

ДЕЛОВАЯ ИГРА В СОВРЕМЕННОМ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ ЭКОНОМИЧЕСКОГО ВУЗА

Л.Н. СЕЛЮЖИЦКАЯ

Полесский государственный университет

г. Пинск, Республика Беларусь

Введение. В сфере высшего экономического образования в последнее время наблюдается интерес к применению деловых игр в процессе обучения студентов. Внедрение и использование деловых игр в образовательном процессе экономического вуза является необходимым условием подготовки квалифицированного экономиста, обладающего новым мышлением, способного осваивать новые формы сотрудничества, эффективно и качественно решать управленческие задачи. Независимо от конкретной направленности их применения — в учебных целях или для решения реальных научных, производственных, организационных задач — деловые игры являются эффективным средством усвоения знаний, формирования умений и личности будущего специалиста. Их использование ориентирует на коллективное, публичное обсуждение проблем, интенсивное взаимодействие студентов и преподавателей, выработку правильного понимания содержания изучаемой темы, ее связи с производственной практикой.

Цель данной статьи — на основании современных исследований рассмотреть деловую игру как активный метод обучения в современном экономическом образовании, изучить подходы к классификации, типологии и дефиниции деловых игр в современных исследованиях.

Основная часть. Несмотря на достаточное количество попыток исследовать деловую игру как активный метод обучения, следует отметить, что деловая игра в настоящее время является предметом исследования современных ученых. Общетеоретические и методологические основы игровой деятельности разработаны Л.С. Выгодским, А.Н. Леонтьевым, Д.Б. Элькониним, В.П. Щедровицким. Глубокое обоснование деловая игра как средство экономического образования получила в трудах современных исследователей Э. Бельчикова, Я.М., М.М. Бишштейн, Н.В. Крюкова, Л.И. Крюковой, А.П. Пригожина, В.В. Исаева, М.А. Доможировой, Н.В. Бокаревой, М.Н. Кузьминой. Анализ литературы приводит к выводу, что среди ученых, занимающихся вопросами игры, нет единого мнения относительно определения этого термина. До настоящего времени существуют противоречия в определении структуры, классификации, дефиниции деловой игры. Сегодня в связи с появлением компьютерных игр деловая игра подвергается существенным модификациям, что побуждает ученых к новым исследованиям. В условиях развития информационного общества «игра принимает формы игрового моделирования, включая цифровое обучение, электронное обучение, обучение с помощью компьютера, подкастинг, т.е. технология, сочетающая в себе использование Интернета и радио на занятиях, проектное обучение, которые служат максимальному эффекту «симуляции», т. е. моделирования реальных ситуаций и контекстов профессионального общения» [4, с.3].

Попытка классифицировать игры связана с тем, что это позволяет ученым и практикам не только иметь базу для статистической обработки игровых технологий, но и обладать возможностью согласно типологии восстановить игры разных поколений, форм и содержаний.

С.А. Шаронова [9] выделяет следующие подходы в классификации игр: концептуальный (обобщающий), профессионально-методический, профессионально-технологический, научно-методологический.

В рамках концептуального (обобщающего) подхода игра рассматривается как феномен культуры, как целостное явление, в это понятие входят абсолютно все игры, в которые играет человечество, и вся деятельность человеческого общества воспринимается как игра.

Профессионально-методический подход классификации основывается на двух положениях: первое — трактовка игры как социальной технологии с позиции профессионала; второе — объединение игр производится на основе метода.

Профессионально-технологический подход означает позицию профессионала и попытку выделения технологических элементов для ранжирования игр.

Научно-методологический подход предусматривает научную обоснованность типов игр на основании их методологических принципов различий.

Сложность понятия «деловая игра» привела к несогласованности в многочисленных попытках его определения. В педагогике, психологии и лингводидактике существуют различные трактовки понятия «деловая игра». В.А. Мижериков определяет деловую игру как «форму учебной деятельности, имитирующую те или иные практические ситуации [10, с.39]. Г.М. Коджаспирова и А.Ю. Коджаспиров представляют ее как «форму проявления активности личности» [10, с.40]. Э.Г. Азимов, А.Н. Щукин в своей дефиниции указывают, что деловая игра – «форма организации коллективной учебной деятельности на уроке иностранного языка, имеющая своей целью формирование и развитие навыков и умений в условиях, максимально близким к условиям реального общения [10, с.40]». Согласно определению С.Г. Воровщикова [6], деловая игра – это особый игровой режим организации социального пространства и времени, в которых происходит мыслительная деятельность по поиску решения актуальных проблем. В.В. Исаев отмечает, что «деловая игра – это сложная интерактивная технология, позволяющая, исходя из анализа моделирования ситуации разрабатывать многоальтернативные решения и проекты на основе разнообразного взаимодействия и сотрудничества обучаемых в условиях противоречивых (порой конфликтных) ролевых интересов, интеллектуальной и эмоциональной направленности, соревнования и экспертного оценивания» [9, с.129].

Г.П. Щедровицкий, создатель организационно–деятельностной игры, называет ее «новой формой коллективного мышления и коллективной деятельности представителей разных профессий» [10, с.130] и предлагает следующую типологию игры, направленную на:

- решение организационно–производственных проблем;
- решение принципиально–научных проблем;
- программирование развития и осуществление радикальных инноваций;
- программирование комплексных научных исследований и разработок;
- разработки и исследование новых форм обучения и воспитания в вузе;
- обучение, подготовка и повышение квалификации кадров;
- сравнительный анализ и исследования различных типов мыслительности;
- исследование структур, процессов и механизмов жизнедеятельности;
- исследование взаимодействий и взаимоотношений индивидов и групп в учрежденческих и клубных структурах [10, С.130–131].

Щедровицкий выделяет следующие параметры организационно–деятельностной игры: целевая установка заказчика; целевая установка организатора и руководителя игры; структура проекта и программы игры; результаты, продукты и последствия игры. На базе организационно–деятельностной игры разработано много вариантов игры: организационно–мыслительные, организационно–обучающие, проблемно–деловые.

М.М. Бирштейн выделяет учебные, производственные и исследовательские игры, однако уточняет, что «указанные основные разновидности деловых игр отличаются главным образом назначением игрового процесса, а не его конструкцией. Поэтому одна и та же игра может быть использована и как учебная, и как производственная, и как исследовательская» [3, с.39]. По мнению М.М. Бирштейн, деловые игры «способствуют адаптации «новичка» к работе в данном учебном заведении; формированию умения решать сложные организационно–экономические задачи» [4, с.3].

Э.Г. Азимов и А.Н. Щукин дифференцируют игры в соответствии со сферами их применения и отмечают:

- социально–бытовые игры, целью которых является формирование навыков и умений иноязычного общения преимущественно в социально–бытовой сфере;
- профессионально–педагогические, направленные на формирование навыков и умений профессионального общения на иностранном языке, воспитание у учащихся педагогического такта [1, с.306].

Огромный интерес представляет классификация деловых игр М.А. Доможировой [6], исследующая деловую игру как средство обучения профессионально–ориентированному общению, положившая в основу своей классификации наличие или отсутствия сюжета. Автор выделяет: 1) ролевые игры по сюжету; 2) ролевые игры без сюжета, но с определенным заданием; 3) проблемная ролевая игра; 3) ролевая игра по легенде.

В.В. Исаев [7] в своем исследовании «Деловая игра в корпоративном обучении менеджеров гостиничного бизнеса» разделяет деловые игры по видам в зависимости от целевой направленности на:

- производственные, ставящие целью принятие решений по проблемам производства, оказание помощи организации в условиях жесткой конкурентной среды, разработку стратегий выживания в условиях стагнации, нерентабельности;

- исследовательские, связанные с разработкой новых концепций, исследованием новых проблем и решений гипотетического характера, прогнозированием последствий и потенциальных проблем при введении нововведений;

- квалификационные или аттестационные, выявляющие уровень компетенции, квалификации специалистов, принятия решений по вопросам подбора или увольнений персонала;

- дидактические (учебные) игры, развивающие репродуктивное, аналитическое и творческое мышление, адаптационные свойства и способности, профессиональную компетентность. Деловая игра как форма корпоративного обучения используется для изменения поведения работника и улучшения качества выполнения персоналом профессиональных функций.

Деловая игра как форма обучения профессиональным коммуникативным компетенциям в процессе учебной коммуникации представлена в исследованиях Н.В. Бокаревой [4]. Использование деловой игры в учебном процессе способствует формированию профессиональных компетенций студентов в процессе туристской подготовки, таких как: устно–речевые компетенции, письменно–речевые компетенции, коммуникационно–исследовательские компетенции в ситуациях профессиональной коммуникации, в основе которых лежит коммуникативная компетенция.

М.Н. Кузнецова выделяет языковую лингводидактическую игру и определяет ее «как форму продуктивной групповой учебной деятельности, направленной на развитие стратегий вербальной и невербальной коммуникации в условиях искусственно созданной проблемной ситуации, которая требует от учащихся исполнения обусловленных ею и актуальных для них социокоммуникативных ролей» [8, с.40]. Согласно классификации М.Н. Кузнецовой существуют: 1) ролевые игры межкультурной направленности, задача которых развитие навыков межкультурного общения; 2) ролевые игры стратегической направленности, цель которых развитие стратегической компетенции; 3) ролевые игры профессиональной направленности, развивающие коммуникативные навыки и профессиональные компетенции. Среди лингводидактических игр автор разделяет игры–угадывание, словарные игры, грамматические игры, фонетические, орфографические.

Итак, можно приводить множество примеров, но суть заключается в том, что по своей природе деловая игра является настолько многосложным явлением, что однозначно охарактеризовать ее и классифицировать невозможно. Любое определение деловой игры – это, прежде всего, методологическая платформа, взгляд ученого на это явление. Сегодня спектр игр весьма разнообразен и единого универсального определения ожидать невозможно.

Заключение. Таким образом, можно констатировать, что:

- современные тенденции в экономическом образовании повышают требования к профессиональным компетенциям будущего специалиста и нацеливают на формирование инициативной, отличающейся творческим типом мышления личности, что побуждает преподавателей к поиску активных методов обучения;

- анализ исследований позволяет отметить, что в настоящее время огромный интерес у многих исследователей и преподавателей вузов экономического профиля вызывает деловая игра. Как показывает практика, деловая игра в современном экономическом образовании является:

- эффективным средством обучения профессионально–ориентированному общению студентов экономического профиля;

- активным методом корпоративного обучения менеджеров;

- формой обучения профессиональным коммуникативным компетенциям в процессе учебной коммуникации;

- средством формирования навыков межкультурного общения.

- средством формирования межкультурной коммуникативной компетенции.

Использование деловых игр в образовательном процессе экономического вуза позволяет максимально приблизить процесс обучения к практической деятельности будущих специалистов. Метод учебно–деловых игр представляет собой специально–организованную деятельность, направленную на повышение качества подготовки и совершенствования специалистов.

ЛИТЕРАТУРА

1. Азимов, Э.Г. Словарь методических терминов / Э.Г. Азимов, А.Н. Щукин. – СПб.: Златоуст, 1999, 306 с.
2. Бельчиков, Я.М. Деловые игры / Я.М. Бельчиков, М.М. Бирнштейн. – Рига: Авотс, 1989. – С.11.

3. Бирнштейн, М.М. Основные направления развития деловых игр / М.М. Бирнштейн // Деловые игры в мире: материалы Междунар. науч.–практ. конф. «Белые ночи», посв. 60–летию деловых игр, 22–26 июня 1992 г.: В 2–х т.: Изд. СПбИЭИ, 1992.– Т.1, С3.
4. Бокарева, Н.В. Конструирование деловой игры как формы обучения студентов профессиональным коммуникативным компетенциям в образовательном процессе туристского вуза: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.08 / Н.В. Бокарева. – М., 2011. – 28 с.
5. Воровщиков, С.Г. Продуктивные деловые игры во внутришкольном управлении. Теория, технология / С.Г. Воровщиков. – М., 2007.
6. Доможирова, М.А. Деловая игра в обучении профессионально–ориентированному общению на иностранном языке студентов неязыковых вузов: дис. ...канд. пед. наук:13.00.08 / М.А. Доможирова. – СПб, 2002. – 180 с.
7. Исаев, В.В. Деловая игра в корпоративном обучении менеджеров гостиничного бизнеса: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.08 / В.В. Исаев. – Химки, 2011. – 176 с.
8. Кузнецова, М.Н. Лингвометодические основы использования ролевой игры как средства формирования навыков межкультурного общения на иностранном языке: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.02 / М.Н. Кузнецова. – М., 2011. – С.40
9. Шаронова, С.А. Деловые игры: учебн. пособие / С.А. Шаронова. – М.: Изд–во РУДН, 2005. – С.52
10. Щедровицкий, Г.П. Организационно–деятельностная игра как новая форма организации и метод развития коллективной мыследеятельности / Г.П. Щедровицкий. Избранные труды. – М: Шк. культ. полит., 1995.– С.130–131.

BUSINESS GAME IN MODERN EDUCATIONAL PROCESS ECONOMIC UNIVERSITY

L.N. SELYUZHITSKAYA

Summary

The article presents the business game as an active learning method in modern economic education. Business game is an object of pedagogical psychological and linguivistic education. Author pays attention to typology of business games, definition of the main functions of business game.

© Селюжицкая Л.Н.

Поступила в редакцию 3 апреля 2014г.