишь 20% информации, если видит и слышит - 50%). Например, введение и широкое использование деловых игр в вузах позволяет уменьшить отводимое на изучение некоторых дисциплин время на 30-50% при большем эффекте усвоения учебного материала [1, с. 124].

Деловые игры - одна из наиболее активных форм мобилизации умственной и деловой активности студентов, позволяющая не только выдвигать проблемы, но и приобретать опыт их решения [2, с. 107]. Характерными признаками, отличающими игру от других методов активного обучения, являются четко сформулированный объект деловой игры и возникновение «конфликтной ситуации» на основе несовпадения интересов участников.

Выбор объекта деловой игры зависит от поставленной преподавателем цели, ее направленности и специфики изучаемой темы. Причем объект может либо иметь, либо не иметь реального прототипа. Описание объекта игры включает в себя характеристику исходных условий функционирования объекта; факторов, его определяющих; перечень целей игры и ограничений, которыми должны руководствоваться участники. Определение производственной деятельности может носить вероятностный характер и содержать информационную неопределенность и даже недостаточность. В характеристике объекта нужно предусмотреть различие интересов участников при наличии общей цели [3, с. 74].

Вторым признаком игры является возникающий на основе несовпадения интересов участников «конфликт», в ходе разрешения которого студенты должны проявить знание теоретических основ курса экономической теории, понимание взаимосвязей общественного производства, умение использовать полученные знания в «конфликтной ситуации», с которой студенты могут стол-

кнуться в практической работе.

Внедрение в учебный процесс деловых игр является одним из перспективных направлений и результативных методов улучшения системы обучения, так как они:

- 1) активизируют усвоение знаний, приемов и приобретение навыков;
- 2) дают возможность сравнительно быстро овладевать различными методами принятия решений, перейти от абстрактного мышления к конкретному восприятию действительности;
- 3) развивают умение работать с имеющейся информацией;
- 4) служат в качестве способа накопления сведений о тенденциях поведения системы;
- 5) позволяют проверять новые идеи в отношении функциональной структуры или принципов управления экономическими системами.

Игровая роль регламентируется некоторыми правилами, но в то же время допускает индивидуальные ходы, свободную импровизацию.

Деловые игры, применяемые в учебных целях, весьма разнообразны. При изучении экономической теории могут быть использованы виды деловых игр по характеру моделируемых ситуаций:

- игра с соперником (борьба сторон, конкуренция). Моделируют процессы управления в условиях взаимовлияющего поведения или взаимодействия друг на друга различных систем;
- игра-тренажер. Моделируется процесс управления системой в динамике самопроизвольного развития ситуации. Отрабатываются навыки принятия оперативных решений, а также механизмы взаимодействия отдельных звеньев системы.

Данные игры могут быть представлены в виде ролевой игры, которая предполагает отработку студентами определенных ролей, или ситуативной игры, направленной на всесторонний анализ и попытку решения определенной ситуации.

Как правило, деловая игра проводится в три этапа: подготовительный, игровой и заключительный.

На первом, предварительном, этапе формулируется цель игры и дается необходимая исходная информация. На этом этапе участники игры должны четко представить себе проблему или структуру задач, соотнести проблему с поставленной целью, составить малые группы (команды) и осуществить распределение ролей между участниками. Методы распределения ролей могут быть различны - как по личному желанию участников игры, так и по требованию преподавателя, который может поручить конкретному студенту выполнять определенные функции, исходя из педагогических целей: пассивные студенты должны иметь возможность проверить свои организаторские и другие способности во время обучения в вузе. Преимущества деловой игры перед традиционными методами обучения как раз и состоят в том, чтобы вовлечь всех студентов в процесс активного творчества, привить навыки организаторской работы.

Второй этап - это самостоятельная работа слушателей в малых группах. Приступая к решению проблемы или задачи, участники деловой игры вырабатывают навыки к анализу ситуации. Здесь используется практический опыт каждого участника деловой игры, осуществляется обмен опытом решения подобных проблем или задач, уточняются позиции и вырабатываются выводы или решения. При коллективном обсуждении в малых группах необходимо, чтобы свою позицию, свою точку зрения имел возможность высказать каждый участник игры. Коллективное обсуждение проблемы выявит разные подходы и решения одной и той же проблемы или задачи. Здесь важно использование принципа консенсуса, т.е. единогласное принятие общих решений, но не путем голосования, а на основе предварительного соглашения. Однако это не означает, что кто-либо из участников и в этом случае не может выйти на коллективное обсуждение в общей группе со своей точкой зрения [1, с.130].

На данном этапе роли преподавателя и студента существенно изменяются. Преподаватель не вмешивается в ход игры, он дает дополнительную информацию и отвечает на дополнительные вопросы студентов, осуществляет контроль временного режима. Участники игры самостоятельно осуществляют: анализ данных исходной информации, выявление проблем развития; разработку плана работы; формирование возможных вариантов решения проблемы, их сравнение, оценку, предварительный выбор предпочтительного варианта и согласование его с делами других участ-

ников игры (по времени, по ресурсам), поиск компромиссного решения.

На заключительном этапе происходит обсуждение результатов игры, дается оценка деятельности игроков, подводятся итоги соревнования. Участники игры других малых групп выступают в качестве оппонентов, они задают вопросы, выступают с критическими замечаниями или в поддержку представленного проекта. Формы этого этапа могут быть различны: производственное совещание, открытая дискуссия, научно-практическая конференция. В любом случае на заключительном этапе должна быть определена научно обоснованная стратегия поиска решения и тактика разрешения проблемы, поставленной в деловой игре. Затем производится оценка деятельности каждого игрока, группы. Оценивается эффективность принятого решения, его реальность и оригинальность, правильность и обоснованность расчетов, качество оформления отчета, качество сообщения на заключительном этапе и т.д. Применяемые методы оценки могут быть различны.

На каждом этапе различна роль преподавателя и студента. На подготовительном этапе преподаватель занимается теоретической подготовкой студентов, подготовкой атрибутов, расстановкой участников игры, их инструктажем; на игровом этапе — предоставлением им дополнительной информации, контролем времени; на заключительном этапе — обсуждением результатов, оценкой деятельности участников игры, подведением итогов соревнования, послеигровым анкетированием.

Студент на подготовительном этапе осуществляет теоретическую подготовку, изучает инструкции, выбирает свою роль; на игровом этапе — занимается анализом исходного состояния системы, разработкой плана работы, формирует, оценивает и отбирает варианты решения задачи, имитирует процесс реализации принятого решения, составляет отчет; на заключительном этапе — участвует в обсуждении результатов, разрабатывает предложения по совершенствованию игры [3, с. 75].

Значительная роль в проведении дискуссии отводится преподавателю. Успех деловой игры и подведения ее итогов зависит от умения преподавателя вести дискуссию. Следует иметь в виду, что в основном должны высказываться слушатели, а не преподаватель. Преподаватель открывает дискуссию, поддерживает ее равновесие между участниками деловой игры и при необходимости управляет ею с помощью наводящих вопросов, заставляя участников игры пересмотреть предложенные позиции и найти правильное решение проблемы.

Преподаватель должен строго установить регламент, непрерывно следить за временем, с тем, чтобы его хватило для полного разбора рассматриваемой проблемы. Обязанность преподавателя - довести до сознания участников игры основные положения и выводы, дать четкое заключение, показать участникам игры, чего удалось добиться.

Следует обратить особое внимание на подготовку необходимых раздаточных материалов: описание деловой игры, методические рекомендации для участника деловой игры, справочные материалы и таблицы, необходимые для обработки информации и подготовки соответствующего решения.

Исходная информация по деловой игре может быть представлена слушателям, как на занятии, так и заранее. Последний вариант является более предпочтительным, так как в этом случае слушатели не затрачивают времени на ознакомление с информацией и ее осмысливание в период занятия.

Преподаватель должен разъяснить участникам деловой игры ее особенности, комплексный характер, порядок проведения и обсуждения, обратить их внимание на критерии оценки результатов деловой игры.

На практике часто используются такие критерии оценки:

- качества доклада (содержательная часть, четкость сообщения, регламент, лаконичность, логичность и последовательность излагаемого материала);
- новизна предлагаемых мероприятий, степень личного вклада студента в обсуждаемую проблему;
- глубина и широта анализа;
- активность членов подгруппы в обосновании и защите предлагаемых мероприятий.

В результате, построение, организация и проведение любой деловой игры базируется на:

1) четком определении цели деловой игры, формулировании задачи (или задач), которые нужно решить для достижения этой цели;

2) описании модели игры, т.е. порядок проведения игры, распределение ролей, составление вопросов, проведение диспута и т.д.;

3) определении способа оценки достижения цели или способа оценки правильности решения задачи.

Нами предлагается деловая игра на тему «Экономические системы и их сущность» в курсе дисциплины «Экономическая теория». Она проводится в виде пресс-конференции. Целью деловой игры является анализ эффективности каждого типа экономической системы. Объектом исследования являются типы экономических систем: традиционная, экономика свободной конкуренции, современная рыночная экономика, административно-командная система. Игровая модель предполагает выделение следующих ролей: «ученые – экономисты» (эксперты), «арбитры», «местные жители» (по 1 представителю – жителю страны, являющейся классическим примером данной экономической системы) и «журналисты» (остальные студенты). Каждая группа «экспертов» представляет характеристику выбранного типа экономической системы в виде 10-минутного доклада. В нем, помимо общих особенностей, необходимо отметить основные факторы экономического роста с примерами стран. Студенты, играющие роль «журналистов», также готовятся к участию в пресс-конференции. Их задача – сформулировать вопросы, касающиеся характерных черт рассматриваемых экономических систем, а также выявить их преимущества и недостатки. Главное для «журналистов» – быть достаточно подготовленными, чтобы уловить противоречия, неточности в выступлениях «экспертов» и своими вопросами создать предпосылки для дискуссии в аудитории. «Местные жители» приводят реальные примеры с использованием статистических данных об особенностях развития стран – примеров экономических систем. Главная функция «арбитров» – на основе разработанных ими критериев оценить работу всех ролевых групп, выделить сильные и слабые стороны участников. Они отвечают за порядок проведения пресс-конференции, регламент выступлений и корректность дискуссии. Завершается игра коллективным подведением итогов и анализом исполнения ролей участников игры, что проводится преподавателем.

ВЫВОДЫ

Обобщая, следует отметить, что использование деловых игр повышает возможности управления семинаром, руководства им конкретно и целенаправленно. Обратная связь «студент — преподаватель», порожденная в процессе игры, заставляет преподавателей постоянно повышать свой теоретический уровень, искать новые формы и методы повышения творческой активности студентов. В конечном итоге, использование различных форм и вариантов обучающих игр позволяет превратить студента из пассивного объекта педагогического воздействия в полноправного субъекта творческого процесса.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Методика преподавания экономических дисциплин: Учеб. пособ. / Под ред. В.И. Крамаренко и др. – Симферополь: Таврида, 1999. – 222 с.

2. Яковлев В.М. Организация и методика проблемного обучения // Матер. межвуз. науч.-метод. конф. «Проблемы совершенствования преподавания в экономическом вузе». – Симферополь: ИЕУ, 2004. – С. 103-108.

3. Активные методы преподавания политической экономии / Под ред. Г.Г. Богомазова. – Л.: Изд-во ЛГУ, 1989. – 128 с.