***Гусарева И.В***

**ДЕЛОВАЯ ИГРА КАК ОДИН ИЗ МЕТОДОВ, ИНТЕГРИРОВАННЫХ**

**В КЕЙС-ТЕХНОЛОГИЮ**

С понятием игры большинство взрослого населения нашей планеты знакомится еще в раннем детстве. Это понятие настолько тесно связано с началом нашей жизни, что зачастую воспринимается как нечто несерьезное, детское и абсолютно не связанное с жизнью человека в современном взрослом мире.

Под игрой обычно понимают занятие с целью развлечения, основанное на определенных условиях и предполагающее подчинение конкретным правилам [3, с. 71]. Большинство людей рассматривает игру как непродуктивное занятие, которое не имеет практически применимых в профессиональной деятельности результатов. Однако следует помнить, что игра, не создавая реального продукта, оказывает определенное воздействие на играющего. Игра выступает в виде особой формы социализации людей, обретения ими опыта, знаний и навыков.

Игра выполняет в обществе следующие функции:

* познавательную (познание окружающего мира, ролей и своих возможностей);
* социализаторскую (формирование необходимых качеств личности);
* тренировочную (тренировка умений и навыков);
* коммуникативную (выступает средством общения);
* развлекательную (вызывает эмоции, восстанавливает жизненную силу человека);
* коммерческую (средство получения материального вознаграждения и экономии ресурсов) [2, с. 46].

Деловая игра, как один из видов игрового взаимодействия, выполняет все вышеперечисленные функции.

Существуют следующие признаки, характерные для деловой игры:

* Моделирование процесса труда (деятельности) руководящих работников и специалистов предприятий и организаций по выработке управленческих решений.
* Реализация процесса «цепочки решений». Модулируемая в деловой игре система рассматривается как динамическая, это приводит к тому, что в игре не достаточно решения одной задачи, а требуется «цепочка решений».
* Распределение ролей между участниками игры.
* Различие ролевых целей при выработке решений.
* Наличие управляемого эмоционального напряжения.
* Взаимодействие участников, исполняющих те или иные роли.
* Наличие общей игровой цели у всего игрового коллектива.
* Коллективная выработка решений участниками игры.
* Многоальтернативность решений.
* Наличие системы индивидуального или группового оценивания деятельности участников игры [1, с. 308].

Перед тем как перейти к рассмотрению взаимодействия кейс-технологии и деловых игр, необходимо дать краткую характеристику кейс-методу, или методу анализа ситуаций. Сущность данного метода состоит в том, что учащимся предлагают рассмотреть реальную жизненную ситуацию, описание которой отражает, с одной стороны, какую-либо практическую проблему, а с другой – актуализирует комплекс знаний, необходимый для решения данной проблемы. Следует отметить, что сама проблема однозначного решения не имеет.

Кейс-технология представляет собой сложную систему, в которую интегрированы более простые методы познания. Одним из таких методов является деловая игра. Существуют следующие способы интеграции деловых игр в кейс-технологии:

1. Деловая игра может быть включена в описание кейса, для этого необходимо сначала проиграть ситуацию, в результате чего учащиеся получают дополнительную информацию, необходимую для дальнейшей работы с кейсом.

2. В деловую игру обязательно включена определенная ситуация. Заранее подготовленный кейс можно использовать в качестве средства введения участников в деловую игру, в данном случае он создает определенный проблемный фон данной игре.

Интеграция деловых игр в кейс-технологии благоприятно влияет на содержание учебного процесса, способствует повышению интереса студентов к изучаемым дисциплинам. Однако необходимо отметить и тот факт, что данное сочетание требует более высокой квалификации преподавателей, а также приводит к дополнительной интеллектуальной нагрузке на учащихся.

*Список литературных источников*

1. Бельчиков Я.М., Бирштейн М.М. Деловые игры – Рига: АВОТС, 1989. – 356 с.

2. Геронимуч Ю.В. Игра, модель, экономика. – М.: Знание, 1989. – 208 с.

3. Ситуационный анализ, или Анатомия кейс-метода / под ред. Сурмина Ю.П. Киев: Центр инноваций и развития, 2002. – 286 с.