

**ИГРОВЫЕ СИТУАЦИИ В ПРЕПОДАВАНИИ ЭКОНОМИКИ:
ОТ ПРАКТИКИ К ТЕОРИИ**

**GAME SITUATIONS IN TEACHING ECONOMICS: FROM
PRACTICE TO THEORY**

Л. В. Воробьева, Т. Н. Астапович

L. V. Vorobyova, T. N. Astapovich

Белорусский государственный университет

Минск, Беларусь

Belarusian State University,

Minsk, Belarus

E-mail: Vorobyova_L56@mail.ru

На основе изучения теоретических подходов и обобщения практического опыта проведения деловых игр можно констатировать опережение практикой теории и необходимость обеспечения нового качественного уровня научно обоснованной практики обучения деловым играм и их проведения.

Based on the study of theoretical approaches and generalization of practical experience in conducting business games, we can state that practice outstrips

theory and that it is necessary to ensure a new qualitative level of scientifically based practice of training business games and their conduct.

Ключевые слова: игровые ситуации, деловые игры, теория и практика деловых игр, опыт использования деловых игр в экономике.

Keywords: game situations, business games, theory and practice of business games, the experience of using business games in economics.

В современной системе образования возрастает интерес к интерактивным методам обучения, среди которых выделяются игровые технологии, предполагающие использование игры, игровых ситуаций в качестве особой формы воздействия на обучаемого, группу. Этот интерес вызван, прежде всего, практическими проблемами, с которыми сталкиваются и решение которых ищут преподаватели, и, во вторую очередь, с расширившимися возможностями использования игровых технологий.

В литературе по использованию игр подчеркивается, что практика игрового обучения значительно обогнала теорию, первоначальное развитие эти обучающие технологии получили в сфере производства и управления и впервые использовались в 30-е годы в СССР, затем стали использоваться в вузах, а только в 70–90-е годы возникла теория проведения деловых игр [7 и др.]. Проблемным представляется то, что отставание теории от практики использования наблюдается и в современных условиях, что не способствует эффективности использования этих педагогических инструментов.

Практические проблемы современных преподавателей являются разноплановыми – от неудовлетворенности успешных студентов традиционными формами обучения, активно выражающих стремление к более инновационным и творческим формам и недовольство, на их взгляд, устаревшими технологиями, до сложности восприятия отдельных тем, вопросов, дисциплин среднестатистическим студентом современного вуза. Эти и другие проблемы практики преподавания, в частности, относятся к области микро-, макро-, международной экономики, других экономических дисциплин. Для поддержания интереса и творческой активности наиболее успешных студентов в проводимых деловых играх им предлагаются роли сценаристов, ведущих, членов жюри, капитанов команд, спикеров в дискуссии; в некоторых случаях они самостоятельно выбирают форму представления задания. Специалисты в теории деловых игр отмечают, что в результате их проведения «студенты активизируют способность генерировать новые идеи, грамотно работать с информацией <...>, они учатся сопоставлять и анализировать факты, выдвигать и защищать гипотезы, делать обобщения и сопоставления, устанавливать

статистические закономерности, аргументировать выводы, решать существующие и выявлять новые проблемы» [4]. Для других категорий студентов функции игры могут быть проще. Но умение работать в команде, эмоциональность и энтузиазм, присущие студентам в играх, несомненно, способствуют возрастанию интереса к предмету обсуждения, мотивации к получению знаний и профессиональных компетенций. По некоторым данным, если в лекции усваивается не более 20% информации, то в деловой игре 90%, а широкое применение деловых игр позволяет даже уменьшить время, отводимое на изучение некоторых экономических дисциплин на 30–50% при большем эффекте усвоения материала [8].

Многолетний опыт экспериментирования авторов публикации с разными формами игровых ситуаций показал, что 1) не все игры, не всегда, не во всех группах дают ожидаемый эффект, это заставляет от чего-то отказываться, а что-то менять, совершенствовать; 2) все они требуют больших затрат времени и усилий на подготовку, как преподавателя, так и вовлеченных студентов-организаторов, что, как любая скрытая часть издержек может снизить мотивацию, стимулы участников. Следовательно, организующий игровые ситуации преподаватель самостоятельно и добровольно интенсифицирует свой труд, что никак не отражается в оценке его труда и что часто сдерживает рост последователей, а держится только на энтузиазме и любви к профессии, к студентам, на желании самосовершенствования. О том, сколько преподавателей используют активные формы занятий зачастую известно только студентам. А это печально, так как не способствует распространению опыта проведения игр. Для придания играм большей значимости, получения оценок и критического осмысления со стороны коллег авторы публикации считают правилом проведение игр как открытых занятий.

В процессе многолетнего отбора в качестве более удачных форм были отобраны следующие игры.

По дисциплинам «макроэкономика» и «экономическая теория» – *«Презентация макроэкономических показателей Республики Беларусь»*, при проведении которой студенческая группа делится на три малые группы, каждая из которых разыгрывает представление о десяти основных макропоказателях белорусской экономической статистики и участвует в конкурсе на лучшее представление. Каждая команда сама выбирает форму представления (сказка, формат известной телепередачи, спортивное состязание, интервью с известными экономистами и др.), но ограничена временем, количеством участников, заданием. Данная игра заимствована из зарубежного опыта деловых игр,

тренинги по использованию которых проводились в 90-е годы зарубежными преподавателями на различных курсах и стажировках. Преимуществом данной игры является знакомство с практической составляющей теоретических явлений, с понятиями, результатами реальной хозяйственной практики всех страны. Такое соединение теории с практикой сложнее осуществить в фундаментальных, теоретических науках, чем в более близких к практике частных, конкретных направлениях экономики, что часто снижает интерес студентов. Игра помогает это преодолеть.

По экономической теории – «*Фабрика пиццы*», «*Кругооборот экономической деятельности*», «*Рынок креветок*». Одно из преимуществ этих игр перед другими – готовый алгоритм игры с расписанными этапами, задачами. Эти игры также заимствованы из зарубежного опыта, популярны у преподавателей экономики, проводятся тремя преподавателями кафедры менеджмента ФСК и преподавателями ряда других факультетов и вузов. Основным достоинством данных игр является возрастание степени усвоения фундаментальных экономических вопросов – закона убывающей производительности ресурсов, структурных связей между субъектами рынка, роли денег в экономике, процесса рыночного ценообразования по сравнению с усвоением на обычных семинарских занятиях. Как показывает опыт, устные объяснения, визуальные формы иллюстраций и др. не дают столь глубокого понимания данных категорий, как игровая форма. Сложности и ограничения в применении могут быть связаны с занимаемым игрой временем, не предусмотренным в рабочих программах практических занятий, шумом в аудитории в связи с активным передвижением студентов и т.п.

По дисциплине «международная экономика» – «*Умники и умницы*» (проводится по теме «Международная миграция труда и капитала»), «*Что? Где? Когда?*» или «*Брейн Ринг*» (по 3-4 темам). В данном случае используются форматы известных телепередач, которые сами представляют собой интеллектуальные игры, поэтому преимуществом является сокращение времени на разработку формы игры и объяснение студентам ее условий, правил. При подготовке данных игр ведущие вместе с преподавателем определяют и объявляют круг литературы для подготовки – обязательной и дополнительной. В результате первой игры из всей группы постепенно отбираются лучшие участники и при игре «на цветных дорожках» повышается сложность вопросов, включаются вопросы из дополнительной литературы. В жюри участвуют студенты, приглашенные преподаватели. Сложность проведения может возникнуть, если на первом этапе группа пассивна;

в этом случае, возможно, в игру будет вовлечена лишь небольшая часть лучших студентов, что снижает ценность проведения игровой формы, противоречит ее основным функциям.

Во второй игре происходит соревнование малых групп. Как правило, активность проявляют не только отличники, при этом эмоциональный уровень выше, формируются навыки работы в команде, желание и способность к рассуждениям проявляется даже у наиболее пассивных студентов. Сложность данной игры заключается в формулировке вопросов, которая предполагает возможность догадки на основе имеющихся знаний, а не просто возможность констатации наличия или отсутствия знаний. Поэтому вопросы обязательно должны быть составлены частично студентами и заблаговременно предоставлены для корректировки и проверки преподавателем, частично. Сложность может возникнуть и при наличии интересных вопросов при низком уровне общей подготовки группы, поэтому данную игру рекомендуем проводить уже после того, как студенты привыкнут к игровым формам на предыдущих темах, почувствуют результаты, накопят некоторый уровень знаний.

По дисциплине «международная экономика» – *«Проблемы вступления Республики Беларусь в ВТО»*: преподаватель рекомендует литературу, которая ежегодно меняется, обновляется, выделяются три малые группы, функция первой – доказать преимущества вступления, функция второй – обосновать недостатки, функция третьей – вынести решение с обоснованием почему, опираясь на доводы, услышанные во время дискуссии. В игре принимают участие практически все студенты группы, роли которых распределены заранее. После выступления спикеров от первых двух групп возникают вопросы, возражения, приводятся ответы, аргументы, завязывается дискуссия, соперничество. Эмоциональный накал данной игры достаточно высок, соответственно, запоминание основных аргументов и выводов происходит легче и более вероятно. Однако увлечение конкретикой может поставить под вопрос соединение практики со знанием теории, ее конкретных положений, что свидетельствует о неглубоком, поверхностном понимании обсуждаемых вопросов. Требуются усилия преподавателя по направлению игры-дискуссии и резюмированию высказанных фактов и суждений о практическом воплощении теоретически выведенных законов и аксиом.

При изучении дисциплины «экономика и управление в социальной сфере» применяется метод организации деловой игры *«Разработка социального проекта»*. Для работы над проектом студенты группы разбиваются на команды, каждая из которых выбирает социальную

группу, выявляет ее неудовлетворенные потребности, формулирует проблему, требующую решения. Командами разрабатывается проект, определяются необходимые ресурсы для его реализации, вырабатываются критерии, позволяющие оценить его результативность. Таким образом, в процессе игры создаются условия, в которых студент будет сам приобретать и конструировать знания, приобретать необходимые умения и навыки.

Учебная программа данной дисциплины предполагает рассмотрение отраслей социальной сферы, что также возможно с использованием игровых ситуаций. Так, при подготовке к занятиям студентам предлагается подобрать материал по изучаемой отрасли в соответствии с определенной структурой: состав, особенности рынка услуг отрасли, структура управления, объем и источники финансирования, существующие проблемы, пути их решения, зарубежный опыт. Такое комплексное задание позволяет расширить кругозор обучаемых, формирует критическое мышление, умение анализировать данные, выявлять проблему, оценивать возможные пути ее решения. Обсуждение, возникающее во время занятий, происходит активно, часто перерастает в дискуссию, особенно при рассмотрении проблем образования как отрасли социальной сферы.

Расширившиеся возможности использования игровых технологий связаны с потоком методической литературы по деловым играм, накопленному опыту в их проведении, распространению информационных технологий в организации и проведении деловых игр. Статьи и учебные пособия содержат рекомендации по конструированию, этапам, целям и формам проведения игр в различных дисциплинах. Разные авторы довольно единодушно отмечают достоинства игровых методов обучения в целом и их недостатки. Так, достоинствами часто называют: навыки работы в команде, ориентации в нестандартных ситуациях, мотивацию на решение проблемы; недостатками считают: относительную сложность подготовки игр, их высокую затратность, отсутствие четких критериев оценки и сравнения результата игры с реальной практикой, сложность переключения внимания участников на конечные задачи, регулирование эмоций, чтобы они не мешали смыслу игры и др.

Однако, несмотря на разнообразие литературы и некоторые общие подходы, представляется, что теория и методика проведения деловых игр в конкретных дисциплинах разработаны пока еще слабо, что пока еще происходит систематизация разрозненных знаний и практик, что существует много противоречивых взглядов на определение и типы деловых игр, на их значимость и др. Л.Н. Селюжицкая отмечает

несогласованность в трактовке самого понятия деловой игры в разных науках: в педагогике, психологии и лингводидактике [6].

Опасным видится и чрезмерное увлечение некоторыми теоретиков и практиков игровыми формами обучения, при котором эффекты проводимых периодически игр могут быть снижены, а их недостатки могут быть более явными. В этом плане трудно не согласиться с Е.Р. Дунюшкиной, которая видит «преимущество деловой игры в том, что она не подменяет традиционные методы обучения, а рационально их дополняет, позволяя более эффективно решать поставленные задачи» [2]. Игры хороши только в системе с другими формами обучения, подчеркивает и И.А. Бабанова, «в конечном итоге преподаватель должен дать знания, соответствующие современному уровню развития науки, он должен научить приобретать знания самостоятельно» [1].

Наибольший эффект от деловых игр возможен, если они работают в системе «на протяжении всего периода обучения, развиваясь от простых к сложным <...>; когда они способствуют интеграции различных дисциплин, приобретая комплексный характер» [2]. Но с учетом знакомства с теорией и практикой проведения деловых игр можно предположить, что системой обучения совокупность деловых игр, видимо, по разным названным и не названным причинам станет еще не скоро.

Эксперты БГУ и другие отмечают следующие трудности в использовании и проектировании деловых игр: отсутствие общепринятой концепции деловой игры; некритическое заимствование технологий деловых игр при перенесении их в разные дисциплинарные практики; методологические трудности в оценке эффективности разных видов деловых игр; трудности воспроизведения и тиражирования деловых игр из-за отсутствия их целостных описаний; опережение эмпирическими разработками деловых игр их теоретических описаний [7]. А поскольку деловая игра предполагает высокую степень затрат ресурсов, высокую трудоемкость, эксперты рекомендуют использовать ее «только в тех случаях, когда иными формами и методами обучения невозможно достичь поставленных образовательных целей» [7]. Снижение трудозатрат и повышение эффективности было бы возможным при распространении опыта проведения, публикации сценариев и алгоритмов проведения игр по конкретным дисциплинам и темам, проведении обучающих курсов и тренингов по проведению деловых игр, приобретении вузами авторских компьютерных деловых игр. Таким образом, можно констатировать, что пока еще незавершенный переход от практики к теории игр (от конкретного к абстрактному) должен не только способствовать

созданию непротиворечивой и полноценной теории, но и должен логически продолжиться возвращением к практике (от абстрактного к конкретному), обеспечив новый качественный уровень научно обоснованной практики.

ЛИТЕРАТУРА

1. Бабанова, И.А. Деловые игры в учебном процессе / И.А. Бабанова. – // Научные исследования в образовании. – 2012. – № 7. – С.19–24.
2. Дунюшкіна, Э.Р. Проведение деловых игр в учебном процессе и внеурочной деятельности. Опыт работы / Э.Р. Дунюшкіна // Педагогические науки. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://novainfo.ru/article/10947>. – Дата доступа: 22.04.2017.
3. Еремина, М.Ф. Конструирование деловых игр по экономике / М.Ф. Еремина // Молодой ученый. – 2015. – № 10. – С. 1154–1157.
4. Неверова, А.В. Использование деловых игр в учебном процессе для повышения мотивации к профессиональному росту / А.В. Неверова // Молодой ученый. – 2011. – № 7. – Т. 2. – С. 108–110.
5. Плешакова, Н.В. Деловые игры в экономике: методология и практика: Учеб. пособие / Н.В. Плешакова. – М.: КноРус, 2008. – 235 с.
6. Селюжицкая, Л.Н. Деловая игра в современном образовательном процессе экономического вуза / Л.Н. Селюжицкая // Вестник Полесского государственного университета. Серия общественных и гуманитарных наук. – 2014. – №1. – С. 42–45.
7. Современные образовательные технологии // Аналитический обзор международных тенденций развития высшего образования. – № 5 (январь-июль) 2003. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://charko.narod.ru/tekst/an5/1.html>. – Дата доступа: 1.04.2017.
8. Чеглакова, Л.С. Применение деловых игр в подготовке специалистов экономических профилей / Л.С. Чеглакова // Концепт: научно-методический электронный журнал. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.covenok.ru/koncept/2012/1233.htm>. – Дата доступа: 2.05.2017.