

**В.С. Печень, Л.А. Буйко, И.Н. Волкова**  
*Бобруйский филиал БГЭУ (Бобруйск)*

## **ДЕЛОВАЯ ИГРА КАК МЕТОД АКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ**

Впервые игры как средство обучения практическому действию начали применяться в военных организациях. Руководство перед началом боевых действий проводило своего рода игры, на которых отрабатывались действия командного состава в связи с предстоящей военной операцией. В зависимости от анализа конкретных условий (рекогносцировка, оценка обстановки, силы противника, свои силы и средства, цели и задачи, согласование действий с другими подразделениями) принималось решение.

Первая игра была организована в 1955 г. так называемой бесприбыльной американской корпорацией «РЭНД Корпорэйшн». Ее участники — офицеры тыла ВВС США. Целью игры являлась оптимизация затрат и организация снабжения ВВС США и на многочисленных военных базах за ее пределами. С применением ЭВМ деловые игры были впервые организованы Американской ассоциацией управления в 1956 г., а в 1957 г. 20 президентов крупнейших фирм США приняли участие в такой игре.

Деловая игра позволяет обеспечить сотрудничество участников для достижения намеченных результатов. На ее основе можно понять, какие действия участников приводят к неудовлетворительным результатам и что нужно сделать для того, чтобы преуспеть. Тем самым игра эффективно используется и для самооценки. Полученные в процессе игры навыки с успехом могут быть использованы не только в дальнейшем обучении, но и в будущей практической деятельности.

Участники игры распределяются по группам произвольно, и обучение проводится в пределах этих групп. Перед группами выдвигаются задачи, для решения которых необходимо соблюдение четких графиков поэтапной работы. Каждая из групп определяет оптимальный способ решения всех задач. Наряду с методическим материалом участникам игры предлагается дополнительная литература для обеспечения процесса обучения навыкам работы в составе группы.

Деловая игра проводится на заключительном этапе преподаваемого курса. Участники деловой игры выполняют задания и основ-

ные этапы самостоятельно. Преподаватель не должен давать готовые ответы, а лишь организовать процесс учебы и оценить знания.

Положительный результат деловой игры может быть достигнут при условии предварительной проработки участниками всех тем изучаемого курса.

При подготовке к играм необходимо учитывать:

производственный опыт обучаемых, наличие производственной практики (работу в промышленных, торговых, финансовых сферах, в непромышленной сфере); в зависимости от этого ставить цели, задачи, условия игры и определять ее сценарий;

интересы обучаемых, предрасположенность их к определенным видам управленческой деятельности при распределении ролей в игре;

количество времени, выделяемого тематическими планами (рабочими программами) на проведение практических занятий и деловых игр;

возможности обучаемых получать информацию, необходимую для принятия решений по хозяйственным (производственным, финансовым, сбытовым) вопросам. В случаях ограничения информации необходимо давать « типовые » данные, подготовленные преподавателями (справочники, нормативы, положения, указы, распоряжения, типовые формы деловой документации и т.д.);

условный характер учебных игр, упрощение ситуаций, сокращение действительно необходимых сроков на выполнение работ.

***З.И. Кузьменок, Бобруйский филиал БГЭУ (Бобруйск)***

### **АКТИВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ В ФОРМИРОВАНИИ ЭКОНОМИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ СТУДЕНТОВ**

Базовым процессом подготовки специалистов экономического профиля является обучение будущих специалистов умению применять полученные знания в реальных условиях производства. Несмотря на происходящие изменения содержания процесса обучения, проблема его оптимизации остается актуальной. Одной из форм оптимизации подготовки являются активные методы обучения. Если в учебном процессе создаются условия для проведения деятельности активного усвоения знаний, а деятельность усвоения