

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ в общественной жизни

Алексей Михайлович Каменский,
директор лицея № 590 г. Санкт-Петербурга,
заслуженный учитель России, кандидат педагогических наук

Нина Фёдоровна Гудкова,
учитель экономики лицея № 590 г. Санкт-Петербурга

В отечественной школе советского периода экономическое образование практически отсутствовало, более того, разговоры про деньги и вообще про материальную сторону жизни считались чем-то постыдным и обозначались едким словом «вещизм».

• экономическое образование • деловая игра • общешкольные экономические игры • урочные и внеурочные экономические игры • учебные фирмы

Экономика в школе

Во времена перестройки отношение к этому аспекту нашего бытия начало меняться. На волне кооперативного движения интерес к экономическим реалиям общества пришёл в школу, и не просто пришёл, а захлестнул её волной прагматизма. В то время мало кто поступал в вузы, все хотели что-нибудь (неважно, что) продавать. Символом девяностых стал ларёк, именно в нём, казалось детям той поры, находится заветная дверь в страну счастья. Мальчики мечтали о малиновых пиджаках, а девочки застужали оголённые поясицы.

Уроки экономики появились почти во всех школах либо в сетке учебных часов, либо факультативно. Школьники начали постигать

разницу между доходом и прибылью, погрузились в проблемы дебета-кредита, учились составлять бизнес-планы.

На рубеже эпох произошла смена вех: стало понятно, что личная частная инициатива хрупка и часто наказуема, деньги без власти проскальзывают сквозь пальцы. Престижными стали профессии чиновника и депутата. Время первичного накопления капитала неумолимо переросло в реалии государственного капитализма. Всем захотелось попасть на работу в Газ-Нефть-Лес-Дор... Правда, очень скоро выяснилось, что места в государственных корпорациях как-то быстро закончились, разошедшись «по своим». Стало понятно, что дело не в образованности, а исключительно в «происхождении». Так неожиданно мы все ощутили веяние феодального прошлого, в котором закон — избирательное понятие (если скорость на автомобиле превышает крестьянин —

он платит положенную дань, если прокурор, — то едет дальше безостановочно).

Экономическая составляющая школьных учебных планов во второй половине двухтысячных начала упраздняться. Уроки экономики остались в считанных образовательных учреждениях, и то чаще всего за сеткой обязательных часов. Что, на наш взгляд, неправильно.

Деловые игры

Современная школа должна быть нацелена на формирование у школьников ключевых компетенций, которые помогут им в будущем быть самостоятельными и ответственными участниками экономической жизни. Для достижения этой цели нужны педагогические технологии, ориентированные на становление и развитие нравственной, образованной, творческой личности. Одна из таких технологий — игра.

Сегодня во многих школах возвращаются к игровой деятельности, а в нашем лицее игровые технологии всегда были актуальны и востребованы. Игра — древнейшая форма передачи знаний. Деловые игры, используемые нами в учебно-воспитательном процессе, отличаются от других игр прежде всего своей социальной направленностью и содержанием, особенностями целей и задач. Экономическое образование предполагает не только усвоение экономических знаний и понимание законов, но и тренировку навыков экономического поведения. Игра на занятиях по экономике даёт очевидные преимущества на всех этапах обучения.

Чем объяснить всё возрастающую роль игры при изучении экономики?

- При использовании деловых игр процесс обучения максимально приближен к жизни, к реальной практической деятельности. Создаваемые в игре ситуации, имитирующие реальную жизнь, позволяют детям включиться в практическую деятельность, познакомиться с деятельностью некоторых государственных организаций и фирм, попробовать себя в роли менеджера, бухгалтера, экономиста и т.д.

- Игра как коллективный метод обучения развивает коммуникативные способности учащихся;

особый эмоциональный настрой во время игры активизирует процесс обучения: при лекционной подаче усваивается не более 20% материала, а во время деловой игры около 90%.

- Всякая деловая игра как метод имитационного моделирования способствует социальной адаптации учащихся к деловой жизни в обществе. Во время игры участники выполняют социально заданный вид деятельности, играют какую-либо роль и вынуждены принимать решения исходя из данной роли. Условия игры исключают пассивную жизненную позицию. Вне зависимости от личностных качеств и настроения участник обязан играть. В игре отрабатываются и опделённые формы социального поведения, которые в дальнейшей реальной жизни с большим или меньшим подобием воспроизводятся участниками.

Использование деловых игр представляет определённую сложность для преподавателя, так как требует специальных знаний в области своего предмета, владения основами теории и методики игротехнического творчества. Кроме того, в игре решаются многие педагогические проблемы: взаимоотношения учителя и учеников, личности и коллектива, формирование интереса к конкретному предмету, мотивации к обучению и интеллектуальной деятельности.

«Внутришкольная кредитно-денежная система»

В нашем лицее экономическое образование школьников развивается собственным путём. Со дня основания лицея в 1991 году мы ввели в обращение собственные игровые деньги «экию». Только только начинался процесс европейского объединения и какое-то время в ходу была именно такая международная валюта. В Европе «экию» не прижилось, а на юго-западе Петербурга действует до сих пор. Нашу долговременную масштабную

общешкольную игру мы назвали ВКДС (внутришкольная кредитно-денежная система). Ребятам на руки выдали одинаковые стартовые суммы. Заработал школьный банк. Деньги — это те же очки, как в системе привычного ученического соревнования, бумажки с цифрами. Но они не вывешиваются на стену, а кладутся в карман, и человек сам выбирает желанный приз. Наращивать деньги (очки) можно двумя путями: либо добываясь успеха в значимых школьных делах (банк премирует за победы в учебных олимпиадах, сборе макулатуры, призовые места в многочисленных конкурсах), либо проявив личную деловую активность (организация игровых перемен, изготовление сувениров, проведение лотерей и т.п.). Если личная активность оказывается особенно успешной, банк выдаёт кредит на развитие собственного дела. Возникло множество детских фирм и фирмочек самой разной направленности: одни специализируются на изготовлении какого-нибудь товара, другие — на услугах.

Самая крупная фирма «Всё для Барби» изготавливала аксессуары для модной куклы. В магазинную продажу они тогда ещё не поступали и пользовались у ребят большим спросом. Взрослые бизнесмены готовы были скупать на корню сделанные с такой любовью платяица, сумочки, мебель, но мы им отказывали, так как плоды детского труда находили полный сбыт на «внутреннем рынке» и пополняли рабочий капитал школьного банка в действующей валюте — эю. Не запрещалась даже деятельность фирм по изготовлению шпаргалок: рассудили, что сам по себе этот процесс — один из элементов обучения, развивает функциональную грамотность учеников.

Участники игры обязаны получить разрешение, чтобы открыть фирму, зарегистрироваться в школьной налоговой службе, подавать регулярные декларации о доходах, делать налоговые отчисления. Особенно перспективным детским предприятиям предоставляются налоговые льготы. Появились социально ориентированные фирмы, такие как «Затейник», (шефская работа с малышами) или «Аленький

цветочек» (уход и разведение цветов и растений в школе). По сути, сотрудники этих фирм стали «бюджетниками».

Поначалу нас упрекали в коммерциализации воспитания, дескать, в погоне за прибылью в детях будет развиваться дух делячества и стяжательства. На наш взгляд, деньги сами по себе ни хороши, ни плохи, плохими или хорошими их делают люди, то, как эти деньги зарабатываются и как тратятся. Культуру зарабатывания (а не приобретения) денег и их расходования мы и воспитываем у детей.

Потратить заработанное можно по-разному, в первую очередь, воспользовавшись товарами или услугами, предоставляемыми своими же товарищами. Чем обширнее рынок, тем он становится активнее. В наиболее благоприятные периоды в школе действовало более сотни различных фирмочек; одни распадались, другие перепрофилировались, возникали новые. Так, фирма «Всё для Барби», куда входили около семидесяти школьников, постепенно, с появлением такой же продукции в настоящих магазинах, переросла в школьную фабрику сувениров и стала практически «бюджетной», так как лицей постоянно нуждается в подарках как для многочисленных гостей, так и для призёров собственных конкурсов.

Потратить накопления дети могут на ярмарках и аукционах, где на продажу выставляются разнообразные товары, пользующиеся спросом: школьно-письменные принадлежности, сладости, игрушки. Особо «состоятельные» могут совершать и более крупные покупки, такие как спортивный инвентарь, электронную технику. На аукционах наряду с материальными выставляются на торги и нематериальные ценности, например, дополнительный день каникул для всего класса (мы устраиваем ребятам в этот день экскурсию), право на внеочередную дискотеку или день без домашних заданий. Идут жаркие сражения, ребята не жалеют личных сбережений для победы своего класса.

На примере этой игры мы постигаем законы большой экономики: соотношение спроса и предложения, обеспечения денежной массы оборотом товаров и услуг. Нам не пришлось проводить деноминацию, деньги допечатываются только в связи с износом, а в последнее время полностью переходим на электронные деньги. Для того чтобы игра могла совершить новый виток, необходимо каждый раз обеспечивать возврат пушенных в оборот эки в школьный банк.

Для этого выставаемый на продажу товар обязательно должен быть привлекательным для ребят. Ухищряемся. Одно время спросом пользовались индульгенции на «двойку» (договорились с педагогами о том, что подателю сего документа разрешалось исправить «двойку» без выставления в дневник, хотя обычно и так не возбраняется). Хорошо «уходят с молотка» дружеские шаржи на учителей с их автографами или право посидеть пять минут в директорском кресле.

Однако не будем лукавить, полный возврат оборотных средств можно обеспечить лишь с внешними дотациями. Проще говоря, помогает Попечительский совет, на деньги которого и докупаются ценности материальные. Не будем также преувеличивать успехи. За многие годы игры определился оптимальный возрастной диапазон: в первую очередь это ученики пятых — восьмых классов, которые почти все участвуют в игре с большим энтузиазмом. Меньшей сознательно включаем лишь частично в качестве гостей в «Дни предприимчивого человека». Старшеклассники готовы себя видеть в этой игре скорее в роли руководителей, что вполне объяснимо их стремлением уже к реальной, а не игровой деятельности.

«Наш город»

Через три-четыре игровых года мы поняли, что помимо школьного банка и налоговой службы необходимо создавать школьное правительство, потому что приходится принимать коллективные решения о приоритетах развития игровой активности, о поиске источников игровых средств, способах модернизации игровых технологий. Постепенно акцент смещался, игра ВКДС трансформировалась в более масштабную игру «Наш город».

Мы смоделировали жизнь большого города в миниатюре. Появилось школьное правительство, из-

бираемое путём тайного свободного голосования (Губернатор, Дума, Арбитраж).

В отличие от школы советских времён, где детское самоуправление столкнулось с серьёзной проблемой разделения детей на «актив» и «пассив», мы постарались привлечь к жизни «Нашего города» каждого ученика. Очень важно, чтобы ребята, попавшие на руководящие должности, не просто ощущали себя начальниками, а организовывали реальную деятельность. Так возникли школьная биржа труда и спортивный клуб школы, почта и театр, экскурсионное бюро и ежедневное радио, оранжерея и газетный комплекс. Чем шире и разнообразнее жизнь «Нашего города», тем выше вероятность, что каждый найдёт себе в нём собственное место.

И пусть его интересы меняются, пусть он себя пробует в разных игровых ролях. Не существует никаких достоверных способов определить предрасположенность человека к какому-либо виду деятельности, кроме одного — дать ему возможность ею заниматься. Ребёнок, попробовавший свои силы в разных игровых ролях, во взрослой жизни сделает свой выбор более взвешенно, осознанно.

Экономические игры

Помимо масштабных общешкольных экономико-политических игр ВКДС и «Наш город», в лицее используется значительный арсенал технологий экономического образования. Экономические игры мы разделили на урочные игры и игры, ориентируемые на внеурочную деятельность.

Урочные экономические игры — это игры, которые целесообразно, ввиду их компактности, использовать на уроках. К ним относятся такие игры, как «Рынок», «Бартер», «Инфляция», «Мы принимаем решение», «Эко» и другие. Это, как правило, небольшие по продолжительности игры: объяснение, сам ход игры и её анализ должны уместиться

в рамках одного урока или максимум двух учебных часов. Главная цель таких игр — способствовать усвоению программного материала по экономическим дисциплинам. Термин «деловая игра» ко многому обязывает, в такой игре люди занимаются делом, пусть даже с условными атрибутами. В игре они лучше постигают особенности изучаемого процесса.

Деловые экономические игры, используемые во внеурочной деятельности, — это игры более продолжительные, рассчитанные на 2–4 часа. Эти игры формируют социально активную жизненную позицию, развивают у ребят деловые качества личности, так необходимые сегодня. Сама атмосфера игры заставляет ребят думать, принимать решения, вступать в контакты с малознакомыми или совсем незнакомыми людьми. Главные проблемы проведения таких игр — обеспечить раздаточные материалы всем участникам и финансовое подкрепление результатов.

Игры по экономике и менеджменту:

- ролевые игры — «Брокеры», «Рынок», «Предприниматель», в которых участники выступают в какой-либо социальной роли;
- деловые игры — «Бартер», «Инфляция», «Книжная фабрика», «Робинзоны», «Мировая рыбная ловля». В таких играх школьники лучше постигают особенности изучаемого процесса;
- имитационные игры — «Бизнес», «Прибыльное хозяйство», «На фондовой бирже», «Заработай на жизнь», «Сделай карьеру». В этих играх имитируются реальные жизненные ситуации;
- познавательные — «Презентация», «Экономика — наука, не простая, братцы, штука», «Путешествие в страну Экономика», «Конкурс юных менеджеров»;
- интеллектуальные — «Морской бой», «Интеллектуальный аукцион», «Интеллектуальный бизнес».

Есть игры комплексного содержания, например, «Мир деловых людей», «Дни предпринимательства», «Предприниматель в деловом мире».

Разнообразие предметного содержания, эмоциональная привлекательность игры, творческий

характер игрового процесса, возможность самореализации и закрепления навыков социального поведения подчёркивают уникальность этой педагогической технологии.

На основании многолетнего опыта применения игровых технологий можно с уверенностью утверждать, что они любимы, востребованы и способствуют социализации школьников любого возраста.

В играх ВКДС, «Наш город» главное — деятельность детских учебных фирм, которая демонстрирует успешную интеграцию урочной и внеурочной работы, основного и дополнительного образования, личностного подхода и коллективных форм обучения.

Учебная фирма

Учебная фирма — это наглядная упрощённая модель реального предприятия, самый яркий проект в системе обучения предпринимательству. Это модель мини-предприятия, создающихся на базе школы. В основу положена технология, предложенная нашими зарубежными коллегами, которая успешно применяется более чем в 40 странах мира. Исходя из задач, поставленных педагогами, и потребностей учащихся, эта технология была откорректирована, адаптирована, изменена и обогащена уже имеющимся опытом. Например, пробуя разные формы объединения старшеклассников, мы пришли к выводу, что самая оптимальная численность сотрудников в фирме — пять-шесть человек. Все сотрудники учебной фирмы — руководители её отделов. Например, коммерческий директор организует производственную деятельность и занимается реализацией продукции, а исполнительный директор занимается работой с кадрами и делопроизводством. При этом они выполняют функциональные и должностные обязанности, которые выходят за рамки образовательных программ школы. В учебной фирме школьники имеют возможность непосредственно в практической деятельности закреплять многие теоретические разделы программы. На примере наглядной

упрощённой модели реального предприятия участники проекта получают и отрабатывают навыки выполнения практически всех бизнес-процессов в реальных фирмах.

Основная задача реализации этой технологии — формирование комплексной системы навыков и компетенций, позволяющих старшеклассникам в будущем успешно реализовать себя в выбранной профессии.

Изменяется роль участников образовательного процесса, создаётся благоприятная образовательная и воспитательная среда для выработки навыков самообразования, самовоспитания и самореализации, а также возникают условия для тренировки этих навыков. В учебной фирме школьники получают элементарную теоретическую подготовку по бухгалтерскому учёту, менеджменту, делопроизводству, микроэкономике, маркетингу.

Важнейшим элементом современного образования становится адаптация школьников к жизни в обществе. Стараемся взаимодействовать с другими школами так же, как предприятия в рыночном хозяйстве; учебные фирмы находятся в коммерческих отношениях друг с другом, что позволяет отрабатывать навыки конкуренции. Дети остаются детьми независимо от времени и ситуации, в которой они живут, и дух соревнования делает обучение и работу в фирме более интересной и привлекательной. Вот, например, регистрация — этап, который должна пройти у нас каждая фирма, заполнив пакет документов, не отличающийся от пакета документов при регистрации реальной фирмы. Раньше это ложилось на плечи только генерального директора, а других сотрудников это не касалось, но если провести регистрацию в виде деловой игры, да ещё пригласить другие школы, то будут участвовать все «сотрудники». У каждой фирмы есть право выбора: можно оформить документы заранее и быстро освободиться, а можно оформлять документы во время игры. В результате очень хорошо видно, как фирма сумела организовать свою работу.

Отметим, что не все ребята однозначно относятся к деятельности в учебной фирме. То, что в фирме надо работать, к сожалению, не всем нравится, но зато для других учебная фирма — это слёты, ярмарки и встречи на торгах, это возможность войти в мир взрослых.

Последняя нобелевская премия по экономике была вручена авторам за вклад в разработку теории игр. В нашей игре мы постигаем простейшие экономические законы на практике, иначе эти законы так и будут оставаться всего лишь голой теорией. Необходимо делать жизнь людей лучше, на что, собственно, вся экономика и должны быть нацелена, и в этом смысле экономика — одна из самых гуманитарных наук. Мы сформулировали собственные простые экономические законы, ставшие частью школьного образования:

Закон светлой перспективы. Игра ВКДС тогда набирает обороты, когда у ребят есть уверенность, что заработанные эю не пропадут, на них можно будет приобрести что-то стоящее, что не получишь другими путями. В этом случае вся школьная атмосфера становится весёлой, радостной, заражающей энтузиазмом.

Закон личной инициативы. Результатов достигает тот, кто способен придумать что-то нестандартное, такое, чего нет у других, сделать это лучше других. В цене уникальность и индивидуальность. Никто никого не обязан подталкивать, только ты сам — творец своего успеха.

Закон ориентации на другого человека. Деньги сами по себе ценности не имеют, на деньги не купишь дружбу, любовь, здоровье, уважение. Деньги нужны для того, чтобы улучшить собственную жизнь и жизнь других людей.

Наши экономические общешкольные игры в определённом смысле — реальность жизни современного лица, которая не менее значима для образования школьника, чем традиционная урочная деятельность. При этом основную задачу в экономическом образовании школьника видим в том, чтобы подвести его к пониманию инструментального характера денег. Любая процветающая экономика — это прежде всего не деньги, а люди! **НО**