

УДК 378(063)
ББК 74.58я43
П90

Редакционная коллегия:
доктор педагогических наук *О. Л. Жук* (отв. ред.),
доктор педагогических наук *А. П. Сманцер*,
кандидат педагогических наук *С. Н. Захарова*,
кандидат педагогических наук *Е. А. Коновальчик*,
кандидат психологических наук *А. А. Полонников*,
Д. И. Губаревич

Пути повышения качества профессиональной подготовки студентов:
П90 материалы междунар. науч.-практ. конф. Минск, 22–23 апр. 2010 г. / редкол.:
О. Л. Жук (отв. ред.) [и др.]. – Минск : БГУ, 2010. – 567 с.
ISBN 978-985-518-408-0.

Материалы конференции посвящены актуальной образовательной проблеме –
повышению качества профессиональной подготовки студентов.

Рекомендовано управленческому аппарату, профессорско-преподавательскому со-
ставу, научным работникам, аспирантам и магистрантам вузов Республики Беларусь.

УДК 378(063)
ББК 74.58я43

ISBN 978-985-518-408-0

© БГУ, 2010

ДЕЛОВАЯ ИГРА И КЕЙС-МЕТОД В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКЕ СТУДЕНТОВ ТОРГОВО-ЭКОНОМИЧЕСКИХ ВУЗОВ

Abstract. One of the tendencies of the innovation activity development in the sphere of education is using active methods of teaching. Case-method and business plays aimed at the autonomous acquiring knowledge by the students in the process of active cognitive activity and continuous control of acquiring teaching material are of primary importance for teaching special subjects. Using these methods in teaching process develops students' analytical thinking, creative approach to solving problems, conscious and deeper acquiring theoretical material, motivation for problem solving search; gives opportunity to train high-qualified, competitive specialists, able to make optimal and quick decisions.

В условиях рыночной экономики возрастает необходимость в подготовке мыслящих, квалифицированных специалистов с высоким уровнем профессиональных знаний и умений, способных активно и творчески решать задачи широкого диапазона.

В связи с этим учебный процесс требует постоянного совершенствования, так как происходит смена приоритетов и социальных ценностей: научно-технический прогресс все больше осознается как средство достижения такого уровня производства, который в наибольшей мере отвечает удовлетворению постоянно повышающихся потребностей человека, развитию духовного богатства личности. Главными характеристиками выпускника любого образовательного учреждения является его компетентность и мобильность. Таким образом, акценты при изучении учебных дисциплин переносятся на сам процесс позна-

ния, эффективность которого полностью зависит от познавательной активности самого студента. Успешность достижения этой цели зависит не только от того, что усваивается (содержание обучения), но и от того, как усваивается: индивидуально или коллективно, в авторитарных или гуманистических условиях, с опорой на внимание, восприятие, память или на весь личностный потенциал человека, с помощью репродуктивных или активных методов обучения.

В повышении эффективности обучения, в формировании активной личности большую роль играют активные методы обучения, среди которых немаловажная роль отводится деловой игре и кейс-методу.

Деловая игра – это форма деятельности людей, имитирующая те или иные практические ситуации, одно из средств активизации учебного процесса в системе образования. Под деловой игрой понимается модель взаимодействия людей в процессе достижения целей экономического, политического или престижного характера. Такая игра строится на моделировании объекта управления, но для принятия решений в ней обязательно должны быть роли, как должностные, так и игровые, игровое проектирование решений и взаимодействие участников.

В деловой игре динамичность моделируемой системы определяет необходимость построения участникам игры «цепочки решений» для достижения конечного результата. Решения, принимаемые на основе исходной информации, воздействуют на модель объекта управления и тем самым влияют на изменение его первичного состояния. Оценивание результатов, осуществляемое на каждом фрагменте деловой игры, поступает в игровой комплекс для дальнейшего использования и влияет на последующие результаты, достигаемые участниками. На всех этапах деловой игры происходит взаимодействие, решения принимаются преимущественно коллективно.

Практически в любой деловой игре моделируется реальная профессиональная ситуация. Вместе с тем деловые игры имеют сценарий или блок-структуру, в которые заложен более или менее жесткий алгоритм «правильности» и «неправильности» принимаемого решения, т. е. участник игры видит то воздействие, которое оказали его решения на будущие события.

Метод кейс-стади в образовании берет свое начало в двадцатых годах прошлого века. Он может быть назван методом анализа конкретных ситуаций. Суть метода довольно проста: для организации обучения используются описания конкретных ситуаций (от англ. «case» – случай). Студентам предлагают осмыслить реальную жизненную ситуацию, описание которой одновременно отражает не только какую-либо практическую проблему, но и актуализирует определенный комплекс знаний, который необходимо усвоить при разрешении данной проблемы. При этом сама проблема не имеет однозначных решений [2].

Действия в кейсе либо даются в описании, и тогда требуется их осмыслить (последствия, эффективность), либо они должны быть предложены в качестве способа разрешения проблемы. Но в любом случае выработка модели практического действия представляется эффективным средством формирования профессиональных качеств обучаемых.

Кейс-метод выступает как образ мышления преподавателя, его особая парадигма, позволяющая по-иному думать и действовать, развить творческий потенциал. Этому способствует и широкая демократизация и модернизация учебного процесса, раскрепощение преподавателей, формирование у них прогрессивного стиля мышления, этики и мотивации педагогической деятельности.

Метод кейс-стади имеет очень широкие образовательные возможности. Многообразие результатов, возможных при использовании метода, можно разделить на две группы – учебные результаты – как результаты, связанные с освоением знаний и навыков, и образовательные результаты – как результаты, образованные самими участниками взаимодействия, реализованные личные цели обучения.

Учебные результаты: освоение новой информации, освоение методов сбора данных, освоение методов анализа, умение работать с текстом, соотнесение теоретических и практических знаний.

Образовательные результаты: создание авторского продукта, образование и достижение личных целей, повышение уровня профессиональной компетентности, появление опыта принятия решений, действий в новой ситуации, решения проблем.

Хороший кейс прививает практические навыки будущему специалисту, учит искусству товароведения – как смоделировать проблему в структуре дерева решений. Кейс, который исчерпывающим образом иллюстрирует задачу товароведа, – это инструмент для выработки навыков товароведа.

Деловая игра – это модель процесса принятия управленческого или хозяйственного решения, в ней синтезируются характерные признаки метода анализа конкретных ситуаций, игрового проектирования и ситуационно-ролевых игр. В деловой игре студент осуществляет деятельность, сочетающую в себе учебный и профессиональный элементы. Знания усваиваются им не абстрактно, а в контексте профессии. Деловая игра позволяет радикально сократить время накопления профессионального опыта. Она дает возможность экспериментировать с событием, пробовать разные стратегии решения поставленных проблем и т. д. В деловой игре «знания усваиваются в реальном для участника процессе информационного обеспечения его игровых действий, в динамике развития сюжета деловой игры, в формировании целостного образа профессиональной ситуации» [1].

При подготовке специалистов товароведов по дисциплинам кафедры возможно использование как кейс-метода, так и деловой игры.

На практических (лабораторных) занятиях по товароведным дисциплинам возможно применение мини-кейсов – практических ситуаций, описывающих определенную проблему в краткой форме (1–4 страницы). Объем информации предложенных кейсов достаточен для того, чтобы студент, обладающий необходимыми теоретическими знаниями и определенными практическими навыками, мог принять обоснованное решение. Если предлагаемая проблема выходит за рамки предоставленной информации, то можно ограничиться описанием стратегии решения проблемы. Этот тип кейсов позволяет сосредоточиться на главном, оценив именно те знания, без которых успешная работа невозможна – поэтому мини-кейсы удобно использовать для подведения итогов по теме, выявления степени усвоения материала студентами.

Кроме того, во время прохождения товароведной практики на предприятии возможно использование в качестве индивидуальных заданий студенту кейс-ситуаций, которые должны быть разработаны в процессе совместной деятельности со студентом. Для решения кейс-ситуации студенту потребуется найти оптимальное решение и способ его реализации. Выбор решения должен быть обоснован, просчитаны возможные последствия и выявлены возможные препятствия. Допустимо использование и «симулированных» кейсов, описывающих определенную ситуацию в вымышленной компании.

Рассмотренные активные методы обучения:

- создают условия для формирования и закрепления профессиональных знаний, умений и навыков у студентов вуза; для развития умений самостоятельно мыслить, ориентироваться в новой ситуации, находить свои подходы к решению проблем, устанавливать деловые контакты с аудиторией, что определяет профессиональные качества будущего специалиста;
- вооружают студентов основными знаниями, необходимыми специалисту в его квалификации, формируют профессиональные умения и навыки, т. к. для практики необходима теория, а для теории практика;

- способствуют получению опыта социальных отношений, формированию профессионального творческого мышления;
- требуют изменения отношения к традиционному представлению о поведении студентов. Главным становится соблюдение правил игры. Дисциплинарные нарушения, с привычной точки зрения (например, самовольный выход из аудитории) в деловой игре утрачивают свой статус;
- способствуют развитию творческих способностей студентов, устной речи, умения формулировать и высказывать свою точку зрения, активизируют мышление.

В соответствии с вышеизложенным можно сделать вывод, что кейс-метод лучше всего использовать совместно с деловой игрой, так как кейс-метод учит навыкам выработки стратегии поведения, а деловая игра вырабатывает навыки тактики поведения.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Глотова, С. В.* Деловая игра как форма реализации кейс-метода / С. В. Глотова, А. А. Веряев, Л. А. Романова // Материалы молодежной всерос. науч.-практ. конф. – Шадринск, 18–19 марта 2009 г. – С. 22–23.
2. *Козина, И. М.* Case study: некоторые методические проблемы / И. М. Козина // Рубеж (альманах социальных исследований). – 1997. – № 10–11. – С. 177–189.