

ОБОСНОВАНИЕ ИНСТРУМЕНТОВ ОЦЕНКИ ЭФФЕКТИВНОСТИ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСТВУ СРЕДИ МОЛОДЕЖИ

Е. В. Барашкова

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

katya-khoran@mail.ru

М. В. Шарпило

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

marisha_sharp@mail.ru

Раскрыто содержание настольной экономической игры «БИЗНЕСБОЛ», которая будет способствовать развитию предпринимательских навыков среди молодежи. В результате анкетирования участников игротек, предлагается использовать построение статистических рядов, сравнение выборочных средних значений и коэффициентов вариации. Выбранные инструменты позволят оценить эффективность игровых методов обучения предпринимательству среди молодежи и тем самым определить прогресс (регресс) в уровне знаний молодежи посредством обучающих экономических игр.

Ключевые слова: инструменты оценки; эффективность; предпринимательство; молодежь; методы статистического анализа.

В настоящее время в Республике Беларусь на высшем государственном уровне поддерживается развитие предпринимательской инициативы. В условиях развития в нашей стране рыночной экономики объективно назрела необходимость в формировании нового слоя общества – «предпринимателей».

Вместе с ним формируется и новый тип личности, который принципиально отличается от типа личности, воспитанного в централизованной экономике. Современное общество диктует свои правила, сегодня наиболее конкурентоспособен и успешен тот, кто обладает предприимчивостью и высокими коммуникативными навыками, а поэтому есть необходимость развивать такие качества, как умение быть мобильным в экономической среде, готовность к риску, смене профессии, предпри-

имчивость. Полезная активность подростков, молодежи – главный критерий оценки ее успеваемости.

Самой трудной задачей здесь является сосредоточить внимание на обучении предпринимательству, заменив узкую бизнес-ориентацию на цели развития типа личности предпринимателя в широком смысле, и сформировать предпринимательские навыки личности, способствующие достижению соответствующего уровня «эффективного» предпринимательского поведения.

Предпринимательство определяется как: «способность человека воплощать идеи в действия. Она включает творческий подход, новаторство, способность идти на риск, а также умение планировать проекты и руководить ими. Такие способности помогают человеку, как в бытовой, так и в социальной сфере, давая ему возможность оценить и использовать возможности трудоустройства, и является основой для приобретения более специальных навыков и знаний, необходимых предпринимателю для начала коммерческой деятельности».

Важность и необходимость развития предпринимчивости у учащихся отмечается на высшем государственном уровне. Так, директива Президента Республики Беларусь № 4 «О развитии предпринимательской инициативы и стимулировании деловой активности в Республике Беларусь» [1] ориентирует на повышение уровня предпринимчивого мышления молодежи, что требует обновленной общеобразовательной подготовки учащихся.

Существует ряд нормативных документов, отражающих вопрос воспитания деловой культуры, экономической грамотности учащихся, предпринимчивости: «Концепция непрерывного воспитания детей и учащейся молодежи на 2016–2020 гг.» утв. Постановлением Министерства образования Республики Беларусь № 82 от 15 июля 2015 г. [2].

Программа непрерывного воспитания детей и учащейся молодежи на 2016–2020 гг., утв. Постановлением Министерства образования Республики Беларусь № 9 от 22 февраля 2016 г. [3].

Таким образом, обучение предпринимательству прочно и повсеместно должно входить в деятельность учреждения образования.

На современном этапе основная доля развития и реализации обучения предпринимательству приходится на систему высшего образования, однако есть необходимость уделять внимание и более ранним этапам образования.

До сих пор остается основная проблема школы и учителя – определить подход к преподнесению школьникам экономических знаний, а затем – сделать отбор учебного материала.

Игровые технологии приобретают растущую популярность среди эффективных средств обучения молодежи, находящейся на разных образовательных уровнях. Проблема применения игровой деятельности в образовательном процессе для педагогической теории и практики продолжает оставаться актуальной для ученых и педагогов. Разработкой теории игры, ее методологических основ, выяснением ее 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. Козэй, 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. [4].

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. Кулоткиным (педагогические игры), П. И. Пидкасистым (обучающие игры), Г. С. Сухобской (учебно-имитационные игры), И. М. Сыроежкиным (дидактические игры) и др. [5].

Однако, несмотря на значительное количество работ по проблеме использования игр в процессе обучения, их педагогический потенциал еще далеко не исчерпан. Более того, многие ученые отмечают эффективность игровых методов, которые обусловлены такими дидактическими свойствами игр, 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.

Таким образом, игротека поможет осуществить переход к современным образовательно-воспитательным технологиям и расширить возможности усвоения знаний учащимися и решения ими возникших проблем с помощью игровых методов и технологий на основе личностно ориентированного подхода.

Рассматривая предпринимательство как частный универсальный случай профессионального выбора, требующий определенных социальных компетенций, можно утверждать, что для эффективной работы по

формированию основ социальной и профессиональной компетентности учащихся учреждений как общего среднего образования, так и высшего необходимы определенные социально-педагогические условия, предусматривающие ряд позиций: фокус на развитии личностных качеств учащихся: способность к изменению, независимость, надежность, способность принимать решения и брать на себя ответственность, внимание, навыки общения и т. д.).

На современном этапе реализации обучения предпринимательству молодежи основная доля приходится на систему высшего образования, однако есть необходимость уделять внимание и более ранним этапам образования для формирования предприимчивости, используя игровые технологии, в частности, настольные экономические игры.

В этой связи важное значение имеет оценка эффективности игровых методов обучения предпринимательству среди молодежи. При этом особое практическое значение приобретает выбор инструментов оценки эффективности.

Цель исследования: обосновать инструменты оценки эффективности игровых методов обучения предпринимательству среди молодежи.

Прежде всего, раскроем содержание игры «БИЗНЕСБОЛ», с использованием которой участники игротек будут развивать предпринимательские навыки. Она основана на принципе сюжетного моделирования и является эффективным средством обучения и формирования навыков предприимчивости у молодежи и заключается в следующем: участникам игротeki 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 развития нефтяного бизнеса. На момент начала партии все игроки находятся в равных финансовых условиях, имея равный стартовый капитал. «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 фирм 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 [6].

В любом случае единственно правильной стратегии не существует: выиграть можно с любыми фирмами в арсенале, ведь в «БИЗНЕСБОЛЕ» важны не столько фирмы, сколько умение просчитывать и предугадывать действия соперников, учитывать в каких условиях развивается бизнес, навыки ведения переговоров и немного везения.

В ходе игротеки учащиеся смогут развить свои предпринимательские способности, освоить новые виды деятельности, выработать при этом оптимальный алгоритм достижения поставленной цели, научиться контролировать свою деятельность и самостоятельно строить траекторию развития.

Игротека «БИЗНЕСБОЛ» рассчитана на формирование у учащихся адекватных представлений о сути предпринимательской деятельности и деловых процессов, воспитание экономической культуры мышления и этики делового поведения. Она призвана показать, что от стратегии бизнеса, зависит его прибыль, и научить оперировать деньгами, соотносить доход с ценой на товар, так как эти знания помогут учащимся войти во взрослую жизнь, кем бы они ни стали, какую бы профессию не получили.

Далее, согласно поставленной цели исследования, представим обоснование инструментов оценки эффективности игровых методов обучения предпринимательству среди молодежи.

В рамках исследования выбран такой метод исследования как анкетирование участников игротек. Выборка респондентов состоит из студентов экономического и технического профилей. Для каждой из указанных групп разработаны анкеты по двум направлениям опроса: блок № 1 «Психология» и блок № 2 «Экономика».

Согласно содержанию блока № 1, респондентам будут заданы вопросы, касающиеся знаний и навыков ведения деловых переговоров, освоения успешных моделей и правил ведения переговоров, управления конфликтами, применения моделей влияния и убеждения, как конструктивных приемов в переговорном процессе и др. Блоку № 2 соответствуют вопросы, касающиеся знаний основных экономических понятий таких как инвестиции, активы, конкуренция, доходы, прибыль, рентабельность и др.

В качестве инструментов оценки эффективности игровых методов обучения предпринимательству среди молодежи предлагается использовать построение статистических рядов, сравнение выборочных средних значений и коэффициентов вариации. В целях проведения оценки зависимости влияния базового уровня подготовки на обучаемость в процессе игры предполагается привлечь коэффициенты ранговой корреляции Спирмена и Кендалла.

Таким образом, выбранные инструменты позволят оценить эффективность игровых методов обучения предпринимательству среди молодежи и тем самым определить прогресс (регресс) в уровне знаний молодежи посредством обучающих экономических игр [37].

Библиографические ссылки

1. О развитии предпринимательской инициативы и стимулировании деловой активности в Республике Беларусь [Электронный ресурс] : директива Президента Республики Беларусь № 4 / Национальный реестр правовых актов Республики Беларусь, 2011 г., № 3, 1/12259. - Режим доступа : [http://www.pravo.by/document/?guid=2012&oldDoc=2011-3/2011-3\(020-026\).pdf&oldDocPage=1](http://www.pravo.by/document/?guid=2012&oldDoc=2011-3/2011-3(020-026).pdf&oldDocPage=1). - Дата доступа : 26.02.2020.

2. Об утверждении Концепции непрерывного воспитания детей и учащейся молодежи на 2016–2020 гг. [Электронный ресурс] : Постановление Министерства образования Республики Беларусь № 82 от 15 июля 2015 г. - Режим доступа : <https://adu.by/wp-content/uploads/2015/umodos/koncept-vospit-detej-i-molodioji.doc>. - Дата доступа : 26.02.2020.

3. Программа непрерывного воспитания детей и учащейся молодежи на 2016–2020 гг. [Электронный ресурс] : Постановление Министерства образования Республики Беларусь № 9 от 22 февраля 2016 г. - Режим доступа : http://world_of_law.pravo.by/text.asp?RN=U216E2351. - Дата доступа : 26.02.2020.

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

5. 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 : 15.10.2020.

6. Костюкова, В. И. Шарпило, М. В. Развитие предпринимательского мышления у школьников на основе игровых методов / В. И. Костюкова, М. В. Шарпило // Региональные аспекты развития малого предпринимательства : проблемы и пути развития [Электронный ресурс] : сборник научных статей I международного конкурса научных студенческих статей. Минск, 1 марта 2020 г. / ред. кол. С. Ф. Сокол [и др.]. – Минск : БИП, - 2020. - С. 101–104.