# ДЕЛОВЫЕ ИГРЫ Организационно-методический раздел

Деловые игры, предлагаемые к проведению на семинарских занятиях, отражают логику практической деятельности и являются эффективным средством усвоения знаний и формирования умений, играют большую роль в подготовке кадров, ориентируя на создание условий для творческой активности.

Моделирование конкретных экономических ситуаций предоставляет возможность студентам принимать самостоятельные решения, закреплять полученные теоретические знания.

**Цели и задачи деловой игры**

Основной **целью** проведения деловых игр является формирование профессиональных качеств у студентов посредством погружения в конкретную экономическую ситуацию, смоделированную конструктором игры.

Деловая игра достаточно реально имитирует существующую действительность, создает динамичные организационные модели, более интенсивно побуждает к решению намеченных целей.

Работа в группе дает эффект взаимодействия, основанный на обмене знаниями, кооперации участников и опыте совместной выработки управленческих решений.

При конструировании игры предполагается организация совместной деятельности игроков, имеющая характер ролевого взаимодействия в соответствии с правилами и нормами. Достижение цели происходит путем принятия групповых и индивидуальных решений. В основу разработки положена деятельность, отражающая согласование различных интересов. Содержанием выступает явление, к которому имеется множество подходов (теоретических и практических), обусловленных различными смысловыми позициями участников.

**Задачи деловой игры**

Образовательная: обобщение и закрепление знаний учащихся по пройденным темам курса, формирование экономических знаний на основе включения каждого студента в реальный процесс решения возникающих экономических проблем. В игровой форме выявить теоретические знания и практические умения, навыки учащихся.

Развивающая: развитие логического мышления; активизация мыслительной деятельности учащихся, приобретение навыков деловой расчетливости, умение производить быстрый анализ сложившейся в ходе игры экономической ситуации, расчет наиболее выгодных путей выхода из кризисных ситуаций, формирование активной творчески мыслящей личности.

 Воспитательная: проявление в процессе игры деловой активности и качеств личности, активизация внимания. Формирование устойчивых интересов к профессии экономиста, менеджера. Воспитание профессионально важных качеств: творческая активность, дисциплинированность, потребность в постоянном совершенствовании своих профессиональных знаний и умений.

**Постигровое моделирование**

Узловым моментом в ходе дискуссии выступает подведение итогов игры. Для этого формулируются основные выводы по дискуссии, выслушиваются точки зрения всех участников и предложения по совершенствованию методики проведения игры.

Вопросами для дискуссии могут быть:

* Интересна ли игра?
* Какова ее центральная проблема?
* Почему в ней такие правила?
* Соответствует ли она реальным условиям действительности?
* Что можно было бы сделать иначе, если бы вы играли еще раз?
* Какими могли быть другие результаты игры? В силу каких причин?
* Какова польза игры?
* Приспособлена ли игра для данной аудитории?
* Ориентирована ли на имеющиеся у участников знания?
* Использовалась ли данная информация, требовалась ли дополнительная?
* Был ли у игроков выбор?
* Хорошо ли взаимосвязаны роли и события?
* Чувствовался ли энтузиазм участников?
* Налажено ли было взаимодействие?
* Какова эффективность игры?

Такое обсуждение игры может стать не только подведением итогов и заделом для проведения следующей игры.

1. **деловая игра «международный саммит»**

**Цель игры** - научиться вырабатывать конструктивные предложения для взаимного сотрудничества, исходя из заданных условий хозяйствования (потенциала страны).

**Макет игры.** Деловую игру «Международный саммит» можно проводить по Теме «Тенденции в мировом экономическом развитии».

Темой игры может быть любое актуальное событие, например, «Кризис Еврозоны: настоящее и будущее».

Группа делится на подгруппы численностью 4-5 человек. Каждая подгруппа представляет одну из стран, входящих в Еврозону и испытывающих социально-экономические затруднения.

Представляется:

* экономика страны,
* масштаб и особенности финансового кризиса,
* пути выхода из кризиса.

По окончании докладов подгрупп начинается совместный диалог и поиск возможных сценариев развития ситуации.

Эксперты оценивают:

* отраженность характеристики экономики,
* отраженность характеристики кризиса и его особенностей,
* результативность предложенных мероприятий,
* конструктивность диалога,
* степень воздействия мер на мировую экономику.

Итогом игры должна стать выработанная совместными усилиями возможная программа действий Европарламента и Правительств отдельных стран и скоординированная стратегия выхода из кризиса.

**Постигровое моделирование.** После завершения игры уместно провести обсуждение хода игры совместно с участниками и выслушать их мнения, предложения и пожелания по методике проведения игры, а также о взаимоотношениях участников в ходе игры.

1. **Деловая игра «Экономический диспут»**

**Цель игры:**научиться аргументировать свою точку зрения и приобрести умение доказать даже ту точку зрения, с которой, возможно, участники команд не согласны.

**Макет игры**

Участники делятся на 4 команды по 5 - 6 человек. Выбирают по одному представителю в жюри. Игра проходит в форме диспута.

Имеются четыре актуальных на настоящий момент времени утверждения, например:

1. Переход на летнее время - выгодно.
2. Экономический кризис – это хорошо.
3. Сырьевая игла – не зло.
4. Рубль - возможная замена доллару.

Несомненно, данные утверждения являются спорными. Каждая из команд путем лотереи выбирает одно из утверждений, с этого момента им дается 10 минут на то, чтобы придумать 5 аргументов в защиту выбранных высказываний. Студенты продумывают систему аргументации, выбирают спикеров, выстраивают линию своего выступления.

На следующем этапе в течение 5 минут каждая команда аргументировано доказывает правильность своего утверждения, затем другие команды могут задавать вопросы, ставя команду в затруднительное положение.

Члены жюри оценивают команды по матричной балльной системе.

Побеждает команда, набравшая максимальное количество баллов.

Оценка проводится матричным методом:

|  |  |
| --- | --- |
| **КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ** | **БАЛЛЫ** |
| Ясность, четкость изложения  | 0-15 баллов |
| Аргументированность выводов | 0-20 баллов |
| Креативность подходов  | 0-20 баллов |
| Приведены все 5 аргументов | 0-15 баллов |
| Качество ответов на вопросы | 0-10 баллов |
| Применение экономических знаний | 0-20 баллов |
| **Итоговая оценка** | 0 -100 баллов |

**Постигровое моделирование.** После завершения игры преподаватель выясняет, согласны ли студенты на самом деле с попавшимися им утверждениями, закрепляя навыки отстаивать свою позицию, применяя знания в области макроэкономики.