

Библиографические ссылки

1. Амбросьева, Т. Г. Проблемы модернизации современной системы медицинского страхования в РФ / Т. Г. Амбросьева, А. А. Силаева // Страхование в Беларуси. – 2020. – № 2. – С. 24–25.
2. Контакт-центр для страховой компании [Электронный ресурс]. - Режим доступа : <http://www.contact-center.ru/uslugi/contact-center-dlya-strahovoy-kompanii/> – Дата доступа : 11.05.2020.
3. Сусякова, О. Н. Драйверы развития страхового рынка России / О. Н. Сусякова // Российская экономика: взгляд в будущее [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://cyberleninka.ru/article/n/problemy-razvitiya-avtostrahovaniya-kasko-v-rossiyskoy-federatsii>. – Дата доступа : 11.05.2020.
4. Концепция развития электронного здравоохранения Республики Беларусь на период до 2022 года [Электронный ресурс]. – Режим доступа : - <http://belcmt.by/ru/sanitation>. - Дата доступа : 12.05.2020.

ЦЕЛИ И ПРИНЦИПЫ ИГРОТЕКИ КАК МЕТОДА ОБУЧЕНИЯ ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСТВУ СРЕДИ МОЛОДЕЖИ

М. В. Шарпило

студентка экономического факультета,
Белорусский государственный университет, г. Минск, Беларусь

marisha_sharp@mail.ru

Е. В. Барашкова

студентка экономического факультета
Белорусский государственный университет, г. Минск, Беларусь

katya-khoran@mail.ru

Представлены цели и принципы игротеки на примере экономической игры «БИЗНЕСБОЛ», которая будет способствовать развитию предпринимательских навыков среди молодежи. В результате серии целенаправленно проведенных игротек и турниров игра создаст следующие концепты у ее участников: предприимчивость, нацеленность на профессиональное образование, деловую культуру, творчество, компетентность, коммуникативность, познавательную деятельность, профессиональную мобильность, социальную успешность, инновационное мышление, моделирование, лидерские качества и др.

Ключевые слова: игротека; цели и принципы; предпринимательство; молодежь; компетенции.

Игровые технологии занимают важное место среди эффективных средств обучения молодежи, находящейся на разных образовательных уровнях.

По мнению Э. С. Замяткиной [1], «анализ учебных программ подготовки педагогов профессионального обучения показывает, что развитию навыков игровой деятельности сегодня не уделяется должного внимания. Поэтому необходимо искать такие педагогические методы, приемы и средства обучения молодежи, которые позволят повысить эффективность образования».

На наш взгляд, этому может способствовать широкое применение игровых методов в обучении.

Проблема применения игровой деятельности в образовательном процессе для педагогической теории и практике до сих пор обсуждается учеными и педагогами. Разработкой теории игры, ее методологических основ, выяснением ее социальной природы, внутренней структуры и значения для развития обучаемого в педагогике занимались такие российские ученые, как Л. С. Выготский, А. Н. Леонтьев, П. И. Пидкасистый, И. М. Сеченов, Д. Б. Эльконин и др., в зарубежной – О. Декраль, Р. Коэй, М. Монтессори и др. Широко распространение игр в обучении были описаны П. Ф. Лесгафтом, С. Т. Шацким, И. Я. Гердом, А. У. Зеленко, И. С. Массалитиновой и др. В университетах, колледжах, школах бизнеса и крупных промышленных компаниях США, Канады, Англии, Франции, Германии широко используется имитационно-игровой подход для моделирования различных сфер будущей профессиональной деятельности обучаемых. Такой подход в современных исследованиях расценивается как эффективное средство обучения, приобретения опыта управления, принятия решений, планирования и т. д. (Р. Г. Грэм, К. Ф. Грей, А. Дж. Дейл, Д. Нанус и др.) [1], [2].

В России психолого-педагогические и методологические основы создания и применения игр в учебно-воспитательном процессе были предложены Ю. К. Бабанским (познавательные игры), А. А. Вербицким (учебно-деловые игры), Ю. Н. Кулюткиным (педагогические игры), П. И. Пидкасистым (обучающие игры), Г. С. Сухобской (учебно-имитационные игры), И. М. Сыроежкиным (дидактические игры) и др.

Однако, несмотря на значительное количество работ по проблеме использования игр в процессе обучения, их педагогический потенциал еще далеко не исчерпан. Связано это, прежде всего с тем, что игры, применяющиеся в учебном процессе, как правило, однотипные. Они разрабатываются преимущественно или как один из компонентов конкретного занятия теоретической либо практической подготовки. Но, по нашему мнению, такой подход к использованию игр не позволяет пол-

ностью реализовать их образовательные возможности. Более того, как показывает анализ педагогической литературы, проблема организации игровой деятельности в целях развития необходимых компетенций у молодежи требует своего исследования.

Определим содержание понятия «игротека». В одном случае игротекой называют учреждение, в другом случае – метод работы, в третьем – игротека представляет собой вид пособий.

В педагогике игра, наряду с трудом и обучением, понимается как вид развивающей деятельности в ситуациях условного воссоздания и усвоения общественного опыта.

Под «игровыми технологиями» в педагогической науке понимается достаточно обширная группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В отличие от игр вообще «педагогическая игра» обладает существенным признаком – четко поставленной целью и соответствующим педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном или косвенном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью (Г. К. Селевко). Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности.

Реализация игровых приемов происходит по следующим направлениям:

- в качестве мотивации вводится элемент соревнования, который переводит педагогическую задачу в игровую;

- педагогическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;

- учебная деятельность школьников подчиняется правилам игры;

- учебный материал используется в качестве средства игры;

Эффективность игровых методов обусловлена такими их дидактическими свойствами, как:

- двойственность – сочетание условности и реальности в игровой ситуации (подключается воображение, творческое сознание);

- неопределенность исхода – возможность для игрока влиять на ситуацию, т.е. актуализируются возможности игрока – переходит из потенциального состояния в актуальное;

- добровольность – способствует росту внутренней организованности;

- полифункциональность – воспроизведение особенностей различных видов деятельности и расширение возможностей варьирования условий развития личности [19].

Таким образом, игротека поможет осуществить переход к современным образовательно-воспитательным технологиям и расширить возможности учебных заведений. Игротека служит дополнительным развивающим и образовательным пространством.

Обучающие игротеки являются эффективным элементом современного обучающего процесса в учреждениях среднего, внешкольного и дополнительного образования детей и молодежи.

В качестве игрового инструмента в настоящем исследовании описано использование настольной экономической игры «Бизнесбол».

Цель проведения обучающих игротек: через использование игровых технологий получить развитие предпринимательских навыков среди детей и молодежи.

Задачи (с учетом возрастных особенностей участников игротек):

- формирование у учащихся интереса к предпринимательской деятельности;
- развитие у учащихся представлений о бизнесе и предпринимательстве;
- развитие предприимчивого мышления у учащихся как один из способов развития ключевых компетенций;
- формирование у учащихся умения конструктивно общаться, используя этику делового общения;
- формирование у учащихся представления о роли и значении предпринимчивости в развитии личности и общества в целом;
- получение учащимися необходимых знаний о возможностях приобретения профессий, способствующих развитию бизнеса и предпринимательства;
- изучение основ создания собственного дела.

В ходе игротек учащиеся должны реализовать свои способности, освоить новые виды деятельности, вырабатывая при этом оптимальный алгоритм достижения поставленной цели, научиться контролировать свою деятельность и самостоятельно строить траекторию своего развития. Игротека – своеобразный «доктор», который лечит апатию и низкую мотивацию, она позволяет учащимся раскрыть творческий потенциал, активизируя те стороны личности, которые при традиционной системе обучения «дремлют»: воображение, символическое мышление, коммуникабельность. Надо стремиться уйти от статичности в обучении.

При организации и проведении обучающих игротек применяются следующие принципы:

1. Нестандартный подход к обучению.

Обучающие игротеки не должны быть похожи на стандартные и привычные учебные занятия.

2. Добровольности участия, открытости и свободы поведения участников.

Участие учеников должно быть строго добровольным, в ходе игротек тренерам-консультантам необходимо создавать атмосферу открытости, доброжелательности и свободы поведения для всех участников.

3. Контроль знаний посредством формирования интереса к предпринимательству [3].

Нет необходимости стремиться к тому, чтобы учащиеся усвоили определенное (заданное) количество знаний (особенно достаточно сложных) или навыков. Главное – это чтобы у них сформировался или развился интерес к предпринимательской деятельности и возникло стремление развивать свои предпринимательские качества в будущем.

Игротека является эффективным средством обучения и формирования навыков предпринимчивости у молодежи и заключается в следующем: участникам игротехи предлагается представить себя в роли предпринимателей, которым предстоит развивать свой бизнес, покупая землю для размещения своих фирм. Перед предпринимателями открывается масса возможностей для развития своего бизнеса – от покупки сети продуктовых магазинов до тяжелой промышленности и покупки нефтяного бизнеса. На момент начала партии все игроки находятся в равных финансовых условиях, имея равный стартовый капитал для развития бизнеса. Однако нельзя исключать удачу, порядок хода и прочие характерные многим настольным играм особенности. «Предприниматели» покупают землю, строят на ней фирмы, развивают их, образуя крупные сети различной отраслевой направленности, зарабатывают и тратят деньги, договариваются друг с другом о вступлении в альянс, совместных стратегиях развития или о вытеснении конкурентов с рынка. При этом стоимость бизнеса приближена к реальной. Например, стоимость нефтегазового бизнеса превышает ресторанный бизнес в 15 раз. Соответственно и рентабельность бизнеса разная. Пройдя игровой круг, участники должны заплатить налоги.

Игра может продолжаться до тех пор, пока не останется сильнейший игрок или пока не станет банкротом первый игрок. Также предусмотрена возможность игры на время, при которой через оговоренное заранее число кругов подсчитывается капитализация каждого игрока, благодаря чему определяется победитель. В процессе игры участники выбирают наиболее близкую им стратегию развития своего бизнеса: кто-то сразу приобретает дорогие предприятия, кто-то начинает с компаний подешевле, но много вкладывает в их развитие, увеличивая стоимость своих компаний, а кто-то придерживается золотой середины. От выбранной стратегии бизнеса будет зависеть успех и финансовый результат компании.

Таким образом, предполагаемый результат: серия целенаправленно проведенных игротек и турниров создаст следующие концепты (объективаторы) у учащихся и педагогов: предприимчивость, нацеленность на профессиональное образование, деловую культуру, экономическую и финансовую грамотность, творчество, нравственные ценности, компетентность, коммуникативность, познавательную деятельность, профессиональную мобильность, социальную успешность, инновационный потенциал, инновационное мышление, педагогическое прогнозирование, моделирование, лидерские качества.

Библиографические ссылки

1. Замяткина, Э. С. О необходимости создания игротек в учреждениях профессионального образования / Э. С. Замяткина // Среднее профессиональное образование. 2009. - № 10. - С. 41-43.

2. Бейсембаева, А. К. Игровое моделирование как инновационная технология в образовании / А. К. Бейсембаева. // Молодой ученый. - 2018. - № 48 (234). - С. 273-275. - Режим доступа : <https://moluch.ru/archive/234/54247>. - Дата доступа : 15.04.2020.

3. Костюкова, В. И. Развитие предпринимательского мышления у школьников на основе игровых методов / В. И. Костюкова, М. В. Шарпило // Региональные аспекты развития малого предпринимательства: проблемы и пути развития: Сборник научных статей I международного конкурса научных студенческих статей. Минск, 01 марта 2020 г. / ред. кол. С.Ф. Сокол [и др.]. – Минск : БИП, 2020. – С. 101–104.

ОСОБЕННОСТИ И ПРИОРИТЕТЫ ЦИФРОВОЙ ТРАНСФОРМАЦИИ СОЦИАЛЬНОЙ СФЕРЫ В КИТАЕ

Ши Синьлин

аспирант экономического факультета,
Белорусский государственный университет, г. Минск, Беларусь

Научный руководитель: *Б. Н. Паньшин*
доктор технических наук, профессор, профессор кафедры цифровой экономики,
Белорусский государственный университет, г. Минск, Беларусь

В статье рассмотрен процесс трансформации цифровой социальной сферы Китая. Исследование проведено в разрезе различий в политических и экономических системах и культурных концепциях Китая.

Ключевые слова: социальные услуги; цифровая трансформация; социальные риски; реформы; цифровизация.