

Марина Борисовна Земш, доцент кафедры социальной педагогики МГОПИ,
кандидат педагогических наук

ТЕХНОЛОГИЯ ОРГАНИЗАЦИИ ДЕЛОВЫХ ИГР

Вузовское образование переориентируется с обучающей деятельности педагога на познавательную деятельность студента. Деловая игра, как форма воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирования систем взаимодействий естественно и эффективно помогает перейти от абстрактного, теоретически заданного алгоритма профессиональных знаний и умений к конкретно-практической деятельности с решением всевозможных противоречий и проблем данной профессиональной сферы.

Деловая игра представляет собой уникальный педагогический феномен, во-первых, потому, что выступает как метод имитации принятия решений руководящих работников или специалистов в различных производственных ситуациях, осуществляемый по заданным правилам группой людей или человеком с ЭВМ в диалоговом режиме, при наличии конфликтных ситуаций или информационной неопределённости (Я.М. Бельчиков, М.М. Бернштейн, 1989); во-вторых, может легко трансформироваться в практико-ориентированный метод обучения, направленный на передачу и формирование социального опыта учащихся.

Первая деловая игра, разработчиком которой был М.М. Бернштейн, была разработана и проведена в СССР в 1932 году. В 1938 году де-

ловые игры в СССР постигла участь ряда научных направлений: они были запрещены. Их второе рождение произошло только в 60-х гг, после того как появились первые деловые игры в США. В отечественной педагогике и психологии проблемами игровой деятельности активно занимались К.Д. Ушинский, П.П. Блонский, С.Я. Рубинштейн, Д.Б. Эльконин.

Деловая игра зародилась как инструмент поиска управленческих решений в условиях неопределённости и многофакторности. Сегодня они используются в учебном процессе вузов как педагогическая технология в социально-психологических тренингах и на производстве для решения производственных, социальных и психологических задач. Во всех случаях присутствует «двуплановость деловой игры» и решаются не только игровые или профессиональные задачи, но одновременно происходит обучение и воспитание участников.

В деловых играх на основе игрового замысла моделируются жизненные ситуации: игра даёт участнику возможность побывать в роли экскурсовода, учителя, судьи, директора и т.п. Деловые игры значительно укрепляют связь «студент — преподаватель», раскрывают творческий потенциал участников.

В последние годы *деловые игры* используются как игра — обучение; игра — тренинг; игра — исследование.

ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ПРИНЦИПЫ ОРГАНИЗАЦИИ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

◆ *принцип имитационного моделирования* конкретных условий и динамики производства. Моделирование реальных условий профессиональной деятельности специалиста во всём многообразии служебных, социальных и личностных связей является основой методов активного обучения;

◆ *принцип игрового моделирования* содержания и форм профессиональной деятельности. Реализация этого принципа — необходимое условие учебной игры, поскольку несёт в себе обучающие функции;

◆ *принцип совместной деятельности*. В деловой игре этот принцип реализуется при вовлечении в познавательную деятельность нескольких участников. Он требует от разработчика выбора и характеристики ролей, определения их полномочий, интересов и средств деятельности. При этом выявляются и моделируются наиболее характерные виды профессионального взаимодействия «должностных» лиц;

◆ *принцип диалогического общения*. В этом принципе заложено необходимое условие достижения учебных целей: только диалог, дискуссия с максимальным участием всех играющих способны породить поистине творческую работу. Всестороннее коллективное обсуждение учебного материала позволяет добиться комплексного представления ими профессионально значимых процессов и деятельности;

◆ *принцип двуплановости* отражает процесс развития личностных характеристик специалиста в «мнимых», игровых условиях. Разработчик ставит перед учащимся двойного

рода цели, отражающие реальный и игровой контексты в учебной деятельности;

◆ *принцип проблемности* содержания имитационной модели и процесса её развёртывания в игровой деятельности (А.А. Вербицкий).

ПРИЗНАКИ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

Характерные признаки деловой игры можно представить следующим перечнем (Я.М. Бельчиков, М.М. Бернштейн):

◆ *моделирование процесса труда* (деятельности) руководящих работников и специалистов предприятий и организаций по выработке управленческих решений;

◆ *реализация процесса «цепочки решений»*. Поскольку в деловой игре моделируемая система рассматривается как динамическая, это приводит к тому, что игра не ограничивается решением одной задачи, а требует «цепочки решений». Решение, принимаемое участниками игры на первом этапе, воздействует на модель и изменяет её исходное состояние. Изменение состояния поступает в игровой комплекс, и на основе полученной информации участники игры вырабатывают решение на следующем этапе игры;

◆ *распределение ролей* между участниками игры;

◆ *различие ролевых целей* при выработке решений, которые способствуют возникновению противоречий между участниками, конфликта интересов;

◆ *наличие управляемого эмоционального напряжения*;

◆ *взаимодействие участников*, исполняющих те или иные роли;

◆ *наличие общей игровой цели* у всего игрового коллектива;

ТЕХНОЛОГИЯ И ПРАКТИКА ОБУЧЕНИЯ

138

- ◆ коллективная выработка решений участниками игры;
- ◆ многоальтернативность решений;
- ◆ наличие системы индивидуального или группового оценивания деятельности участников игры.

СТРУКТУРА ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

В соответствии с представлением об общей структуре методов активного обучения ключевым, центральным элементом становится имитационная модель объекта, поскольку только она позволяет реализовать *цепочку решений*. В качестве модели может выступать организация, профессиональная деятельность, совокупность законов или физических явлений. В сочетании *со средой* (внешним окружением имитационной модели), имитационная модель формирует проблемное содержание игры. Действующими лицами в деловой игре являются участники, организуемые в *команды* и выполняющие индивидуальные или командные *роли*. При этом и *модель*, и действующие лица находятся в *игровой среде*, представляющей профессиональный, социальный или общественный контекст имитируемой в игре деятельности специалистов. Сама игровая деятельность предстаёт в виде вариативного воздействия на имитационную модель, зависящего от её состояния и осуществляемого в процессе взаимодействия участников, регламентируемого *правилами*. Систему воздействия участников на имитационную модель в процессе их взаимодействия можно рассматривать как модель управления. Вся игровая деятельность проходит на фоне и в соответствии с *дидактической моделью игры*, включающей такие элементы, как игровую модель деятельности,

систему оценивания, действия игротехника и всё то, что служит обеспечением учебных целей игры.

Технология организации деловых игр включает этапы:

- ◆ составление плана игры;
- ◆ написание сценария, включая руководство для ведущего, правила и рекомендации для игры, инструкции для игроков;
- ◆ подбор информации, средств обучения;
- ◆ разработку способов оценки результатов игры.

Деловая игра обладает существенным качеством: у неё есть чётко сформулированная обучающая цель, которая при этом предусматривает и личное саморазвитие, и образ соответствующего педагогического результата, который характеризуется яркой учебно-познавательной направленностью:

- ◆ формированием познавательных и профессиональных мотивов и интересов;
- ◆ воспитанием системного мышления специалиста, включающее целостное понимание не только природы и общества, но и себя, своего места в мире;
- ◆ передачей целостного представления о профессиональной деятельности и её крупных фрагментах с учётом эмоционально-личностного восприятия;
- ◆ обучением коллективной мыслительной и практической работе, формированием умений и навыков социального взаимодействия и общения, индивидуального и совместного принятия решений;
- ◆ воспитанием ответственного отношения к делу, уважения к социальным ценностям и установкам коллектива и общества в целом;

◆ обучением методам моделирования, в том числе математического, инженерного и социального проектирования.

Вот как, к примеру, формулирует цели деловой игры «Колесо истории» по истории экономических учений О.В. Карамова:

«Деловая игра «Колесо истории» направлена на полное и творческое получение знаний о процессах возникновения, развития и смены экономических школ, теорий и концепций в различные исторические эпохи. В процессе подготовки к деловой игре студенты изучают учебную, научную и художественную литературу. Цель деловой игры — самостоятельная, творческая работа студентов. Педагогическая и воспитательная цель включает выработку навыков работы в команде, ответственности, инициативности».

Деловая игра в системе профессионального образования используется для закрепления, обобщения знаний и умений по предмету изучения, даёт возможность изучить учебный материал с разных позиций.

Цели деловой игры:

- ◆ игровые;
- ◆ дидактические (учебно-познавательные);
- ◆ педагогические.

Определение места и роли деловой игры в учебном процессе зависит от:

- ◆ целевой установки (познавательная игра, обобщающая и закрепляющая изученный материал, контролирующая усвоение материала);
- ◆ специфики игровых действий (театрализованная, имитационная, соревнование);

◆ материально-технического обеспечения (ТСО, видеоматериалы, музыкальное оформление);

◆ возможностей и способностей учащихся, их интереса к игре и творческой активности.

Выбор деловой игры обусловлен прежде всего функциями, которые педагог определяет как ведущие, будь то формирование целостного представления у будущих специалистов об особенностях профессиональной деятельности и её динамике, или приобретение опыта принятия решений, или развитие теоретического и практического творческого мышления, или формирование профессионально-познавательной мотивации.

В отличие от традиционных форм учебной работы деловая игра несёт в себе заряд эмоциональной приподнятости, юмора, радости совместного творчества. Интерес и эмоциональная приподнятость делают игру не только активным, но и привлекательным для студентов средством обучения, а для педагога — контроля знаний и умений. Особенность деловой учебной игры в вузе — нацеленность студентов-участников на самоутверждение, профессиональную ориентацию, творчество и инициативность.

Примером может служить проведённый кафедрой бухгалтерского учёта Московского финансово-экономического института (МФЭИ) «Коллоквиум для умников» (организатор игры зав. кафедрой, профессор Н.Д. Дмитракова), где студенты 2-го курса факультета экономики и финансового менеджмента предварили задания по предмету сценками в юмористической форме. Игроки 3-го и 4-го курсов внимательно слушали и смотрели интермедии, улавливая в сюжете проблемы современных реалий бухучёта.

Приведём отрывок сценария, чтобы стало понятнее, о чём идёт речь.

СЧЁТНЫЕ НАУКИ У ДРЕВНИХ ПАПУАСОВ

Народная драма

Ведущий: Маленький папуасский островок на заре цивилизации. Пышная растительность. Туземцы, одетые в шкуры, сгрудились на заднем плане и потрясают копьями. На переднем плане — Вождь и Жрец. Они такие же папуасы, как и все остальные, но их отличают по большому кольцу в ухе.

Вождь: Уважаемые воины! Дорогие папуасы! *(Все в такт приветствия стучат копьями)*. Мы собрались здесь, чтобы обсудить очень важную проблему. Как вы знаете, мы, маленькое охотничье племя, живём охотой. В шкуры одеваемся, из шкур вигвамы строим. Но правильно ли мы считаем наши шкуры? Испокон веков мы считали по пальцам правой руки, но сейчас до нас начали доходить слухи, что на острове Лупоглазых, у наших соседей, считают по пальцам левой руки. Это наверняка более передовой метод. Если бы это не был передовой метод, лупоглазые использовали бы правую руку, как и мы. Лупоглазые знают, что делают, потому что они не дураки. Если бы они были дураками, они бы не жили на острове Лупоглазых. Да вы сами посмотрите, насколько удобней считать по пальцам левой руки *(начинает загибать пальцы)*: раз... два... три...

Голос из толпы: Что, шкур станет больше?

Вождь: Шкур останется столько же, но Лупоглазых наш способ подсчёта может насторожить. Это вопрос большой поли-

тики — мы не имеем права ссориться с ближайшими соседями, ещё торговать не придут. Можем отпугнуть инвесторов. Короче, нужно срочно что-то предпринимать.

Толпа *(разрозненные выкрики)*: И по правой руке считать нормально... Пора на охоту... Где разрешение Божества?..

Вождь *(выразительно смотрит на Жреца)*.

Жрец *(опускается на колени)*: Вызываю великое Божество! Ответь мне, Трибумба Мумбао.

Голос из-за облаков: Чего тебе?..

Жрец: У нас проблемы с подсчётом шкур. Просим дать санкцию на изучение и внедрение трансокеанского опыта.

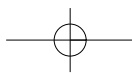
Голос *(довольно равнодушно)* Валяйте, если хотите.

Жрец: Спасибо тебе, Трибумба Мумбао, за решение нашей шкурной проблемы. Не волнуйся, больше по этому поводу тебя не побеспокоим.

Вождь *(потирает руки)*. Вы слышали или повторить? Мы не имеем права игнорировать Божество. Значит так. Отряжаем на остров Лупоглазых делегацию для изучения опыта. Делегация выяснит, каким образом Лупоглазым удалось добиться таких ошеломляющих успехов в подсчёте шкур и правда ли, что они считают по пальцам на левой руке. Поедут самые достойные. Я возьму с собой Жреца. Наконец, самое главное: на организацию экспедиции из каждого вигвама должно быть выделено по пять шкур. Мы заберём их завтра.

Толпа *(огорчённо)*: О-о-о!

Вождь *(поднимает указательный палец вверх)*: Воля Божества!



Толпа, обсуждая перспективы на ближайший охотничий сезон, расходится.

Жрец (многозначительно): Хм-м!..

Вождь: Что ж, обещания надо выполнять. *(Снимает с себя одну из шкур и вешает её на плечи Жреца.)* Но начало довольно многообещающее.

Ведущий: Прежний остров. Прошло некоторое время. Вождь и Жрец вернулись с острова Лупоглазых. Научное заседание 1-го учёного конгресса. Воины-члены НСО расположились полукругом на корточках. В президиуме — руководители племени.

Вождь: Приветствую папуасов нашего первого учёного конгресса! *(Одобрительный стук копий.)* Рад представить вам отчёт об экспедиции на остров Лупоглазых. Сведения о том, что лупоглазые считают шкуры по пальцам левой руки, полностью подтвердились. Мы провели большую научную работу и теперь готовы к реформе. Могу сообщить, что реформа уже началась. Только за последнюю неделю силами воинов нашего острова по пальцам левой руки пересчитаны девятьсот девяносто девять шкур, и это ещё не предел. В настоящее время наши специалисты выясняют, какое число следующее. Выражаю уверенность, что к сезону дождей работа будет закончена и подсчётом удастся охватить все вигвамы. К сожалению, первые шаги по реформированию, несмотря на общий успех, не обошлись без накладок. Так, у двоих наших воинов кисти левых рук обкусаны крокодилом, поэтому подсчёты велись ими при помощи правой руки. Это грубей-

шая ошибка. Чтобы правая рука стала левой, воины должны были предварительно повернуться задом наперёд. Впредь подобные ошибки повторяться не должны, поэтому для организации контроля за процессом учёта нам необходимо избрать лучшего из наиболее достойных. Прошу проголосовать.

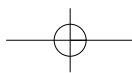
Папуасы стучат копиями. С пальмы срывается потревоженная птица и с криком «Иа-с» пролетает над головами. Из леса вторит чьё-то недовольное мычание: «Га-ап, га-ап».

Вождь: Спасибо. Рад сообщить, что по итогам голосования почётное общественное звание «Главный папуасский реформатор третьей степени» присуждается мне. Постараюсь оправдать возложенное на меня доверие. В заключение небольшое информационное сообщение имеет Жрец.

Жрец: Уважаемые соплеменники! Для того, чтобы никто не путал левую руку с правой, наше племя решило образовать ассоциацию профессиональных папуасов. Чем больше профессиональных папуасов будет на нашем острове, тем лучше станем жить. Членские взносы щадящие, поэтому все присутствующие будут приняты в ряды ассоциации без вопросов. Сдавать шкуры и другие ценные вещи в оплату можете прямо мне.

Вождь: За дело, мои учёные друзья, нас всех ожидают великие свершения на ниве профессионализма и реформации, заявляю это вам как официальное лицо. А теперь всем пора на охоту..

Участники конгресса расходятся.



ВОПРОСЫ КОМАНДАМ

Ведущий: Мы совершили небольшой экскурс в историю создания бухгалтерского учёта и увидели, как непросто он зарождался в то далекое время. Предлагаю участникам и аудитории помочь данному племени усовершенствовать систему учёта, ответив на ряд вопросов:

1. Прав ли вождь в вопросе перевода подсчёта шкур на новую методологию: вести учёт по пальцам левой руки?

Ответ: Учёт активов по приходу ведётся на левой стороне счёта — по дебету.

2. Как вы догадались из предыдущего вопроса, папуасы в своём подсчёте шкур применяют только один из элементов метода бухгалтерского учёта. Назовите недостающие элементы.

Ответ: Применяемый метод — счёт. Недостающие — документирование, планирование, оценка калькуляция, двойная запись, баланс, отчётность.

3. Как вы помните, в данном сюжете вождём племени была направлена экспедиция для изучения и внедрения трансокеанского опыта учёта. Безусловно, такая экспедиция требует определённых материальных затрат. Назовите основной нормативный документ второго уровня, который регламентирует этот вид расходов в наши дни.

Ответ: ПБУ 17/02 «Учёт расходов на научно-исследовательские, опытно-конструкторские и технические работы».

4. В своей заключительной речи жрец предлагает образовать ассоциацию профес-

сиональных папуасов. Прообразом какой организации в России в наши дни послужило данное объединение, и когда она была создана?

Ответ: Институт профессиональных бухгалтеров России, апрель 1997 года.

5. Предыдущий вопрос касался профессиональных объединений бухгалтеров, которые имеют символику. Так, на гербе бухгалтеров изображены солнце, весы и кривая Бернулли. Солнце символизирует освещение бухгалтерским учётом финансово-хозяйственной деятельности, весы — баланс. Что символизирует кривая Бернулли?

Ответ: Кривая Бернулли — символ того, что учёт, возникнув однажды, будет существовать вечно.

Система учебных заданий в рамках деловой игры формулируется в форме конкретных производственных ситуаций, которые могут содержать противоречивые, избыточные или недостоверные данные. В этом заключается «проблемный характер задания». От студентов требуется проанализировать задание, вычленив проблему, предложить способы её решения, выдвинуть и защитить самый убедительный из них, осуществить те или иные практические действия.

Например, в игре «Антикризисное управление фирмой», основанной на методе «мозгового штурма», проведённой кафедрой экономической теории и менеджмента на 2-м курсе студентам предлагалось выработать свои предложения по выведению из кризиса некой компании. Каждая игровая «команда» получала задания по одному из отделов: отделу

кадров, отделу маркетинга и рекламы и т.д. В задачи группы входило разработать предложения по антикризисному управлению своего отдела.

«Интрига», «проблемность» — внутренняя пружина игры. Игровая напряжённость может создаваться организатором искусственно через «конфликт, обусловленный рамками и характером самого задания», т.е. необходимостью принять за ограниченное время ряд решений и отстоять их перед соперниками.

Отметим, что именно интерес к изучаемому предмету становится сильнейшим стимулом действий играющих, задаёт тон творчеству, вызывает позитивные эмоции, пробуждает эвристическое мышление. Кроме того, творческая активность участников игры обуславливается тем, что она позволяет почувствовать свою значимость, особенно если студент находит решение, которое принимается всей группой играющих и берётся в разработку.

Интерес к учебному предмету, желание показать в игре максимум знаний, которые стимулируется соревновательностью между студентами, порождают интересные, яркие творческие идеи воплощения теории.

Вот ещё один пример, взятый из игры «Колесо истории», который может наглядно проиллюстрировать приведённое положение.

Задание тура предусматривало подготовку от каждой команды сценического мини-представления, касающегося яркой персоналии в истории экономических учений. **ВАЖНОЕ УСЛОВИЕ:** в вопросе не должно звучать имя классика (т.е. не должны содержаться такие сведения, которые позволят слишком

быстро найти ответ.) Можно использовать такие творческие формы, как:

- ◆ монтаж, сценка, диалог или спор представителей разных течений в экономике;
- ◆ костюмированное выступление, декорации или их элементы;
- ◆ презентация или видеоролик;
- ◆ музыкальный или стихотворный портрет (характеристика), классика экономической теории.

Критерии оценки:

- ◆ творческий подход, оригинальность;
- ◆ достоверность и точность исторических фактов;
- ◆ правильный ответ.

Студенты предложили яркую сценку, содержание которой, дополненное костюмами и декорациями, позволило догадаться, о каком персонаже в истории экономики идёт речь.

Сценка о маржиналисте Бем-Баверке

Голос за кадром: Окунёмся во времена XIX века (Звучит музыка, идут слайды личностей.)

Часть 1: Карл Менгер рассказывает своим слушателям о взглядах и принципах экономики. Бем-Баверк находится среди слушателей.

Б: «О Боги, мой ум и не предполагал, что экономика столь интересная наука! Клянусь, страна ещё услышит обо мне!»

Часть 2: Монарх Австрии, окружённый свитой, торжественно назначает Бем-Ба-

верка на пост министра финансов, дабы оздоровить эту систему. Бем-Баверк отпрямляется размышлять, держа в руках перо и книгу с названием своей работы «Теория здоровых финансов».

Часть 3: Встреча единомышленников, представителей австрийской школы. Обсуждается вопрос о том, что в процесс производства нужно внести психологический фактор. Бем-Баверк отмечает социальную и идеологическую нейтральность. Бем-Баверк погружается в мысли: надобно создать какой-нибудь новый метод, который позволял бы измерить полезность блага.

Часть 4: Бем-Баверку видится необитаемый остров с папуасами. Выходит Робинзон и Пятница. Баверк вдохновлён на создание метода робинзонады. Эврика!!!

Деловая игра — незаменимый способ не только обобщения полученных студентами знаний, но и контроля их усвоения. Игровая форма помогает избежать деморализующей напряжённости контрольной процедуры, а мотивация усиливает осознанность действий по освоению необходимых профессиональных умений.

Благодаря коллективному творчеству студенты приобретают незаменимые навыки социального взаимодействия, усваивают как общечеловеческие ценностные установки, так и базовые ценностные ориентиры, присущие данной профессии.

Система оценивания результатов деловой игры достаточно гибкая, что достигается за счёт её двупланового характера. Оце-

нивание проходит в двух ракурсах: **игровом** (выступает в виде экспортной оценки жюри) и **учебном** (является составной частью суммарной оценки студента в накопительной балльной системе оценивания знаний).

В большинстве игр оценка жюри выступает как характеристика вклада группы (и (или) отдельных игроков) в игру в целом (в конкурс).

Критериями оценки в этом случае являются:

- ◆ *морально-поведенческие компоненты учебной деятельности:* активность группы, сплочённость, творческий характер выполнения заданий;

- ◆ *учебно-познавательные:* знание темы, умение раскрыть основные положения, умение найти адекватные пути решения проблемной ситуации и т.п.

Иллюстрацией может служить разработанный специально для целей игры «Колесо истории» бланк «номинаций» (таблица для экспертов).

Для группы выделяются номинации: Лучшая команда; Лучший ответ на тест; Лучший ответ на творческий вопрос; Лучшая историческая сценка; Лучший тест (задание).

Индивидуальные номинации: Лучший капитан команды; Самый интеллектуальный игрок; Самый творческий игрок; Лучший командир группы поддержки.

Разработчиками схем оценки результатов и приёмов их компьютерной обработки могут выступать и сами студенты-помощники организаторов. Приведём пример такого бланка, подготовленный студентками 2-го курса факультета экономики и финансового менеджмента М. Гришиной и Ж. Пляскиной.

Ответ на вопрос оценивается от 1 до 5 баллов

(исходя из его полноты)

Дополнение к ответу – 1–3 балла

Ответ из зала – 1–3 балла (в пользу одной из команд)

	Вопрос 1			Вопрос 2		
	Ответ команды	Дополнение соперников	Помощь зала	Ответ команды	Дополнение соперников	Помощь зала
Команда 3-го курса						
Команда 4-го курса						

Заключительный этап подведения итогов игры и анализа её результатов – самый ответственный и самый сложный. Он требует от педагога-организатора игры объективности, готовности к коллективному обсуждению итогов.

Эта стадия деловой игры часто уходит из поля зрения педагога, который проводит

творческую работу, но её ценность безусловна – дать студентам ещё раз пережить эмоции игры, показать достоинства и недостатки в их знаниях и поведении, провести глубокий анализ игровых ситуаций и учебного материала, составившего содержание игры – вот достойный итог всех усилий педагога и студентов.

Изд. лиц. № 040515 от 14.01.98

Подписано в печать 26.05.08 Формат 70×90/16. Бумага офсетная. Печать офсетная.

Печ. л. 9,0. Усл. печ. л. 10,5. Заказ №

Издательский дом «Народное образование».
109341, Москва, ул. Люблинская, д. 157, корп. 2, тел. (495) 345-52-00

Отпечатано в типографии НИИ школьных технологий.
143500, г. Истра, ул. Заводская, д. 2-А, тел. 8-901-513-97-64