

вырабатывают уверенность в себе и своих силах; формируют в себе устойчивые навыки рационального поведения в условиях неполной информации, что является характерным для большинства практических ситуаций;

знакомясь с описанием ситуации в ходе ее анализа, получают представление о том, какая исходная информация может им понадобиться при решении аналогичных практических задач.

Деловая игра, разработанная для обучения и контроля знаний, помогает студентам лучше усвоить изучаемый материал на занятиях.

Эксперименты, которые проводил еще В.М. Бехтерев, показали, что в условиях общения быстрее включается механизм апперцепции, активизируется восприятие.

Совместное решение обучающимися познавательных задач повышает эффективность обучения. В играх успешнее, чем в реальной жизни, рассматриваются и разрешаются деловые операции. Студенты находят решения проблем, т.е. обучаются действовать в той или иной ситуации. В этой связи очень четко проявляются «волевые качества» студентов: в контролируемой учебной ситуации они принимают на себя новые роли и действуют в заданных условиях с целью понять различные ситуации и различные точки зрения. При оценке преподавателем принимаются во внимание:

полнота представляемого материала;

логичность, точность, убедительность, аргументация докладчика.

С большим успехом проходят ролевые деловые игры, в которых учитывается профессиональная направленность («Прием на работу»).

Особенности игры в том, что она вызывает состояние увлечения и творческой инициативы и активности, высокую мотивацию, в силу чего возрастает интенсивность усвоения знаний, умений, опыта деловых отношений.

*А.Н. Сенько, БГЭУ (Минск)*

## **ПРОБЛЕМЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ДЕЛОВЫХ ИГР КАК ФОРМЫ АКТИВИЗАЦИИ ОБУЧАЮЩЕ-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОГО ПОДХОДА В СИСТЕМЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ**

Деловая игра, в отличие от традиционно используемого в учебном процессе моделирования производственных ситуаций, активизирует коллективную деятельность, предполагает распределение и смену ролей участников, допускает поиск и использование нестандартных решений, методов «мозгового штурма», что значительно повышает у участников интерес к обучению. Высокий обучающий потенциал деловой игры в образовательной технологии основан на том, что она формируется как целостная информационная совокупность, включающая механизм передачи и закрепления знаний, выявления проблем в их практическом использовании, инструментарий поиска наиболее рациональных путей решения проблемных ситуаций, а также средства активиза-

ции студенческой аудитории, воспринимающей знания. Деловые игры, разрабатываемые для моделирования динамически изменяющихся экономических ситуаций, как показывает педагогическая практика, должны содержать следующие блоки: целевой, постановочный, функционально-контрольный, итоговый.

Осуществляя разработку целевого блока, наиболее важна, как представляется, концентрация усилий на четкости и ясности формулировки задач, решаемых в процессе деловой игры. Выдвигая перед студентами имитационно-практические задачи, обеспечивается расширение исследовательского подхода при преподавании и повышается эффективность учебно-педагогического воздействия на аудиторию. Решая игровое задание, студенты оценивают исходный материал, характеризующий производственную или экономическую ситуацию, и самостоятельно определяют пути решения поставленной перед ними имитационно-деловой проблемы, согласуют мнения со своими партнерами по игре и участвуют в выработке коллективно принимаемого управленческого решения.

Постановочный блок деловой игры ориентирован на реализацию ее базисной целевой установки и включает: постановку проблемы, решаемой в процессе деловой игры; исходные данные для расчетов (если они необходимы); условия игры; требования, предъявляемые к участникам деловой игры; ролевое распределение участников. При формировании постановочного блока обеспечивается взаимодействие трех компонентов образовательной технологии: преподаватель — содержательная учебная информация — студент. Наличие каждого из них и эффективное взаимодействие между ними является тем необходимым и достаточным условием, чтобы процесс обучения состоялся. Только в этом случае деловая игра позволяет получать положительные результаты в процессе обучения.

Функционально-контрольный блок предназначен для описания технологии проведения игры. Для эффективной организации деловой игры в его состав целесообразно включать: методические рекомендации и указания по сбору, обработке информации и оформлению результатов; установление форм контроля, обеспечивающих надлежащий ход деловой игры и определяющих выполнение игровых заданий в установленные сроки.

В итоговом блоке устанавливаются форма и процедура подведения итогов деловой игры, а также осуществляется выбор критериев оценки качества работы участников.

Таким образом, в результате участия в деловой игре формируются у будущих специалистов необходимые научно-исследовательские навыки, позволяющие решать сложные и нестандартные задачи, диктуемые экономическими условиями и рыночной средой.