

Оглавление

Введение	3
Глава 1 Теоретические аспекты разработки и проведения деловых игр в процессе изучения экономических дисциплин	8
1.1. Сущность образовательного процесса подготовки студентов в процессе изучения экономических дисциплин	8
1.2. Деловая игра как эффективная педагогическая технология в процессе изучения экономических дисциплин.....	29
1.3. Алгоритм разработки и проведения деловых игр в процессе изучения экономических дисциплин.....	47
Выводы по первой главе.....	51
Глава 2 Практическая работа по разработке и проведению деловых игр в процессе изучения экономических дисциплин в условиях Бюджетного учреждения профессионального образования Ханты-Мансийского автономного округа – Югры «Урайского политехнического колледжа»	52
2.1. Анализ эффективности изучения экономических дисциплин в условиях Бюджетного учреждения профессионального образования Ханты-Мансийского автономного округа – Югры «Урайского политехнического колледжа».....	52
2.2. Разработка деловой игры «Мой бизнес» в процессе изучения экономики в условиях Бюджетного учреждения профессионального образования Ханты-Мансийского автономного округа – Югры «Урайского политехнического колледжа».....	59
2.3. План-конспект учебного занятия с применением деловой игры «Мой бизнес» в процессе изучения экономики в условиях Бюджетного учреждения профессионального образования Ханты-Мансийского автономного округа – Югры «Урайского политехнического колледжа».....	68
Выводы по второй главе.....	78
Заключение	82
Список используемой литературы	84
Приложение	90

Введение

Актуальность темы исследования. В современном российском обществе система образования развивается в контексте рыночных преобразований. Сфера образования превращается во все более важную отрасль экономики, производящую наиболее значимое общественное благо, - человеческий капитал.

В этой отрасли, как и в любой другой, используются определенные технологии, часть из них имеет многовековую историю, а часть лишь недавно возникла. В динамично изменяющейся рыночной среде квалифицированные экономисты и менеджеры должны обладать особыми знаниями и умениями, которые не могут быть сформированы с помощью только традиционных технологий обучения, поэтому возрастает роль современных технологий обучения как средства повышения конкурентоспособности выпускников вуза.

Особую роль среди них играет активное обучение, которое способствует наряду с получением профессиональных знаний развитию необходимых сегодня способностей и качеств: инициативу, самостоятельность, готовность к действию, ответственность, решительность, умение осуществлять намеченные цели.

Активные методы позволяют развивать творческие способности, формировать коммуникативную компетентность, преодолевать нерешительность. Работа в группе как один из приемов активных методов обучения создает эффект взаимодействия и кооперации участников. Перечисленные преимущества активных методов обучения в полной мере относятся к деловой игре, определенной нами как компонент инновационных технологий обучения, которые формируют профессиональные качества специалиста методом погружения в конкретную ситуацию, смоделированную конструктором игры.

Игровая деятельность является важнейшим средством формирования профессиональных качеств специалиста, в частности - экономиста, она способна

изменять стиль мышления и характер поведения человека, служить сильным стимулом творческой активности и состязательности. Поэтому игровой метод обучения получает все большее признание среди педагогов-практиков.

В российской педагогике проведены многоплановые исследования активных методов обучения (Ю.К. Бабанский, С.А. Габрусевич, Е.С. Заир-Бек, А.М. Смолкин, П.И. Пидкасистый, М.А. Кларин, Е.В. Самаукина, Г.К. Селевко, Ж.С. Хайдаров, В.Б. Христенко и др.).

Вопросы использования специально организованных игр в обучении впервые исследовали М.М. Бирштейн, Р.Ф. Жуков, Е.А. Литвиненко, В.И. Рыбальский, Т.П. Тимофеевский, В.Л. Платов, Р.Г. Грэм, К.Ф. Грей, Д.Р. Карсон и др.

Наиболее глубоко исследованы направления использования деловых игр как способа усиления мотивации студентов в учебной деятельности и повышения ее результативности. Вместе с тем, рыночные преобразования в России начались относительно недавно, поэтому система подготовки квалифицированных специалистов, способных эффективно решать сложные проблемы в рыночной среде, только начинает формироваться. Как следствие, возник острый дефицит научно-методических работ, посвященных специфике разработки и исследования деловых игр при обучении студентов в области экономики. Проблема определения роли метода деловых игр в системе подготовки специалистов в области экономики до сих пор не исследована в рамках самостоятельной научной работы.

Тема исследования: «Разработка и проведение деловых игр в процессе изучения экономических дисциплин».

Цель исследования: теоретическое обоснование и разработка деловой игры «Мой бизнес» в процессе изучения экономики в условиях Бюджетного учреждения профессионального образования Ханты-Мансийского автономного округа – Югры «Урайского политехнического колледжа».

Объект исследования: образовательный процесс подготовки студентов в

процессе изучения экономических дисциплин.

Предмет исследования: процесс разработки и проведения деловых игр в процессе изучения экономических дисциплин.

Задачи исследования:

1. Изучить сущность образовательного процесса подготовки студентов в процессе изучения экономических дисциплин.
2. Охарактеризовать научную проблему деловой игры как эффективной педагогической технологии в процессе изучения экономических дисциплин.
3. Выявить алгоритм разработки и проведения деловых игр в процессе изучения экономических дисциплин.
4. Осуществить анализ эффективности изучения экономических дисциплин в условиях Бюджетного учреждения профессионального образования ХантыМансийского автономного округа – Югры «Урайского политехнического колледжа».
5. Разработать деловую игру «Мой бизнес» в процессе изучения экономики в условиях Бюджетного учреждения профессионального образования ХантыМансийского автономного округа – Югры «Урайского политехнического колледжа».
6. Составить план-конспект учебного занятия с применением деловой игры «Мой бизнес» в процессе изучения экономики в условиях Бюджетного учреждения профессионального образования Ханты-Мансийского автономного округа – Югры «Урайского политехнического колледжа».

Методологической основой исследования являются современные концепции развития высшего профессионального образования Российской Федерации (А.П.Беляева, А.А.Вербицкого, В.Ю. Волков, ВЛ.Жуков, В.Н.Козлов, Н.В.Кузьмина, Н.М.Огарков, Н.Ф.Радионова, Н.К.Сергеев, Г.Н.Сериков, В.А.Сластенин, Л.Ф.Спирин, Э.Е. Старобинский, А.И.Сурыгин, А.П.Тряпицина и

др.); концептуальные положения о творческой сущности личности и ее многофакторном развитии (В.А.Кан-Калик, И.С.Кон, Н.Д.Никандров); концепции системного подхода к изучению проблем образования (Б.Г.Ананьев, Д.Джонсон, Р.Джонсон, Е.К.Завьялова, Е.М.Иванова, Е.А.Климов, М.А.Кларин, Т.М.Кудрявцева, А.В.Хуторской, В.Г.Щедровицкий, Д.Б. Эльконин); дидактические принципы активности и сознательности в процессе учебнопознавательной деятельности (Ю.К.Бабанский, П.И.Пидкасистый).

Теоретическую основу исследования составили концепции обучения как деятельности (Б.П.Ананьев, И.А.Зимняя, А.Н.Леонтьев, С.Л.Рубинштейн, Г.И.Щукина и др.); мотивации (Л.И.Божович, А.Маслоу и др.); концепция целостного подхода к формированию личности в образовательном процессе (Ю.К.Бабанский, В.С.Ильин и др.), а также теоретические изыскания в области:

- исследований, раскрывающих сущность и содержание технологий высшего образования и общепрофессиональной подготовки будущих специалистов (И.С.Батракова, Г.Г.Вяткин, В.П.Горюнов, Р.В.Дегтярева, Е.С.ЗаирБек, И.А.Колесникова, Н.В.Кузьмина, Г.И.Кутузова, Н.М.Платонова, Н.Ф.Радионова, Ю.И.Турчанинова и др.);

- исследований проблем современной экономики и управления (Л.С.Бляхман, Д.Д.Вачугов, О.И.Виханский, О.И.Волков, С.Д.Волков, В.В.Глухов, Б.В.Корнейчук, А.И.Кочеткова, В.И.Краманенко, Ю.П.Красовский, Ю.В.Кузнецов, И.В.Липсиц, А.Д.Лифшиц, В.И.Матирко, А.И.Наумов, В.И.Подлесных, И.М.Проданов, Б.А.Райзберг, Ф.У.Тейлор, П.Хейне, Г.В.Чернова и др.).

Практическая значимость исследования состоит в возможности использования предлагаемого метода деловых игр в образовательном процессе подготовки студентов в процессе изучения экономических дисциплин.

Для решения поставленной задачи были использованы следующие **методы исследования:**

- анализ психолого-педагогической, научно-методической, специальной литературы и электронных информационных ресурсов по проблеме исследования;
- анализ государственных стандартов, программ, учебных пособий, системное изучение организации процесса обучения в практике высшей школы; - анкетирование, тестирование студентов и преподавателей; - опытное (экспериментальное) обучение.

База исследования: Бюджетное учреждение профессионального образования Ханты-Мансийского автономного округа – Югры «Урайский политехнический колледж», который находится в городе Урай, улица Ленина, дом 51.

Структура исследования: наше исследование состоит из введения, теоретической и практической глав, заключения и списка используемой литературы.

Глава 1 Теоретические аспекты разработки и проведения деловых игр в процессе изучения экономических дисциплин

1.1. Сущность образовательного процесса подготовки студентов в процессе изучения экономических дисциплин

Как педагогический термин слово «образование» ввел в 1780 г. основоположник теории обучения Иоганн Генрих Песталоцци. Н. И. Новиков в таком же значении применил категорию «образование» в русском языке. Понятие «образование» рассматривалось в довольно широком значении как результат всех педагогических воздействий на человека. Такая трактовка образования существовала со 2-й половины XIX в., когда постепенно складывается мнение, что образование – это не только состояние, но и процесс, совокупность педагогической деятельности, посредством которой достигается образование.

В советской педагогике в 50—60-е гг. XX в. образование сначала рассматривалось как совокупность знаний, умений и навыков, необходимых для практической деятельности, а затем – как процесс и результат этой деятельности. Такое же определение этого понятия принимается в 1978 г. XX Генеральной конференцией ЮНЕСКО, где записано, что «образование – это процесс и результат совершенствования способностей и поведения личности, при которых она достигает зрелости и индивидуального роста». Также в Законе Российской Федерации «Об образовании» в редакции Федерального закона от 13.01.96 № 12ФЗ сказано, что образование – это «целенаправленный процесс обучения и воспитания в интересах личности, общества, государства, сопровождающийся констатацией достижения обучающимся определенного государством уровня (образовательного ценза). Получение образования – достижение и подтверждение образовательного ценза, которое удостоверяется соответствующими документами».

Итак, к настоящему времени в научно-педагогической среде образование рассматривается как процесс и результат. Наиболее удачной и убедительной является трактовка, разработанная Ю. Г. Фокиным в НИИ Высшего образования: «Образование – это система обучения, социализации и развития, направленная на усвоение индивидом системы элементов объективного опыта человечества, необходимого для успешного осуществления им деятельности в избранной сфере общественной практики, и признаваемая обществом в качестве определенного уровня развития индивида».

В данном случае под социализацией имеется в виду количественное и качественное изменение общественно значимых убеждений, идеалов, свойств личности, которые необходимы для достижения определенного уровня успеха в социуме, обществе.

В современной педагогической науке категория образования рассматривается как система ценностей, система, процесс и результат, а вследствие этого, имеет четыре аспекта: образование как ценность, как система, как процесс и как результат.

Образование может носить государственный, общественный, личностный характер. Результат образования многозначен и может предполагать грамотность, образованность, профессиональную компетенцию, менталитет.

Имеется в виду, что грамотность – не просто умение читать, писать и считать, но и прежде всего подготовленность к дальнейшему развитию своего образовательного потенциала. Грамотность, приведенная в степень необходимого максимума для конкретного человека, личности, – это уже образованность. Профессионализм – определенный уровень образования, именно профессионального образования, личный опыт, а также индивидуализм, индивидуальные особенности и способности человека, его стремление к самообразованию и самосовершенствованию, творческое отношение к делу.

Менталитет – это глубинные, духовно-нравственные, культурные и мировоззренческие ценности индивидуального и общественного поведения, высшая ценность образования.

На 29-й сессии Генеральной конференции Международной стандартной классификации образования (МСКО) в октябре 1997 г. было представлено такое определение понятия образования, где под образованием понимается «организованный и устойчивый процесс коммуникации, порождающий обучение» (п. 12), и далее в п. 13–16 раскрывается смысл, который вкладывается в каждое слово этого определения: «Процесс коммуникации – взаимодействие между двумя или более лицами, включая передачу информации (сообщений, идей, знаний, стратегий и т. д.); обучение – любая перемена в поведении, информации, знаниях, взаимопонимании, мировоззрении, в системе ценностей или навыках (чтобы считаться образованием, обучение должно носить плановый характер и не сводиться просто к физическому росту, взрослению или общей специализации); организованное – планируемое в соответствии с определенной последовательностью с четко обозначенными или подразумеваемыми целями; устойчивое – предполагающее, что в любом учебном опыте есть элементы продолжительности и непрерывности».

Составные части содержания образования:

1) знания – являются сохраненной в памяти информацией, которая сопровождается умением воспроизводить эту информацию, а также, что очень важно, умением применять и обобщать теоретические знания и основные факты науки;

2) умения – это возможность применения знаний, которые приобретаются в результате обучения на практике. Знания и навыки являются составной частью умения;

3) навыки – это набор элементарных приемов практической деятельности, приемов контроля и регулирования этой деятельности.

Отношения включают в себя эмоциональное отношение и определение оценки различных сторон жизни и деятельности человека. В свою очередь, творческая деятельность предполагает появление новых знаний, навыков, умений и отношений.

Фактор – это основательная причина, которая образована в свою очередь из следующих причин: влияние, действие, переменная, параметр, показатель и т. д.

Таким образом, различные трактовки понятия образования не противоречат, а дополняют, совершенствуют друг друга и характеризуют образование как целенаправленный процесс обучения для достижения результата развития личности.

Выделяют следующие модели образования:

1. Государственная ведомственная модель.
2. Традиционная модель (Ж. Мажо, Д. Равич) - модель систематического классического образования как способа передачи молодому поколению универсальных элементов культуры прошлого.
3. Рационалистическая (П. Блум, Б. Скиннер) предполагает такую организацию обучения, которая обеспечивает усвоение знаний, умений, навыков и практическое приспособление молодого поколения к существующему обществу, это практикоориентированное, например, технологическое образование).
4. Феноменологическая (А. Маслоу, К. Роджерс) транслирует гуманистическую парадигму образования, учитывает индивидуальные психологические особенности личности, предполагает персональный характер обучения. Отвергает взгляд на школу как образовательный конвейер.

5. Неинституциональная (П. Гудман, Л. Бернар) ориентирована на организацию образования вне образовательных институтов с помощью Internet, дистанционного обучения.

Основными элементами образования как учебно-воспитательной системы (по И.П. Радченко) являются цели, содержание, методы, средства, формы, образовательная среда, результаты образования.

Цели образования:

1. Развитие индивида, его личностных способностей, которые нужны ему и обществу.
2. Обеспечение эффективного самообразования за пределами образовательных систем.

Цели образования определяются политикой государства, учебными заведениями. Цели образования - это сознательно определенные, ожидаемые результаты, которых стремится достичь данное общество, страна с помощью сложившейся системы образования. Это конкретное описание программы развития человека средствами образования, описание системы знаний, умений, навыков и отношений, которыми должен овладеть обучающийся по окончании учебного заведения.

Содержание образования составляют:

1. Система знаний о природе, обществе и себе.
2. Система общих интеллектуальных и практических навыков и умений.
3. Опыт творческой, поисковой деятельности.
4. Опыт ценностного отношения к объектам или средствам деятельности человека. Это нормы отношения к миру, себе, другим людям, включающие в себя не только знание мировоззренческих идей, но и убежденность в их истинности, гуманистические отношения, проявляющиеся в поведении.

Носители содержания образования:

1. Государственный образовательный стандарт - обязательный нормативный документ, включающий в себя федеральный, региональный, национальный компоненты содержания образования. Определяет также максимальный объем учебной нагрузки учащихся, требования к уровню подготовки выпускников и др.
2. Базисный учебный план - нормативный документ для конкретного образовательного учреждения. Содержит перечень изучаемый предметов, последовательность и сроки их изучения, минимальное и предельное количество часов по каждому предмету и т.д.
3. Учебная программа - нормативный документ, определяющий содержание по каждому учебному предмету, объем времени на изучение предмета и отдельных тем. Составляется педагогом, преподающим данный учебный предмет.
4. Учебники, в том числе электронные, сеть Интернет и т.д.

Можно выделить ряд общих принципов построения содержания образования: учета социальных условий и потребностей общества, соответствия содержания образования целям выбранной модели образования, структурного единства содержания образования на различных уровнях общности и на межпредметном уровне, единства содержательной и процессуально-деятельностной сторон обучения и другие. Эти принципы претерпевают изменения со временем, дополняются новыми. Таким образом, система образования - открытая, развивающаяся, эффективная система, если соответствует времени и основывается на стратегии развития общества и человека в нем.

Ориентирована на будущее и постоянно обновляется целями, содержанием и т.д.

Образование как процесс - отражает этапы и специфику развития образовательной системы как изменение ее состояния за конкретный временной период.

На современном этапе можно выделить следующие **характеристики образования** как процесса:

1. Гуманизация.
2. Диверсификация.
3. Интеграция.
4. Внедрение новых технологий.
5. Формирование творческой личности, индивидуализация.
6. Многоуровневость.
7. Стандартизация.
8. Информатизация.

Принципы формирования содержания образования:

1. Научность.
2. Последовательность.
3. Систематичность.
4. Историзм.
5. Соответствие возрастным возможностям.
6. Связь с жизнью, актуальность.

Образование как процесс реализуется в учебных заведениях.

Основания для развития образования - новые концепции и модели на уровне государства, региона, учебного заведения, новые образовательные стандарты. Это процесс, управляемый государством, научно-педагогическими учреждениями, педагогами, родителями, учащимися.

В XVI в. в Западной Европе появляется понятие учебного процесса и формируется определенная система его организации. Различают две системы обучения: предметную и курсовую.

- *Предметная система обучения* — это совокупность определенных учебных дисциплин, которые рекомендуются студенту изучить, усвоить и получить квалификацию независимо от того, когда и как (в каком порядке) он будет их учить и сдавать.

- *Курсовая система обучения* осуществляется по годам на основе определенной принятой последовательности изучения дисциплин.

Главное достоинство курсовой системы обучения: позволяет точно определить сроки обучения, последовательность и логику изучения учебных дисциплин, дает возможность делить систему обучения на части (блоки).

Современная курсовая система обучения в российских вузах представлена в следующих блоках:

— блок естественных дисциплин (математика, физиология, зоология, ботаника);

— блок общественных дисциплин (гуманитарных), которые опираются на знания математических дисциплин;

— блок специальных дисциплин, которые позволяют, начиная со 2—3 курса формировать квалификацию (профессию) выпускника вуза.

Высшая школа в организации учебного процесса ставит перед собой следующие задачи:

- оптимальное определение содержания обучения квалификации

специалистов;

- внедрение экологического образования;

- усвоение в учебном процессе возрастающей роли научных

достижений в развитии общества и материального производства;

- внедрение методов прогнозирования в развитии науки и техники;

- развитие у студентов форм самостоятельной познавательной

деятельности;

• воспитание и развитие у студентов индивидуальных способностей и их использование в практической деятельности.

Основой теории обучения в высшей школе является теория познания. Закономерности теории познания направляют мыслительную деятельность студента на объективное понимание окружающей среды, на объективную оценку событий, закономерностей и связей.

Наука обучения рассматривает познание как сложный противоречивый процесс, идущий от незнания к знанию, от неполного знания к более полному знанию, от познания предметов и требований объективного мира к познанию сущности, закономерности связей.

Важным положением теории познания является положение, которое указывает на существование объективной реальности, что по существу означает следующее:

Во-первых, методологическим началом теории обучения является теория познания.

Во-вторых, закономерности теории познания направлены на мыслительную деятельность студентов, на объективное понимание экономических явлений.

В-третьих, теория познания неразрывно связана с диалектикой мышления.

В-четвертых, мышление в учебном процессе — главное средство в познавательной деятельности. В процессе мышления у человека появляется свое миропонимание.

В-пятых, посредством мышления в процессе познания обучающийся выделяет основное, существенное, формирует свое понимание.

Рассматривая преподавателя как основное звено образовательного процесса, можно сказать, что учебный процесс предполагает объект и субъект.

Преподаватель в вузе сочетает в себе качества ученого, специалиста и педагога.

Функции преподавателя:

— обучающая;

- воспитывающая;
- организующая;
- исследовательская.

Главная задача преподавателя — учебно-воспитательная деятельность, которая заключается в следующем:

- наблюдать явления и собирать факты педагогической деятельности;
- вникать в сущность изучаемого экономического явления в процессе обучения;
- уметь обобщать, расширять и углублять знания;
- уметь ставить научный образовательный эксперимент.

Свойства, определяющие педагогические способности преподавателя:

- способность делать учебный материал доступным;
- творчество в работе;
- педагогически-волевое влияние на слушателей;
- способность организовывать коллектив слушателей;
- умение вызывать интерес и уважение слушателей;
- содержательность и яркость речи, ее образность и убедительность;
- педагогический такт;
- способность связать учебный предмет с жизнью;
- наблюдательность;
- педагогическая требовательность.

Таким образом, все компоненты профессиональных способностей преподавателя взаимосвязаны и образуют единое целое, влияют на творческую индивидуальность и стиль преподавателя высшей школы.

Гностические способности преподавателя представляют собой чувствительность педагога к способам получения информации о мире, студентах; формирование нравственного, трудового, интеллектуального фонда личности,

быстрого и творческого овладения научными методами исследования, способами изучения воспитанников с целью их личностного формирования.

Конструктивные и проектировочные способности преподавателя выступают определяющими в достижении высокого уровня педагогического мастерства. Они обеспечивают стратегическую направленность деятельности преподавателя и проявляются в умении ориентироваться на конечные цели, решать актуальные задачи с учетом будущей специализации студентов, планировании ими курса и научной деятельности, установлении значимости курса в учебном процессе, науке, учитывая необходимые связи с другими дисциплинами.

Организационные способности преподавателя:

- способность заряжать своей энергией других людей;
- способность находить наилучшее применение каждому человеку;
- психологическая избирательность к людям;
- способность видеть недостатки в поступках других людей (критичность);
- психологический такт;
- общий уровень развития;
- инициативность;
- требовательность к людям;
- склонность к организаторской деятельности
- практичность;
- самостоятельность;
- наблюдательность;
- самообладание и выдержка;
- общительность;
- настойчивость;

— активность; —

работоспособность; —

организованность.

Перцептивно-рефлексивные способности преподавателя:

1. Чувство объекта (особая чувствительность педагога к тому, какой отклик объекты реальной действительности находят у обучающихся).

2. Чувство меры и такта (особая чувствительность к степени изменений, происходящих в личности и деятельности обучающегося под влиянием различных средств педагогического воздействия).

3. Чувство причастности (чувствительность педагога к недостаткам собственной деятельности).

Учебная деятельность студента: мотивация, интересы и степень активности (приложение 1).

Под мотивацией вообще понимается источник активности и одновременно система побудителей любой деятельности, включающая в себя потребности, мотивы, цели, интересы.

Учебная мотивация — это система психологически разнородных факторов, детерминирующих поведение и деятельность обучающегося.

А. К. Маркова выделяет также две группы психологических характеристик (критериев) учебных мотивов:

— *содержательные*. Содержательные качества мотивов связаны с характером учебного процесса, с преподаваемой дисциплиной. К таким мотивам можно отнести: осознанность, самостоятельность возникновения или проявления, обобщенность, действенность, доминирование в структуре мотивации, степень распространения на несколько учебных предметов.

— *динамические*. Динамические качества связаны с психофи-

физиологическими особенностями студента и проявляются в устойчивости мотива, его силе и выраженности, эмоциональной окраске, быстроте возникновения.

М. В. Матюхина предлагает характеризовать мотивы по двум основным линиям (критериям): содержанию (направленности) и состоянию (уровню сформированности).

Факторы учебной мотивации

- ◆ Образовательная система, образовательное учреждение.
- ◆ Организация образовательного процесса.
- ◆ Субъектные особенности обучающегося (возраст, пол и т. п.).
- ◆ Субъектные особенности преподавателя, система его отношений к студенту.
- ◆ Специфика учебного процесса.

Мотивы могут быть:

- 1) интеллектуально-познавательные;
- 2) морально-этические;
- 3) эмоционально-эстетические.

Интерес определяется как одно из интегральных проявлений сложных процессов учебной мотивации. Интересы могут быть:

- планирующими;
- результативными;
- процессуально-содержательными;
- учебно-познавательными;
- преобразующими.

Итак, главными составляющими (компонентами) учебного процесса являются:

- содержание обучения;
- методы обучения;
- формы обучения;

- учебная и научная работа студентов;
- обучающая деятельность преподавателей.

Эти основные 5 составляющих взаимосвязаны и находятся в «круговой» зависимости, при которой один компонент дополняет другой.

Сегодня назрела необходимость изменений в характеристике социальных требований к образованию, ориентации на формирование творческой, инициативной, ответственной, способной предпринимать конструктивные и компетентные действия в различных видах жизнедеятельности личности, отличающейся высокой конкурентоспособностью и ролевой мобильностью. Поэтому особое внимание уделяется экономическому образованию. В этом состоит суть социального заказа — учить будущего специалиста познавать и самосовершенствоваться в разных областях (экономической) воспитания, формирования новой экономической культуры, развития умений пользоваться инструментами экономического выбора, осуществления перспективных проектов.

В современных социально-экономических условиях особая роль в подготовке специалистов отводится экономическому образованию студентов. Оно призвано сформировать экономическое мышление и привить навыки рационального экономического поведения, создать предпосылки для продолжения профессионального обучения и практической деятельности. Изучение экономики связано с другими дисциплинами — математикой, информатикой, историей, географией, правовым обществознанием и т.д. Это позволяет создать у студентов колледжа адекватное, панорамное представление об окружающем мире, сформировать личность современного, всесторонне образованного, человека и гражданина. Анализ экономического образования в ряде учреждений показывает, что его качество зависит от оптимального сочетания самостоятельного курса экономики с другими обществоведческими курсами, от максимального использования межпредметных связей.

На сегодняшний день, несмотря на то, что накоплен определенный опыт и разработано информационное и учебно-методическое обеспечение образовательного процесса, подходы к профессиональной подготовке специалистов на современном этапе значительно обновляются.

Согласно концепции Федеральной целевой программы развития образования на 2011-2015 гг., в российском образовании начаты системные изменения, направленные на обеспечение его соответствия, как требованиям инновационной экономики, так и запросам общества. При этом приоритетными направлениями в этой сфере являются приведение содержания и структуры профессиональной подготовки кадров в соответствие с современными потребностями рынка труда и повышение доступности качественных образовательных услуг.

Действенным механизмом создания обновленного образовательного пространства среднего профессионального образования является федеральный государственный образовательный стандарт среднего профессионального образования (ФГОС СПО).

В ФГОС третьего поколения реализован принципиально новый подход, разработанный на модульно-компетентностной основе. В разделе «Характеристика профессиональной деятельности выпускников» обозначены область, объекты профессиональной деятельности выпускника. Подробно освещены виды деятельности будущего специалиста в соответствии с базовой или углубленной подготовкой. В разделе требований к результатам освоения основной профессиональной образовательной программы указаны общие и профессиональные компетенции, которыми должен обладать будущий специалист, требования к программно-методическому обеспечению учебного процесса.

Современное образование становится непрерывным в течение всей жизни. Под непрерывным понимается дополнительное образование специалистов,

обеспечивающее оперативное обновление востребованных компетенций. Возможность учиться и переучиваться для подавляющего большинства людей молодого и среднего возраста в процессе освоения тех или иных образовательных модулей, которые необходимы им в определенный момент профессиональной карьеры, — это требование времени.

Согласно «Рекомендациям по реализации образовательной программы среднего (полного) общего образования в образовательных учреждениях начального профессионального и среднего профессионального образования в соответствии с федеральным базисным учебным планом и примерными учебными планами для образовательных учреждений Российской Федерации, реализующих программы общего образования» (письмо Департамента государственной политики и нормативно-правового регулирования в сфере образования Минобрнауки России от 29.05.2007 № 03-1180) экономика в учреждениях среднего профессионального образования (далее — СПО) изучается с учетом профиля получаемого профессионального образования.

При освоении специальностей «Операционная деятельность в логистике», «Право и организация социального обеспечения» дисциплина «Экономика» изучается в колледже как профильный учебный предмет (в объеме 102 ч.).

Образовательная программа по дисциплине «Экономика» ориентирована на достижение следующих целей:

- освоение основных знаний об экономической деятельности, экономике России;
- развитие экономического мышления, потребности в получении экономических знаний;
- воспитание ответственности за экономические решения, уважения к труду и предпринимательской деятельности;

- овладение умением подходить к событиям общественной и политической жизни с экономической точки зрения, используя различные источники информации;
- формирование готовности использовать приобретенные знания о функционировании рынка труда, сферы малого предпринимательства и индивидуальной трудовой деятельности для ориентации в выборе профессии и траектории дальнейшего образования.

Основу образовательной программы составляет содержание, согласованное с требованиями федерального компонента государственного стандарта среднего (полного) общего образования базового уровня. В программу включено профессионально направленное содержание, необходимое для усвоения профессиональной образовательной программы, формирования у обучающихся профессиональных компетенций. Особое внимание в программе уделяется формированию у обучающихся современного экономического мышления.

Экономическая подготовка студентов колледжа (в соответствии с новыми стандартами) осуществляется по образовательной программе учебной дисциплины «Экономика».

В содержание учебной дисциплины входит изучение следующих разделов:

1. Экономика и экономическая наука;
2. Семейный бюджет;
3. Рыночная экономика;
4. Труд и заработная плата;
5. Деньги и банки;
6. Государство и экономика;
7. Международная экономика.

В результате изучения учебной дисциплины «Экономика», обучающийся должен:

- Знать/понимать: функции денег, банковскую систему, причины различий в уровне оплаты труда, основные виды налогов, организационно-правовые формы предпринимательства, виды ценных бумаг, факторы экономического роста;
- Уметь: приводить примеры факторов производства и факторных доходов, общественных благ, российских предприятий разных организационных форм, глобальных экономических проблем;
- Описывать: действие рыночного механизма, основные формы заработной платы и стимулирования труда, инфляцию, основные статьи госбюджета России, экономический рост, глобализацию мировой экономики;
- Объяснять: взаимовыгодность добровольного обмена, причины неравенства доходов, виды инфляции, проблемы международной торговли; использовать приобретенные знания и умения в практической деятельности и повседневной жизни:
 - для получения и оценки экономической информации; ○ составления семейного бюджета;
 - оценки собственных экономических действий в качестве потребителя, члена семьи и гражданина.

Правильный подход к преподаванию экономики по новым стандартам позволит обеспечить целостность и преемственность восприятия студентами экономических знаний между общеобразовательной школой, колледжем и вузом, а также сочетать теоретические формы проведения занятий с практическими: написанием учебно-исследовательских работ, решением задач, проведением тренингов, деловых игр, моделированием и участием в работе учебных заведений.

На первой ступени обучения очень важно сформировать у обучающихся знания, необходимые для понимания природы экономических процессов, места и роли экономики в жизни людей, основных экономических закономерностей, связи микро- и макроэкономических явлений.

На следующей ступени в преподавании экономики упор делается на углубление знаний по основам экономической теории и ее прикладным аспектам, изучение видов и форм предпринимательской деятельности, формирование навыков самостоятельного принятия нестандартных решений в сложных ситуациях, профессиональную ориентацию и овладение элементарными профессиональными навыками.

Особенностью современной системы среднего профессионального образования, как известно, является практикоориентированность, которая должна обеспечиваться 60-70% содержания основных профессиональных образовательных программ по разным специальностям. Учитывая этот факт, обучение студентов экономике на втором этапе целесообразно осуществлять с опорой на практические формы подготовки.

Это возможно, если в преподавании максимально использовать активные методы обучения.

Активные методы обучения создают необходимые условия для развития умений самостоятельно мыслить, ориентироваться в новой ситуации, находить свои подходы к решению проблем, устанавливать деловые контакты с другими учащимися, оказывают большое влияние на подготовку студентов к будущей профессиональной деятельности, у них развиваются творческие способности, устная речь, умения формулировать и высказывать свою точку зрения, активизируется мышление. Использование преподавателями активных методов в процессе обучения способствует преодолению стереотипов в обучении, выработке

новых подходов к профессиональным ситуациям, развитию творческих способностей студентов.

В этой связи на первый план в учебном процессе колледжа должны выйти такие методы обучения, как деловые игры, метод проектов, кейс-анализ, «мозговой штурм», метод Дельфи. Рассмотрим в общем виде их сущность и специфику применения в процессе подготовки молодых специалистов в колледже.

Деловая игра — это метод имитации принятия управленческих или производственных решений в искусственно смоделированных ситуациях, осуществляемый по заданным правилам. Имитационное моделирование реальных условий профессиональной деятельности специалиста, как правило, предполагающих наличие одной или нескольких проблемных ситуаций, позволяет представить во всем многообразии служебные, социальные и личностные связи. Например, студентам предлагается участие в игре «Рынок кофе», где каждый из них будет играть роль оптового покупателя или оптового продавца кофе (производители кофе являются оптовыми продавцами, а владельцы коммерческих магазинов - оптовыми покупателями кофе). После объявления «Рынок открыт» студенты идут на место торгов, где ищут партнеров для заключения сделки по купле-продаже партии кофе. После того как продавец и покупатель пришли к соглашению о взаимоприемлемой цене и решили совершить сделку, они регистрируют ее на специальных карточках. Игра проводится в 5 раундов (каждый по 3 минуты). После объявления «Рынок закрыт» студенты должны подвести итоги их торговой деятельности в листе учета результатов. Преподаватель определяет победителей игры — продавца и покупателя, получивших наибольшую прибыль. В ходе обсуждения результатов игры победителям следует предоставить возможность рассказать о своих действиях и причинах успешного результата.

Существенным дидактическим потенциалом для формирования экономической компетенции будущих выпускников также обладает метод

проектов как способ достижения педагогической цели через детальную разработку научной или практической проблемы, которая должна завершиться вполне реальным, осязаемым результатом. Это совокупность действий студентов в их определенной последовательности для достижения поставленной задачи — решения проблемы, лично значимой для обучающихся и оформленной в виде некоего конечного продукта. Приведем пример метода применения проектов при изучении темы «Доходы населения и проблемы их формирования». На фазе проектирования в вводной беседе должны быть определены цели и круг проблемных вопросов. Выбор проблемных вопросов был обусловлен различными причинами. Участники ориентировались на жизненный опыт своих родителей (которым пришлось пережить потерю работы, переквалификацию, потерю сбережений в результате экономического кризиса) или семьи, где занимались частным бизнесом и могли подсказать своим детям, как выжить в современных экономических условиях. На стадии моделирования (с этапами построения моделей, оптимизации, выбора), самостоятельно разбившись на группы, студенты приступили к обсуждению проблемы проекта: выживание в современных экономических условиях. Определена цель: разработать рекомендации по различным вопросам экономической деятельности. На стадии конструирования (с этапами декомпозиции, агрегирования, исследования условий, построения программы) студенты сообщили о тех направлениях, над которыми будут работать:

1-я группа — «Как защитить свои доходы»,

2-я группа — «Разработка памятки потребителя»,

3-я группа — «Преимущества и недостатки работы на себя, на частного предпринимателя и на государство».

Студенты разработали план решения отдельных проблемных вопросов проекта и дальнейшего оформления результатов решения. Технологическая стадия

включила реализацию и оформления проекта. На рефлексивной стадии была проведена оценка и самооценка, совместное обсуждение результатов проекта.

В процессе преподавания экономических дисциплин активно используется метод «кейс-анализ» — анализ студентами, объединенными в подгруппы, реальной или гипотетической ситуации и разработка критериев решения проблем и программы действий. Анализ ситуации предполагает выделение не столько фактов, сколько признаков проблемы и ее факторов. Залогом проблемности является самостоятельная выработка обучающимися собственных предположений. Пример метода «кейс-анализ» — «Эластичность спроса на бензин в Улан-удэ и Республике Бурятия. Студентам необходимо выбрать методику оценки и прогнозирования спроса, провести социологические опросы потребителей, опросы продавцов, дать экспертные оценки, провести рыночные эксперименты. Выявить преимущества и недостатки существующих методик оценки и прогнозирования спроса.

Метод «мозгового штурма» включает в себя следующие основные этапы: подготовка, генерация идей, анализ и оценка идей. Для решения какой-либо проблемы, как правило, создается две группы участников (по 7—10 чел.): «генераторы идей» будут предлагать идеи, а «эксперты» — заниматься их анализом. Работу групп организует ведущий, задача которого — сформулировать задачу, распределить участников по группам, обеспечить фиксацию идей. Главным условием является «разведение» во времени процессов выдвижения гипотез и их оценки. Это позволяет студентам свободно обсуждать проблему, высказывать как можно больше идей в непринужденной, неформальной обстановке. Пример, Придумайте новый вид товара или услуги, который бы пользовался широким спросом покупателей независимо от пола и возраста в XXI веке.

Метод Дельфи помогает выбрать из предлагаемой серии альтернатив лучшую. Он применим практически в любой ситуации, требующей прогнозирования спроса, конкуренции, положения фирмы и продукта на рынке и т.д. Например, выявлено пять причин снижения спроса на какой-либо вид услуг. Какую следует назвать главной и устранять в первую очередь? Для удобства подсчета делают специальную таблицу. Участники обсуждения сначала ранжируют все причины по степени важности. На первое место каждый ставит ту альтернативу, которую считает самой главной, а на пятое — второстепенную. Затем каждая альтернатива оценивается по 10 балльной системе в зависимости от издержек, связанных с той или иной причиной снижения спроса. При этом за высший балл принимается 1, а за низший — 10. На третьем этапе оба результата по каждой альтернативе перемножают и находят сумму произведений. Наименьшая сумма укажет на причину, которую надо устранять в первую очередь. Метод Дельфи особенно эффективен, когда участники обсуждения — компетентные в своей сфере эксперты, но, тем не менее, положительно зарекомендовал себя в учебном процессе колледжа на старших курсах.

1.2 Деловая игра как эффективная педагогическая технология в процессе изучения экономических дисциплин

В современной психолого-педагогической литературе последних лет довольно часто встречается понятие «инновация», «педагогические технологии», «технологии обучения» и т.п.

«Технология» как научный термин берет свое начало от греческого «*tehne*» (искусство, мастерство умение) и «*logos*» (наука).

В дальнейшем понятие «технология» стало достаточно широко использоваться и в других сферах деятельности, т.е. приобрело более широкое

толкование. По выражению Э. де Боно, технология - это процесс производства чего-либо полезного на основе использования знания. В настоящее же время понятие «технология» используется не только в промышленности, но также в области науки и образования.

Технология с одной стороны связана с определенной системой деятельности, включающей те или иные нормативно зафиксированные способы деятельности, систему средств, обеспечивающих ее реализацию. С другой стороны, введение новой технологии ведет к изменению не только самой деятельности, но и вызывает существенную перестройку целевых установок, системы конкретных знаний, необходимых для ее реализации.

Изучение и анализ научно-педагогической литературы показали, что понятие «педагогическая технология» у многих авторов имеет разное толкование, например:

Технология - это искусство, мастерство, умение, совокупность методов обработки, изменения состояния.

Технология обучения - это цепочка действий и операций направленных и ориентированных на результат.

Педагогическая технология - совокупность психолого-педагогических установок, определяющих специальный набор и компоновку форм, методов, способов, приемов обучения, воспитательных средств; она есть организационно-методический инструментарий педагогического процесса. При этом под объектом педагогической технологии понимается структура и логика конструирования педагогического процесса, способы его организации по реализации педагогических целей в соответствии с теми или иными принципами и условиями.

Педагогическая технология - это описание процесса достижения планируемых результатов обучения. В нашем понимании технология - это цепочка действий и операций, ориентированных на результат.

Педагогическая технология - это системный метод создания, применения и определения всего процесса преподавания и усвоения знаний с учетом технических и человеческих ресурсов и их взаимодействия, ставящий своей задачей оптимизацию форм образования.

Из приведенных выше характеристик можно выделить наиболее существенные *признаки и характеристики педагогических технологий*:

- технология разрабатывается под конкретный педагогический замысел, в основу которого положена определенная методологическая, дидактическая, психологическая, философская позиция авторов или авторского коллектива;
- технологическая цепочка составляющих ее действий, операций и связей реализуется в полном соответствии с принятыми целевыми установками и конкретными ожидаемыми результатами;
- технология обучения предусматривает взаимосвязанную деятельность педагога и обучающегося с учетом возможностей индивидуализации и дифференциации обучения, и использования технических, в том числе компьютерных средств обучения;
- любая технология обучения разрабатывается и реализуется как решение многокритериальной задачи с получением максимальных планируемых результатов при минимуме затрачиваемых на это средств и труда;
- педагогические технологии планируются с учетом того, что они могут быть воспроизведены любым педагогом и обеспечат достижение намеченных результатов всеми учащимися;

□

технологии обучения непременно включают в себя различные диагностические (дидактические, психологические, социометрические и др.) процедуры, содержащие критерии, показатели и инструментарий измерения результатов деятельности субъектов педагогического процесса.

Непосредственно проблема педагогических технологий обучения раскрывалась в работах Е.Р. Аргунова, А.В. Беспалько, В.П. Беспалько, И.В. Борисовой, А.С. Вербицкого, А.М. Воронина, В.В. Гузеева, А.Е. Денисова, О.В. Долженко, Т.А. Ильиной, М.В. Кларина, Г.В. Латышева, Т.А. Машаровой, Е.И. Машбица, Г.И. Михайлевской, В.Ю. Питюкова, В.В. Серикова, В.Д. Симоненко, И.Ф. Талызиной, А.И. Уман, О.К. Филатова, А.И. Яковлева, Ф. Янушкевича.

В *технологическом* подходе к образовательному процессу выделяются:

- постановка целей и их максимальное уточнение с ориентацией на достижение результатов;
- профилирование содержания;
- постановка материалов и организация всего хода учебно-воспитательного процесса в соответствии с учебными целями;
- оценка текущих результатов;
- коррекция компонентов учебного процесса, направленная на достижение целей;
- заключительная оценка результатов и новое целеполагание.

Технология обучения определяется как совокупность действий по отбору и определению порядка и последовательности использования дидактических средств, организации форм и методов обучения.

Технология обучения - процесс реализации содержания обучения, обеспечивающий наиболее эффективное достижение поставленных целей.

Классификация технологий обучения:

□

По объекту воздействия:

- обучение школьников;
- повышение квалификации и переподготовка специалистов.

По предметной среде:

для технических дисциплин;

- для естественных дисциплин;
- для гуманитарных дисциплин;
- для специальных, художественных дисциплин и др.

По применяемым средствам:

- информационные;
- видео-технические;
- проблемно-деятельностные; рефлексивные и др.

По организации учебного материала:

- индивидуальные;
- коллективные; □ смешанные.

По методической задаче:

- технология одного предмета;
- технология одного средства; □ технология одного метода.

Процесс разработки технологии обучения можно представить следующим образом:

Создание технологии обучения

1. Элементы технологии:

- описание педагогических технологий (методология и теория);
- приоритет цели, соотношение с конечным результатом;
- конкретизация цели;
- моделирование педагогического процесса;

-
- проектирование желаемого результата;
- отбор материала;
- диагностика и контроль;
- система коррекционных мер;
- подготовка преподавателей;
- подготовка студентов.

2. Организация учебного материала:

- отбор наиболее значимого содержания;
- структурирование учебного материала;
- отбор примеров и доказательств с учетом получаемой специальности;
- определение учебно-творческих задач и заданий, направленных на формирование навыков и умений.

3 Моделирование педагогического процесса (выбор форм и организации учебного процесса или вида учебных занятий):

- лекции;
- семинары;
- практические занятия; □ самостоятельная работа; □ индивидуальная работа и др.

Выбор методов обучения:

- информационные;
- репродуктивные;
- проблемно-поисковые;
- репродуктивно-творческие и др.

Выбор средств обучения и учебного оборудования:

- учебники и учебные пособия;

□

- наглядные пособия;
- информационные материалы и аудиовизуальные средства обучения;
- программно-методическое обеспечение для ЭВМ;
- специальное оборудование;
- дидактические материалы;
- технические средства обучения и др.

Все это направлено на **компетенции**, которые состоят из:

1. Изучать (эстетическое восприятие произведений художественной культуры (живописи, графики, скульптуры, архитектуры и т.п.));

2. Думать (над созданием работы, синтезе творчества и т.п.);
3. Искать (новые пути в решении учебно-творческих заданий и упражнений и т.п.);
4. Творить (приниматься за дело);
5. Сотрудничать (в ходе обучение с педагогом, сокурсниками, трудиться индивидуально и в группе);
6. Адаптироваться (к творческому процессу и процессу обучения в новых условиях).

В итоге можно сказать, что *технология* обучения складывается из четырех основных элементов: форм, средств, диагностики, методов и приемов обучения и содержания.

Наибольший интерес, в нашем исследовании, представляют игровые технологии. В данной классификации игровые технологии связаны с игровой формой взаимодействия педагога и учащихся через реализацию определенного сюжета (игры, сказки, спектакли, деловое общение). При этом образовательные задачи включаются в содержание игры. В образовательном процессе используют занимательные, театрализованные, деловые, ролевые, компьютерные игры. Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий. Проблема применения игровых технологий в образовательном процессе в педагогической теории и практики не нова. Разработкой теории игры, ее методологических основ, выяснением ее социальной природы, значения для развития обучаемого, в отечественной педагогике занимались Л. С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и др.

В настоящее время игровые технологии представляют огромный интерес для педагогов. Не раз возникала попытка научной классификации игры и определением ее каким-нибудь одним исчерпывающим понятием, но, к настоящему моменту, научно определены всего лишь связи между игрой и человеческой культурой,

выяснено значение, которое оказывает игра на развитие личности ребенка и взрослого, эмпирическим путем выявлена биологическая природа игры и ее обусловленность психологическими и социальными факторами.

Между тем игровые технологии так и остаются «инновационными» в системе российского образования. Забавно, что некоторые инноваторы, провозгласив игру панацеей, но игнорируя опыт отечественных ученых, едут обучаться игровым технологиям за границу, видя в ней непререкаемый авторитет. Другие и вовсе не принимают игру, не считают ее особым или самостоятельным направлением в педагогике, либо соглашаются с такими ее формами, которые никакого отношения к игре не имеют. Несомненно, и в отечественной и в мировой педагогической практике накоплен багаж, который может быть использован. Это, в первую очередь, игровые технологии. Они нашли широкое применение в нашей практике. Игровые технологии имеют огромный потенциал с точки зрения приоритетной образовательной задачи: формирования субъектной позиции ребёнка в отношении собственной деятельности, общения и самого себя.

Игра как одно из древнейших педагогических средств обучения и воспитания переживает в настоящее время период своеобразного расцвета. Чем же вызвано возрастание интереса к игре в настоящее время? С одной стороны, оно вызвано развитием педагогической теории и практики, распространением проблемного обучения, с другой стороны, обусловлено социальными и экономическими потребностями формирования разносторонне активной личности.

Анализ философской, культурологической, психолого-педагогической литературы показывает, что в современной науке нет целостной теории игры, существует ряд ее концепций в разных отраслях науки. В философии и рассматривается как способ бытия человека, средство постижения окружающего мира, изучаются аксиологические основания игры и этнокультурная ценность игрового феномена. В педагогической науке феномен игры рассматривается как

способ организации воспитания и обучения, как компонент педагогической культуры, изучаются формы и способы оптимизации игровой деятельности современного поколения. В психологии, игра рассматривается как средство активизации психических процессов, средство диагностики, коррекции и адаптации к жизни, исследуются социальные эмоции, сопровождающие игровой феномен.

Одним из первых обратил внимание на феномен игры Ф. Шиллер. Он рассматривал игру как один из действенных факторов формирования мировоззрения человека. Шиллер считал, что человек в игре и посредством игры творит себя и мир, в котором живет, что человеком можно стать, только играя. Г. Спенсер особое внимание обращал на упражняющую функцию игры. На значение игры как источника культуры обратил внимание нидерландский историк культуры Й. Хейзинга. По его мнению, человеческая культура возникает и разворачивается в игре и как игра.

Наибольший вклад в научное понимание и толкование феномена игры внесли такие западные философы и психологи, как Э. Берн, Р. Винклер, Г-Х. Гадамер, Ж.-П. Сартр, З. Фрейд.

В отечественной науке теорию игры в аспекте выяснения ее социальной природы, внутренней структуры и значения для психического развития ребенка разрабатывали И.Е. Берлянд, Л.С. Выгодский, Н.Я. Михайленко, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и др. Педагогику игры, место игры в педагогическом процессе, строение игровой деятельности руководство игрой разрабатывали Н.А. Аникеева, Н.Н. Богомолова, В.Д. Пономарев, С.А. Смирнов, С.А. Шмаков и др.

Д.Б. Эльконин, анализируя феномен игры, приходит к выводу, что игра – это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности. По мнению Д.Б. Эльконина, главными структурными единицами игры можно считать: - роли,

которые берут на себя играющие; - сюжет, отношения, которые передаются в игре и копируются из жизни взрослых, воспроизводятся играющими; - правила игры, которым играющие подчиняются.

Если рассматривать игру как деятельность, то в ее структуру органично будут входить целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность реализует себя полностью как субъект.

В структуру игры как процесса входят:

- роли, взятые на себя играющими;
- игровые действия как средство реализации этих ролей;
- замещение реальных предметов игровыми;
- реальные отношения между играющими;
- сюжет (содержание) – область действительности, условно воспроизводимая в игре.

С.А. Шмаков выделяет следующие черты, присущие большинству игр:

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая по желанию самого человека, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата («процедурное удовольствие»);
- творческий, в значительной мере импровизационный, активный характер этой деятельности («поле творчества»);
- эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция («эмоциональное напряжение»);
- наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

Многие исследователи игры (Ю.М. Лотман, С.Л. Рубинштейн, Д.Э. Эльконин и др.) выделяют такое ее главное свойство, как амбивалентность, т.е. игра предполагает реализацию одновременно реального и условного поведения, но при этом отмечается, что воображаемы только условия, в которые «человек играющий»

себя мысленно ставит, чувства, которые он в этих воображаемых условиях испытывает, - это подлинные чувства.

Условность игровых отношений мобилизует и активизирует возможности личности, способствует реализации человеком своего творческого потенциала, побуждает его искать новые, еще неосвоенные способы решения игровых (жизненных) проблем, соблюдая предписываемые игровой ролью правила и нормы поведения и отношений.

По мнению Д.Н. Узнадзе игра является формой психогенного поведения, т.е. внутренне присущего, имманентного личности. Игру как пространство «внутренней социализации» ребенка и средство усвоения социальных установок представлял себе Л.С. Выготский. Довольно интересно это понятие охарактеризовал А.Н. Леонтьев, а именно как свободу личности в воображении, «иллюзорная реализация нереализуемых интересов».

На наш взгляд, наиболее полное определение представлено у В.С. Кукушина. Он считает, что игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складываются и совершенствуется самоуправление поведением.

Значение игровой технологии невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. В том и состоит ее феномен, что являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде, воспитании.

В современных образовательных учреждениях, делающие ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая технология используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;

- как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
- в качестве технологии занятия или его фрагмента (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- как технология внеучебной работы.

Понятие «игровые технологии» включает достаточно обширную группу приемов организации педагогического процесса в форме разных педагогических игр. В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Игровая форма занятий создается при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности. Деятельность обучающихся должна быть построена на творческом использовании игры и игровых действий в учебно-воспитательном процессе.

Реализация игровых приёмов и ситуаций при учебных занятиях происходит по таким основным направлениям:

- дидактическая цель ставится перед обучающимися в форме игровой задачи;
- учебная деятельность подчиняется правилам игры;
- учебный материал используется в качестве её средства;
- в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
- успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

При использовании игровых технологий на учебных занятиях необходимо соблюдение следующих условий: 1) соответствие игры учебно-воспитательным

целям урока; 2) доступность для учащихся данного возраста; 3) умеренность в использовании игр на уроках.

Можно выделить такие виды учебных занятий с использованием игровых технологий: 1) ролевые игры на уроке; 2) игровая организация учебного процесса с использованием игровых заданий (урок - соревнование, урок - конкурс, урок - путешествие, урок - КВН); 3) игровая организация учебного процесса с использованием заданий, которые обычно предлагаются на традиционном уроке; 4) использование игры на определённом этапе урока (начало, середина, конец; знакомство с новым материалом, закрепление знаний, умений, навыков, повторение и систематизация изученного); 5) различные виды внеклассной работы (КВН, экскурсии, вечера, олимпиады и т.п.), которые могут проводиться между обучающимися разных групп.

Игровые технологии занимают важное место в учебно-воспитательном процессе, так как не только способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности обучающихся, но и выполняют ряд других функций: 1) правильно организованная с учётом специфики материала игра тренирует память, помогает обучающимся выработать речевые умения и навыки; 2) игра стимулирует умственную деятельность обучающихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету; 3) игра - один из приёмов преодоления пассивности студентов.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и ученье во многом зависят от понимания преподавателем функций педагогических игр. Функция игры – ее разнообразная полезность. У каждого вида игры своя полезность. Выделим наиболее важные функции игры как педагогического феномена культуры.

Социокультурное назначение игры. Игра – сильнейшее средство социализации студента, включающее в себя как социальноконтролируемые процессы целенаправленного воздействия их на становление личности, усвоение

знаний, духовных ценностей и норм, присущих обществу или группе сверстников, так и спонтанные процессы, влияющие на формирование человека. Социокультурное назначение игры может означать синтез усвоения человеком богатства культуры, потенций воспитания и формирования его как личности, позволяющей функционировать в качестве полноправного члена коллектива.

Функция межнациональной коммуникации. И. Кант считал человечество самой коммуникабельностью. Игры национальны и в то же время интернациональны, межнациональны, общечеловечны. Игры дают возможность моделировать разные ситуации жизни, искать выход из конфликтов, не прибегая к агрессивности, учат разнообразию эмоций в восприятии всего существующего в жизни.

Функция самореализации человека в игре. Это одна из основных функций игры. Для человека игра важна как сфера реализации себя как личности. Именно в этом плане ему важен сам процесс игры, а не ее результата, конкурентность или достижение какой-либо цели. Процесс игры – это пространство самореализации. Человеческая практика постоянно вводится в игровую ситуацию, чтобы раскрыть возможные или даже имеющиеся проблемы у человека и моделировать их снятие.

Коммуникативная игра. Игра – деятельность коммуникативная, хотя по чисто игровым правилам и конкретная. Она вводит обучающегося в реальный контекст сложнейших человеческих отношений. Любое игровое общество – коллектив, выступающей применительно к каждому игроку как организация и коммуникативное начало, имеющее множество коммуникативных связей. Если игра есть форма общения людей, то вне контактов взаимодействия, взаимопонимания, взаимоуступок никакой игры между ними быть не может.

Диагностическая функция игры. Диагностика – способность распознавать, процесс постановки диагноза. Игра обладает предсказательностью; она диагностичнее, чем любая другая деятельность человека, во-первых, потому, что

индивид ведет себя в игре на максимуме проявлений (интеллект, творчество); во вторых, игра сама по себе – это особое «поле самовыражения».

Игротерапевтическая функция игры. Игра может и должна быть использована для преодоления различных трудностей, возникающих у человека в поведении, в общении с окружающими, в учении. Оценивая терапевтическое значение игровых приемов, Д.Б. Эльконин писал, что эффект игровой терапии определяется практикой новых социальных отношений, которые получает человек в ролевой игре.

Функция коррекции в игре. Психологическая коррекция в игре происходит естественно, если все обучающиеся усвоили правила и сюжет игры, если каждый участник игры хорошо знает не только свою роль, но и роли своих партнеров, если процесс и цель игры их объединяют. Коррекционные игры способны оказать помощь обучающимся с отклоняющимся поведением, помочь им справиться с переживаниями, препятствующими их нормальному самочувствию и общению со сверстниками в группе.

Развлекательная функция игры. Развлечение – это влечение к разному, разнообразному. Развлекательная функция игры связана с созданием определенного комфорта, благоприятной атмосферы, душевной радости как защитных механизмов, т.е. стабилизации личности, реализации уровней ее притязаний. Развлечение в играх – поиск. Игра обладает магией, способной давать пищу фантазии, выводящей на развлекательность.

В многочисленных литературных источниках встречаются различные классификации игр. Принципы классификации многообразны. Сложность классификации игр заключается в том, что они, как и любое явление культуры, испытывают серьезное влияние исторического процесса любой новой формации, идеологии разных социальных групп. Так, классификация игр по Г.К. Селевко включает следующие группы игр:

По области деятельности: физические, интеллектуальные, трудовые, социальные и психологические.

По характеру психологического процесса:

- обучающие, тренинговые, контролирующие, обобщающие;
- познавательные, воспитательные, развивающие;
- репродуктивные, продуктивные, творческие;
- коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические.

По игровой методике: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и игры-драматизации.

По предметной области: - математические, физические, экологические; - музыкальные, театральные, литературные; - трудовые, технические; - физкультурные, спортивные, военно-прикладные, туристические, народные; - обществоведческие, управленческие, экономические.

По игровой среде: - без предметов / с предметами; - настольные, комнатные, уличные, на местности; - компьютерные, телевизионные, ТСО; - технические, со средствами передвижения.

По продолжительности различают: - короткие игры. К ним относятся предметные, сюжетно-ролевые и иные игры, используемые для развития интереса к учебной деятельности и решения отдельных конкретных задач: усвоение какого-нибудь конкретного правила, отработка навыка и так далее; - игровые оболочки. Это игровые формы организации учебной деятельности более продолжительны по времени. Чаще всего они ограничены рамками одного занятия, но могут продолжаться и несколько дольше. К ним относится такой прием, как создание единой игровой оболочки, то есть представление урока в виде целостной учебы – игры. - длительные развивающие игры. Игры подобного типа рассчитаны на различные временные промежутки и могут длиться от нескольких дней или недель

до нескольких лет. Они ориентированы на далекую идеальную цель и направлены на формирование медленно образующих психических и личностных качеств обучающегося. Особенностью этой группы выступают серьезность и деловитость. Также выделяют игры с готовыми «жесткими» правилами; игры «вольные», правила которых устанавливаются по ходу игровых действий; игры, которые сочетают и свободную игровую организацию деятельности, и правила, принятые в качестве условия игры и возникающие по ее ходу.

Игры можно систематизировать по содержательному признаку (военные, спортивные, экономические), по составу и количеству игроков (одиночные, парные, групповые и пр.) По мнению известного теоретика и практика игровой деятельности С.А. Шмакова, лучшая классификация игр была сделана Е.И. Добринской и Э.В. Соколовым. Эти авторы, в частности, предлагают различать игры по тому, какие способности они обнаруживают и тренируют у человека (физические, интеллектуальные, состязательные, творческие). Именно Добринская и Соколов выделяют игровые методы обучения. Э.В. Соколов предлагает также разделить игры на «освобождающие» и «экстатические». В первом случае проявляется тенденция к освобождению от среды, к созданию особого игрового мира, во втором – слияние со средой, растворение в ней. К первому ряду игр авторы относят карты, шахматы, карнавалы, всевозможные трюки – всякого рода игровые действия, в которых «демонстративно» попираются законы природы. Ко второму – скачки, карусели, гадания, гороскопы, танцы – все то, где человек стремится подключить себя к природным стихиям. Возможны игры, синтезирующие в себе и то, и другое.

Известный игролог – Р. Кайюа предложил классифицировать игры по стратегическому принципу:

1. Игры, основанные на состязательности: (от латинского «agon» - «публичное состязание, публичный бой»). Сюда относятся: в спорте игры

групповые – футбол, волейбол и т.д., парные – шахматы, бильярд и т.д., в культурной деятельности – состязания в эрудиции, ловкости и пр. Эти игры – атрибуты праздников и народных гуляний, телепрограмм и всевозможных шоу.

Такая игра требует подготовки тренировки.

2. Игровая стратегия, имеющая в основе исполнение роли (т.е.

театрализации). Кайюа называет эту стратегию «mimicry» - имитирование, подражание. Данная стратегия реализуется в театре, цирке и т.д.

3. Игра шанс. По Кайюа «alea» (от латинского «игра в кости»). В отличие от первого типа игр, выигрыш здесь достается не через борьбу, а через операции с числовыми и другими неопределенностями. Сюда относятся кости, рулетка и т.д.

4. Игры, основанные на эффекте движения – «головокружительные», Кайюа применяет термин «illinx» - от латинского «водоворот». К данному классу относятся карусели, аттракционы и прочие.

Ермолаева М.Г. в своей классификации берет за основу тип человеческой деятельности, которую игры отражают, базовые виды которой они в значительной степени моделируют. При такой классификации игры объединяются в следующие группы, условно их можно представить как игры тела, игры ума, игры души.

Раскроем это.

1. Физические игры или игры тела: двигательные (спортивные, подвижные, моторные) и экстатические (от греческого – экстаз, восхищение; современные танцы-импровизации, разнообразные телодвижения или наблюдения за движущимися объектами – мыльными пузырями, струями фонтана, залпами фейерверка, вызывающие у участников восторг и наслаждение).

2. Интеллектуальные, игры ума (игры-манипуляции, игры-путешествия, психотехнические, предметные или дидактические игры, конструкторские, компьютерные).

3. Социальные игры, игры для души (сюжетно-ролевые, деловые - организационно-деятельностные, имитационные, организационно-коммуникативные; комплексные игры - коллективно-творческие дела, досуговая деятельность).

При любой классификации игр, в том числе вышеназванных, необходимы поиски форм, являющихся синтезом разных игр людей. Многообразие видов, типов, форм игр неизбежно, как неизбежно многообразие жизни, которую они отражают, как неизбежно многообразие, несмотря на внешнюю схожесть, игр одного типа, модели.

Таким образом, игра – исторически обусловленный, естественный элемент культуры, представляющий собой вид произвольной деятельности индивида. В игре происходит воспроизводство и обогащение социального опыта предшествующих поколений, освоение норм и правил человеческой жизнедеятельности через добровольное принятие игровой роли, виртуальное моделирование игрового пространства, условий своего собственного бытия в мире. То есть игра является одним из способов освоения человеком мира и отношений в нем, способом самоутверждения человека, состоящим в произвольном конструировании действительности в условном плане. В качестве средства, метода и технологии обучения разнообразные игры широко используются в педагогическом процессе.

В настоящее время существует значительное количество различных видов, определений и классификаций деловых игр.

Первые упоминания о деловых играх встречаются в XVII-XVIII веках, «военные шахматы» и «маневры на карте» в то время применялись в качестве способа обучения молодых военнослужащих. СССР тоже имел опыт использования подобных игр в целях повышения производительности труда. В 1932 году на Лиговском заводе пишущих машин впервые в стране был разработан метод

освоения новой продукции с помощью игры, но такая инициатива не получила распространения, поскольку свободные высказывания участников и множество вариантов решения проблем, нарабатываемые в ходе деловых игр, были не совместимы с режимом тотальной регламентации. На сегодняшний день существует большое количество деловых игр, они различаются по масштабности имитируемых объектов (отрасль, цех), функциональному профилю (производственные, управленческие), особенностям строения. В игре развиваются такие качества человека, как способность к планированию, прогнозированию, системное мышление, организационные и творческие способности.

Деловая игра — это контролируемая система, так как процедура игры готовится и корректируется преподавателем. Если игра проходит в планируемом режиме, преподаватель может не вмешиваться в игровые отношения, а только наблюдать и оценивать игровую деятельность студентов. Но если действия выходят за пределы плана, срывают цели занятия, преподаватель должен откорректировать направленность игры и ее эмоциональный настрой.

Деловые экономические игры предназначены для работы в аудитории со всей присутствующей группой студентов. Цель — мозговая атака всей группы. Лидерство и взаимопомощь при решении мгновенно возникающих экономических деловых ситуаций.

Задачи вытекают из поставленных целей и включают в себя следующее:

- 1) постановку экономической проблемы,
- 2) распределение экономических ролей,
- 3) моделирование экономических ситуаций,
- 4) составление и правильное оформление отчетности «О деловой игре».

Анализ всей своей хозяйственной деятельности.

Экономические деловые игры должны быть разработаны таким образом, чтобы обеспечить простоту и доступность изложения условий игры, позволяющих студенту быстро включиться в процесс игры.

Конечно же, качество знаний в игровой форме в значительной степени зависит от авторитета преподавателя. Преподаватель, не имеющий глубокого и стабильного контакта с членами группы, не может на высоком уровне провести деловую игру. Если преподаватель не вызывает доверия у студентов своими знаниями, педагогическим мастерством, человеческими качествами, игра не будет иметь запланированного результата или даже может иметь противоположный результат.

1.3 Алгоритм разработки и проведения деловых игр в процессе изучения экономических дисциплин

Как уже говорилось, существенных конструктивных различий между учебными и производственными деловыми играми нет. Одна и та же игра может использоваться в большинстве случаев и в тех и в других целях. Конечно, при таком двойном использовании требуются доработки, но сравнительно небольшие, связанные с конкретизацией условий предприятия, особенностями применяемой техники, различиями в квалификации играющих и их возрасте, ограничениями по продолжительности игры и др. Решаемая же в игре задача — правильное формирование и обработка управленческих решений — обычно не меняется

Поэтому описывать деловую игру можно однократно, имея в виду сразу обе модификации (учебную и производственную).

Сказанное относится также к учебно-исследовательским деловым играм, которые могут использоваться и для обучения проведению исследования, и для осуществления самого реального профильного исследования. В учебных условиях исследовательский процесс в таких играх обычно имитируется. Но в

профессиональной деятельности обученных людей эта же игра может быть эффективно повторена на реальном материале.

Группировать же рассматриваемые игры целесообразно по разновидностям их применения. Разновидности применения целесообразно относить к определенной профессии или группам родственных профессий, а внутри каждой разновидности — по практическим вопросам, отрабатываемым соответствующим специалистом.

При обучении экономистов деловые игры могут быть использованы по целому ряду вопросов. Выделим следующие из них:

- 1) информационные аспекты управления предприятием, организацией; 2) принятие коллективных решений;
- 3) предварительное осуществление комплексного экономического эксперимента;
- 4) сравнительное экспериментальное опробование вариантов организации или деятельности, в том числе вариантов при выборе прогрессивного направления развития предприятия, формировании территориально-производственных комплексов, размещении намечаемых к строительству предприятий, строительстве нового завода в отдаленной местности и др.;
- 5) разработка различных вариантов организационной структуры;
- 6) разработка систем планирования и прогнозирования производства (перспективного, годового и оперативного), отраслевых и региональных планов, планов научно-исследовательских работ, встречных планов, различных систем формирования и использования фондов материального поощрения, систем хозрасчета и самофинансирования, распределения ресурсов и плановых заданий;

7) разработка и внедрение бригадных форм организации труда;

8) отработка новых или улучшенных методик — обследования для выявления «узких» мест, применения сетевых методов планирования и управления, расследования причин несчастных случаев на производстве и др.; 9) отработка проблемных комплексов социально-экономического профиля — управления трудовыми ресурсами в большом городе, управления качеством эксплуатации жилищного фонда, создания социальных разделов планов и др.;

10) углубление компьютеризации управления — решение на ЭВМ задач оптимизации, применение сложных имитационных моделей предприятий и отраслей, моделирование на ЭВМ организационной и производственной структуры и др.;

11) подбор и выборы руководителей;

12) международное экономическое сотрудничество.

Это, конечно, далеко не все вопросы, с которыми сталкивается экономист в своей деятельности. Но использование уже имеющихся деловых игр по указанным вопросам, безусловно, повысит качество обучения специалистов данного профиля.

Для представления игры необходимо подготовить методическую инструкцию по проведению игры, ролевые инструкции игрокам и необходимый справочный материал. Методическая инструкция по проведению игры включает описание назначения и целей игры, структуры игрового коллектива и функций участников, системы стимулирования, исходных данных, процесса игры (этапы, эпизоды), направлений возможного усовершенствования и усложнения игры.

В ролевой инструкции важно предусмотреть средства, позволяющие оптимизировать процесс идентификации игрока с ролью.

При подготовке документов необходимо учитывать психологические закономерности работы с текстом. В играх изыскиваются различные возможности наглядного представления информации. Игровая мотивация и активность игроков, а значит эффективность игры, во многом определяется формой подачи информации. Справочный материал должен быть представлен таким образом, чтобы вызвать у участников потребность в поиске информации об основаниях заложенной в игре проблемы. Подобное внимание уделяется подготовке материалов, обеспечивающих рефлексивный анализ игры (например, списка контрольных вопросов).

Выводы по первой главе

Итак, для повышения познавательной активности студентов, преподавателю предлагается множество различных разработанных методов, которые можно использовать в преподавательской деятельности, и здесь он совершенно свободен в своем выборе. Но в условиях быстро развивающихся образовательных технологий он должен стремиться идти в ногу со временем и не отставать от тех требований, которые предполагают инновационный аспект в методике преподавания. Деловая игра является таким инновационным новшеством и имеет ряд преимуществ в процессе обучения. Эти преимущества выражаются высокой мотивацией в подготовке к профессиональной деятельности. Накопленный и сформированный таким образом опыт студента станет успешным проводником в деловую жизнь, которая также как и игра ведется по своим правилам и законам.

Деловые игры помогают приблизить учебный курс к реальной жизни. Но это возможно при условии, если эти игры моделируют реальные ситуации, а не схемы из учебника. Эффект от обучения по методу деловых игр усиливается также за счет перевоплощения участников игры в конкретных действующих лиц. Для деловых игр характерно наличие нескольких этапов: в начале игры ставится проблемная ситуация; затем она разбивается на подзадачи, каждая из которых решается на одном из этапов; последний этап игры выводит на разрешение исходной проблемы. Таким образом, в процессе игры образуется цепочка решений.

Глава 2 Практическая работа по разработке и проведению деловых игр в процессе изучения экономических дисциплин в условиях Бюджетного учреждения профессионального образования Ханты-Мансийского автономного округа – Югры «Урайского политехнического колледжа»

2.1. Анализ эффективности изучения экономических дисциплин в условиях Бюджетного учреждения профессионального образования Ханты-Мансийского автономного округа – Югры «Урайского политехнического колледжа»


На базе колледжа проходят подготовку более 1500 студентов очной и заочной формы обучения.


Высокое качество учебного процесса обеспечивает коллектив опытных преподавателей и мастеров производственного обучения. Много лет возглавляет педагогический коллектив Севастьянова Алевтина Анатольевна, которая отличается творческим подходом к делу, стремлением идти в ногу со временем, усваивать и внедрять все новое, передовое. Не остается без внимания и досуговая деятельность учащихся и студентов. Усилиями заместителя директора по воспитательной работе в колледже создана команда КВН, с успехом выступающая на областных конкурсах.

Проведем анализ исследования использования реализации методики обучения экономике с использованием деловой игры в процессе преподавания экономических дисциплин.

Реализация методики обучения экономике с использованием деловой игры в процессе преподавания экономических дисциплин в БУ «Урайский политехнический колледж» проводится с целью:

- закрепления, углубления, расширения и систематизации полученных теоретических знаний и практических умений студентов;
- овладения новым учебным материалом;
- развития общеучебных, общетрудовых и профессиональных способностей;
- развития активности студентов: творческой инициативы, самостоятельности, ответственности и организованности; способности к самоорганизации;
- мотивирования регулярной целенаправленной работы по освоению специальности.

Реализация методики обучения экономике с использованием деловой игры в процессе преподавания экономических дисциплин в колледже проводится аудиторно и внеаудиторно:  аудиторная самостоятельная работа по дисциплине выполняется на занятиях под непосредственным руководством преподавателя и по его заданию;

 внеаудиторная (домашняя) работа – логическое продолжение аудиторных занятий, проводится по заданию преподавателя, который инструктирует студентов и устанавливает сроки выполнения задания.

Распределение объема времени, определенного на внеаудиторную работу студентов в сотрудничестве осуществляется преподавателем, который эмпирически определяет затраты времени на самостоятельное выполнение конкретного задания.

Реализация методики обучения экономике с использованием деловой игры в процессе преподавания экономических дисциплин – это планируемая работа студентов, выполняемая по заданию и при методическом руководстве преподавателя, но без его непосредственного участия. Реализация методики обучения экономике с использованием деловой игры в процессе преподавания

экономических дисциплин в БУ «Урайский политехнический колледж», предназначена не только для овладения каждой дисциплиной, но и для формирования навыков групповой работы вообще, в учебной, научной, профессиональной деятельности, способности принимать на себя ответственность, самостоятельно решить проблему, находить конструктивные решения, выход из кризисной ситуации и т.д.

Кроме того, реализация методики обучения экономике с использованием деловой игры в процессе преподавания экономических дисциплин в БУ «Урайский политехнический колледж» имеет воспитательное значение: она формирует самостоятельность не только как совокупность умений и навыков, но и как черту характера, играющую существенную роль в структуре личности специалиста. Поэтому преподавателями БУ «Урайский политехнический колледж» тщательно отбирается материал для реализации методики обучения экономике с использованием деловой игры в процессе преподавания экономических дисциплин. Формы работы при этом разнообразны.

Реализация методики обучения экономике с использованием деловой игры в процессе преподавания экономических дисциплин определяется педагогами колледжа как та деятельность, которая выполняется на основе интереса и самостоятельности учащихся. При определении содержания внеклассной работы педагог исходит из таких принципов, как связь с жизнью, с проблемами, которые решает страна, область, район; соответствие содержания внеклассной работы возрасту студентов, особенностями их умственного развития и интересов.

Было выяснено, что реализация методики обучения экономике с использованием деловой игры в процессе преподавания экономических дисциплин в БУ «Урайский политехнический колледж» проводится с целью закрепления, углубления, расширения и систематизации полученных теоретических знаний и практических умений студентов, однако, на наш взгляд, этого недостаточно для

развития общеучебных, общетрудовых и профессиональных способностей, развития активности студентов: творческой инициативы, самостоятельности, ответственности и организованности, мотивирования регулярной целенаправленной работы по освоению специальности.

Таким образом, реализация методики обучения экономике с использованием деловой игры в процессе преподавания экономических дисциплин в БУ «Урайский политехнический колледж» требует совершенствования в связи с современными требованиями к подготовки будущих специалистов.

В связи с эти в следующем параграфе настоящего исследования будут представлены теоретические рекомендации по реализации методики обучения экономике с использованием деловой игры в процессе преподавания экономических дисциплин в БУ «Урайский политехнический колледж».

Исследование методического обеспечения профессионального образования, его особенности позволили указать на то, что в БУ «Урайский политехнический колледж» реализуется модульная система методического обеспечения.

Рабочая программа профессионального модуля является частью основной профессиональной образовательной программы по специальности СПО в соответствии с ФГОС по специальности СПО 38.02.04 Экономика и бухгалтерский учет (по отраслям) (базовой подготовки) в части освоения основного вида профессиональной деятельности (ВПД): Организация и проведение экономической и маркетинговой деятельности и соответствующих профессиональных компетенций (ПК):

ПК 2.1. Использовать данные бухгалтерского учета для контроля результатов и планирования коммерческой деятельности, проводить учет товаров (сырья, материалов, продукции, тары, других материальных ценностей) и участвовать в их инвентаризации.

ПК 2.2. Оформлять, проверять правильность составления, обеспечивать хранение организационно-распорядительных, товаросопроводительных и иных необходимых документов с использованием автоматизированных систем.

ПК 2.3. Применять в практических ситуациях экономические методы, рассчитывать микроэкономические показатели, анализировать их, а также рынки ресурсов.

ПК 2.4. Определять основные экономические показатели работы организации, цены, заработную плату.

ПК 2.5. Выявлять потребности, виды спроса и соответствующие им типы маркетинга для обеспечения целей организации, формировать спрос и стимулировать сбыт товаров.

ПК 2.6. Обосновывать целесообразность использования и применять маркетинговые коммуникации.

ПК 2.7. Участвовать в проведении маркетинговых исследований рынка, разработке и реализации маркетинговых решений.

ПК 2.8. Реализовывать сбытовую политику организации в пределах своих должностных обязанностей, оценивать конкурентоспособность товаров и конкурентные преимущества организации.

ПК 2.9. Применять методы и приемы анализа финансово-хозяйственной деятельности при осуществлении коммерческой деятельности, осуществлять денежные расчеты с покупателями, составлять финансовые документы и отчеты.

Рекомендуемое количество часов на освоение программы профессионального модуля:

всего – 460 часов, в том числе: максимальной учебной нагрузки

обучающегося – 342 часа, включая: обязательной аудиторной

учебной нагрузки обучающегося – 234 часа, в том числе

практических и лабораторных – 108 часов; курсовое проектирование – 20 часов;

самостоятельной работы обучающегося – 118 часов;

учебной практики – 36 часов; практики по профилю специальности – 72 часа.

Раздел 2.1. профессионального модуля «Бухгалтерский учет» предусматривает 32 часа, из которых 20 часов аудиторная нагрузка и 12 самостоятельная работа. Аудиторная нагрузка из 20 часов представляет собой 10 часов лекционных занятий и 10 часов практических.

Тематика изучаемого курса «Бухгалтерский учет»:

- ✓ Учет внеоборотных активов.
- ✓ Учет оборотных средств.
- ✓ Учет собственного капитала и использование прибыли.
- ✓ Учет обязательств.

На стадии эксперимента мы выясняли исходный уровень профессиональной адаптации студентов, основные мотивы обучения и профессионального выбора, активности в учебной деятельности, профессиональный и личностный потенциал, а также способность к саморазвитию и самосовершенствованию.

В период прохождения педагогической практики в рамках освоения учебного плана профильной направленности ПО «Экономика и управление» нами был проведено исследование в виде контрольного замера знаний и навыков по дисциплине «Бухгалтерский учет». Результат исследования представлен в таблице 1.

Таблица 1

**Результат контрольного замера знаний и навыков по дисциплине
«Бухгалтерский учет»**

Оценка	Номер тестируемой группы	
	ЭБ – 201 (базовая группа)	ЭБ – 202 (экспериментальная группа)
Отлично	3	2
Хорошо	6	7
Удовлетворительно	9	10
Неудовлетворительно	3	1

Исследование указало на то, что в обеих группах второго курса специальности «Экономика и бухгалтерский учет» (по отраслям) имеют практически одинаковый уровень знаний курса «Бухгалтерский учет», что дает возможность провести качественный педагогический эксперимент.

Работа была направлена на выявление профессионального и личностного потенциала студентов способности к профессиональной адаптации и самореализации; реализацию личностно-развивающего потенциала самостоятельной работы в процессе изучения теоретических дисциплин, а также изучение педагогических условий, способствующих успешному профессиональному развитию и становлению студентов.

Выявлено слабое представление студентов о своих профессиональноличностных потенциальных возможностях, роли личностных ресурсов в профессиональной адаптации и самореализации; способность к развитию профессионально-личностного потенциала, в основном, низкая и

средняя; мотивы самопознания и самовоспитания недостаточно осознаны как необходимые и важные.

Итак, организация учебного процесса при реализации модуля экономических дисциплин, в том числе дисциплины «Бухгалтерский учет» в БУ «Урайский политехнический колледж» проводится с целью закрепления, углубления, расширения и систематизации полученных теоретических знаний и практических умений студентов. Однако, на наш взгляд, этого недостаточно для развития общеучебных, общетрудовых и профессиональных способностей, развития активности студентов: творческой инициативы, самостоятельности, ответственности и организованности, мотивирования регулярной целенаправленной работы по освоению специальности.

Таким образом, процесс изучения дисциплины «Бухгалтерский учет» в БУ «Урайский политехнический колледж» требует совершенствования в связи с современными требованиями к подготовке будущих специалистов.

2.2. Разработка деловой игры «Мой бизнес» в процессе изучения экономики и бухгалтерского учета (по отраслям) в условиях Бюджетного учреждения профессионального образования Ханты-Мансийского автономного округа – Югры «Урайского политехнического колледжа».

На современном этапе обучения деловые игры получили широкое распространение в учебной практике, так как они являются педагогическим средством и активной формой обучения, интенсифицирующие учебную деятельность. Деловые игры в отличие от других традиционных методов обучения, позволяют более полно воспроизводить практическую деятельность, выявлять проблемы и причины их появления, разрабатывать варианты решения проблем,

оценивать каждый из вариантов решения проблемы, принимать решение и определять механизм его реализации.

При проведении деловых игр происходит приближение обучения к реальной действительности, требуя от школьников взаимодействия, творчества и инициативы. Игровое сопровождение изучения материала позволяет поддерживать наличие высокого интереса у обучающихся к содержанию учебного предмета, активизирует их самостоятельную деятельность, помогает формировать и закреплять практические навыки.

В последнее время деловые игры используются практически на всех занятиях по разным предметам, таким как экономика, география, история, обществознание и др.

Деловая игра — это средство развития профессионального творческого мышления, в ходе ее человек приобретает способность анализировать специфические ситуации и решать новые для себя профессиональные задачи.

Деловая игра является наилучшим из активных методов проведения занятий.

При прохождении первой педагогической практики в БУ профессиональном образовании Ханты-Мансийского автономного округа – Югры «Урайском политехническом колледже» было проведено 5 уроков и, как средство обобщения и систематизации знаний, умений и навыков, деловая игра «Мой бизнес», которая включала все то, что было освоено ребятами на занятиях.

Таблица 2

Поурочное планирование

№	Название темы	Кол-во часов	Сущность темы	Требования к уровню подготовки

1	Фирма и ее деятельность	1 ч.	Что такое фирма, функции фирмы и ее деятельность.	Знать/понимать сущность деятельности фирмы Уметь приводить примеры успешных компаний на Российском рынке.
2	Товар и товарная политика	1 ч.	Что такое товар, жизненный цикл товара, компоненты товарной политики, товаропродвижение.	Знать/понимать сущность товара и товарной политики Уметь определять роль товаропродвижения для деятельности компании
3	Упаковка и товарный знак. Важно ли это?	1 ч.	Что такое товар, жизненный цикл товара. Товарный знак, упаковка и их роль в жизни товара. Товарная политика.	Знать/понимать основные сущность товара и его важнейшие свойства. Уметь определять функции упаковки и товарного знака.
4	Товаропродвижение . Реализация товаров	1 ч.	Основные каналы сбыта продукции.	Знать/понимать основные компоненты

			Товаропродвижение.	рыночной атрибутики товара. Уметь описывать функции упаковки и товарной марки.
5	Реклама и ее роль в жизни фирмы	1 ч.	Что такое реклама и ее роль в жизни современной фирмы. Основные виды рекламы.	Знать/понимать виды рекламы, их преимущества и недостатки. Уметь приводить конкретные примеры видов рекламы.
6	Деловая игра «Мой бизнес»	2 ч.	Применение знаний по теме «Комплекс маркетинга» при решении творческих заданий	Знать/понимать компоненты комплекса маркетинга Уметь решать творческие задания

Данные табл.2. свидетельствует о том, что занятия проводились по 5 темам, связанные с изучением курса основ экономики и предпринимательства.

Сущность деловой игры «Мой бизнес» заключается в том, что в городе Урае работают три крупные компании. Первая занимается продажей канцелярских товаров классического типа, вторая фирма занимается производством шоколадной продукции, а третья фирма занимается продажей оригинальных подарков. При этом в Урае происходит кризисная ситуация и фирмы начинают терять своих клиентов из-за того, что товары, продаваемые первой компанией ориентированы только на одну группу потребителей, товары второй компании имеют очень некрасивую и не привлекательную упаковку, не имеют торговой марки и фирменного слогана, а товары третьей компании просто не разрекламированы. Чтобы не потерять

последних покупателей и функционировать на рынке первой фирме придется дифференцировать свой товар, чтобы он был привлекателен для разных групп потребителей, второй фирме модифицировать упаковку, выработать товарный знак и придумать яркий слоган, а третьей фирме необходимо разработать рекламную кампанию.

При разработке деловой игры необходимо было учитывать методические рекомендации, а именно разрабатывать игру «Мой бизнес», учитывая следующие этапы:

1) Выбор темы, постановка цели и задач игры:

Постановка целей и задач – это один из важнейших этапов разработки деловой игры, который определяет специфику игры и эффективность ее применения.

При разработке деловой игры важно правильно поставить цель и задачи.

Деловая игра имеет следующую *цель*:

Обобщить и систематизировать знания, умения и навыки обучающихся при изучении курса основ экономики и предпринимательства.

При этом участники должны решить следующие *задачи*:

1) Образовательные:

- уметь применять теоретические знания на практике;
- делать вывод;
- вести диалог;
- определять свою личную точку зрения;
- формирование коммуникативных навыков.

2) Воспитательные:

- воспитание интереса к экономике;
- формирование основы экономических знаний;

- понимание необходимости товарной и рекламной политики в жизни современной фирмы.

3) Развивающие:

- способствовать развитию познавательных способностей;
- развивать умения принимать решения при возникновении экономической ситуации;

- Развитие умения работать в группе.

2) Разработка сценария деловой игры:

При разработке и проведении деловой игры, большое место отводится роли педагога. В данном случае педагог, как основной руководитель игры, должен активизировать, мотивировать, направлять и контролировать их работу. То есть, выполнять роль ведущего игры. При этом присутствует и другой педагог – жюри, задача которого объективно оценивать результат деятельности ребят по определенным критериям. Нужно учитывать то, чтобы игра прошла как можно эффективнее, жюри должно быть как минимум три человека, так как это самое оптимальное число человек для объективного оценивания деятельности участников деловой игры.

Сначала педагог озвучивает ребятам следующее задание: в городе Урае работают три фирмы:

- Первая фирма занимается продажей канцелярских товаров классического типа;

- Вторая фирма занимается производством шоколадной продукции; -

Третья фирма занимается продажей оригинальных подарков.

При этом в городе происходит кризисная ситуация и фирмы начинают терять своих клиентов. Чтобы не потерять последних покупателей и функционировать на рынке первой фирме придется дифференцировать свой товар, второй фирме

разработать привлекательную упаковку, товарный знак и фирменный слоган, третьей фирме разрабатывает рекламную кампанию.

Следующим этапом является выполнение ребятами задания. Они рассаживаются на свои места и приступают к исполнению своих ролевых функций. При этом для принятия рационального решения, они могут использовать различные методы, такие как мозговой штурм и др. Методы обговариваются педагогом на подготовительном этапе подготовки игры.

После выполнения задания участники приступают к оглашению результатов своей деятельности. Для этого каждой команде отводится 10 минут на выступление и 5 минут на вопросы. После выступления команд жюри подводит итог прошедшей игры.

Сценарий должен обговариваться на предварительном этапе проведения игры, чтобы учащиеся не только понимали суть игры, но и знали, что от них требуется.

3) Формирование структуры деловой игры:

Деловая игра включает в себя несколько этапов. Чтобы она имела хороший результат, игра должна включать в себя предварительный этап, на котором в деловой игре «Мой бизнес» педагог делит ребят на три команды, рассказывает о том, что на следующем занятии будет проводиться деловая игра, поясняет, с чем она связана и дает задание придумать название своим командам – фирмам. Так же педагог распределяет командные роли, а именно роли директора, секретаря и отдела маркетинга.

За предварительным этапом следуют первая игровая фаза и фаза деловой игры. Их структура выглядит следующим образом:

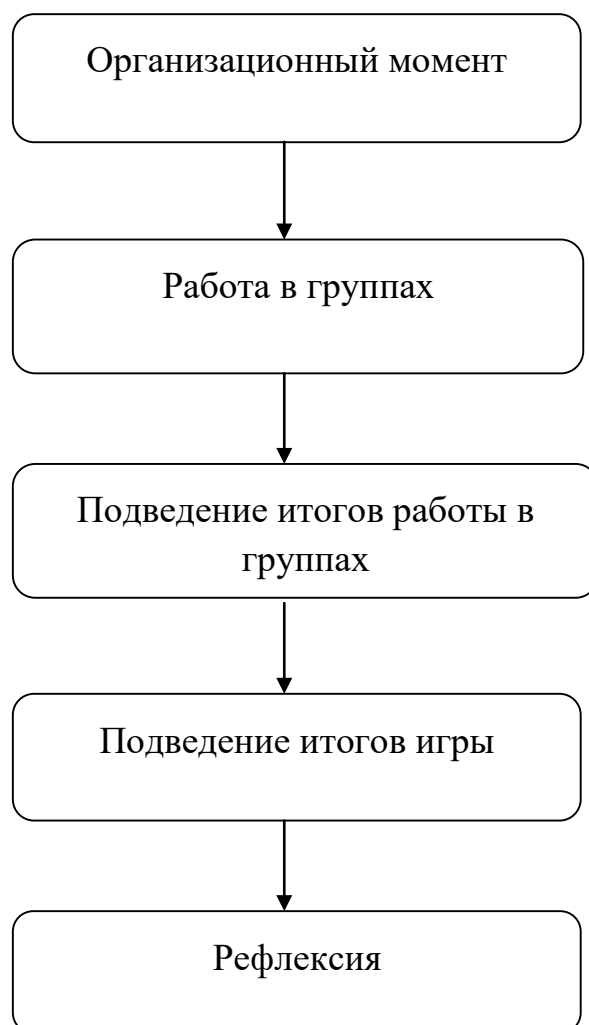


Схема 1 - Структура протекания игровой фазы

Как видно на схеме 1, структура протекания игровой фазы имеет 4 этапа, за которыми следует заключительная фаза – фаза рефлексии.

Во время организационного момента педагог (ведущий) приветствует команды, которые должны озвучить названия своих команд. После чего ведущий сообщает участникам игры их командное задание.

Так же он приветствует жюри и говорит о критериях оценки результатов деятельности участников деловой игры, по которым компетентное жюри

выставляет соответствующие баллы в градации от 1 до 10, при этом 1 – самый низкий балл и соответственно 10 – самый высокий.

После чего команды приступают к выполнению задания, то есть идет работа в группах, на которую отводится 30 минут. При этом они могут использовать различные методы выработки и принятия командного решения, о которых говорилось командам на предварительном этапе.

Далее капитаны команд (директора) подводят итоги работы в группах и озвучивают жюри и остальным участникам результаты своей деятельности. По желанию, другие команды или жюри могут задавать вопросы.

После оглашения результатов жюри совещается и расставляет баллы. Затем идет награждение команд и подводится итог игры. По результатам любой игровой деятельности, участников команды необходимо поощрять памятными призами, чтобы улучшить эмоциональный эффект после проведения мероприятия.

После подведения итогов наступает фаза рефлексии – каждый участник высказывает свое мнение о проведенной игре, проводится небольшой анализ деятельности игроков и педагога в целом. Фаза рефлексии обязательна не только для деловых игр, но и для любых уроков, так как педагог может понять настрой учащихся и их личное мнение о проведенном занятии, что окажется полезным опытом при разработке других игр и уроков.

4) Формирование структуры игрового комплекса

При формировании структуры игрового комплекса, большое внимание уделяется разработке игровых ролей. Игровая роль не только направляет участников и диктует их обязательства, но еще и мотивирует ребят, так как им дается определенный статус, а вместе с тем и ложиться ответственность при выполнении задания, поэтому каждый старается не подвести команду.

В деловой игре «Мой бизнес» участвуют три команды, в каждой из которых 4 человека – один директор, один секретарь и два менеджера отдела маркетинга и рекламы. Их должностные инструкции выглядят следующим образом:

Таблица 3

Должностные инструкции участников деловой игры

№	Наименование игровой роли	Характеристика
1	Ведущий	Проводит игру, активизирует и систематизирует деятельность участников, подводит итог игры.
2	Директор фирмы	Контролирует деятельность отдела маркетинга и рекламы, подводит итог работы в группе, озвучивает результат.
3	Менеджер маркетингового отдела	Посредством различных методов выполняют командное задание. Менеджер – генератор идей в коллективе.
4	Секретарь	Ведет протоколы заседаний, фиксирует результаты деятельности отдела маркетинга и решение директора.
5	Жюри	Оценивают деятельность команд посредством различных критериев разработанной системы оценивания

Данные табл.3. свидетельствуют о том, что во время игры менеджеры отдела маркетинга и рекламы разрабатывают политику компании, выполняя командное задание, директор активно участвует в процессе принятия решения, контролируя деятельность других участников, и подытоживает этот процесс, а секретарь фиксирует в протоколе все сказанное отделом маркетинга и рекламы и выводы директора.

На подготовительном и игровых этапах участники могут использовать различные средства и методы для принятия командного решения (мозговой штурм, голосование и т.д.). При этом представлять итоги своей работы команды могут различными способами – словесно, с предоставлением наглядных средств. Об этом педагог говорит ребятам на подготовительном этапе. Использование

разнообразных средств сделает игру интересной не только для жюри, но и для самих участников.

5) *Разработка системы оценивания*

Разработка системы оценивания является важным компонентом игровой деятельности обучающихся. Любая система оценивания должна содержать ряд критериев, по которым оценивается деятельность участников, так как по одному критерию не удастся объективно оценить команды. Посредством различных критериев жюри выставляет определенные баллы, которые затем оглашаются участникам игры.

Таблица 4

Критерии оценки участников деловой игры «Мой бизнес»

№	Критерии оценки
1	Соответствие тематике
2	Интересная идея
3	Активность
4	Логичность
5	Грамотная защита

Данная табл.4. свидетельствуют о том, что в деловой игре «Мой бизнес» жюри будет выставлять оценки по 5 основным критериям.

При этом оценки выставляются по 10-ти бальной шкале, 1 – самая низкая оценка по критерию, 10 – самая высокая. Баллы выставляются на рассмотрение жюри.

Таким образом, можно сделать вывод о том, что при разработке деловой игры нужно разработать не только сценарий, но и расписать цель и поставить задачи, разработать ролевые цели каждого из участников, разработать игровой комплекс, состоящий из средств, которые могут использовать команды при выработке

решения, поставить несколько критериев оценки и провести рефлексию. Все это поможет сделать игру наиболее эффективной как для педагога, так и для самих учеников.

2.3. План-конспект учебного занятия с применением деловой игры «Мой бизнес» в процессе изучения экономики и бухгалтерского учета (по отраслям) в условиях Бюджетного учреждения профессионального образования Ханты-Мансийского автономного округа – Югры «Урайского политехнического колледжа»

Деловая игра «Мой бизнес» проводилась среди студентов 2 курса БУ профессионального образования Ханты-Мансийского автономного округа – Югры «Урайского политехнического колледжа».

Таблица 5

Список студентов 2 курса БУ профессионального образования Ханты-Мансийского автономного округа – Югры «Урайского политехнического колледжа»

№	Фамилия, имя студента
1	Аюпов Петр
2	Баталин Дмитрий
3	Глущенко Дмитрий
4	Голованова Вера
5	Громова Дарья
6	Елизарова Нина
7	Карпунина Лидия
8	Курбанова Анна
9	Кулаков Максим
10	Левина Юлия
11	Махова Анастасия
12	Плюсина Анна

Данные табл.5. свидетельствуют о том, что деловая игра проводилась в классе с количеством учеников 12 человек.

Непосредственно перед самой игрой ребята были разделены на 3 команды, в которой получилось по 4 участника. Каждой команде было дано задание – разработать названия своим фирмам (см. табл.6.).

Таблица 6

Названия команд

№ команды	Название команды (фирмы)
Команда № 1	«Удобный мир»
Команда № 2	«Фантазия»
Команда № 3	«Original shop»

Во время самой игры каждый из участников старался правильно выполнять свои ролевые функции, чтобы в конечном итоге получился хороший результат.

Можно сказать, что все активно принимали участие в обсуждениях внутри групп, и, в конце концов, подготовили достойные выступления, получив при этом положительные оценки. По итогам деловой игры команды получили поощрительные подарки по следующим номинациям:

- 1) «Самая оригинальная разработка» - фирма «Удобный мир»;
- 2) «Самая яркая команда» - фирма «Original shop»;
- 3) «Самые ответственные участники» - компания «Фантазия».

Таблица 7

Результат деятельности студентов 2 курса БУ профессионального образования Ханты-Мансийского автономного округа – Югры «Урайского политехнического колледжа»

№	Фамилия, имя ученика	Оценка
1	Аюпов Петр	3
2	Баталин Дмитрий	5
3	Глущенко Дмитрий	5

4	Голованова Вера	4
5	Громова Дарья	4
6	Елизарова Нина	5
7	Карпунина Лидия	5
8	Курбанова Анна	5
9	Кулаков Максим	5
10	Левина Юлия	4
11	Махова Анастасия	5
12	Плюсина Анна	5

Данные табл.7. свидетельствуют о том, что в итоге 8 человек получили оценку «5», 3 человека получили оценку «4» и только один человек получил оценку «3». Для того чтобы узнать насколько эффективна была деловая игра «Мой бизнес» как для педагога, так и для самих учеников, сравним урок по теме «Упаковка и товарный знак, важно ли это?» и деловую игру соответственно.

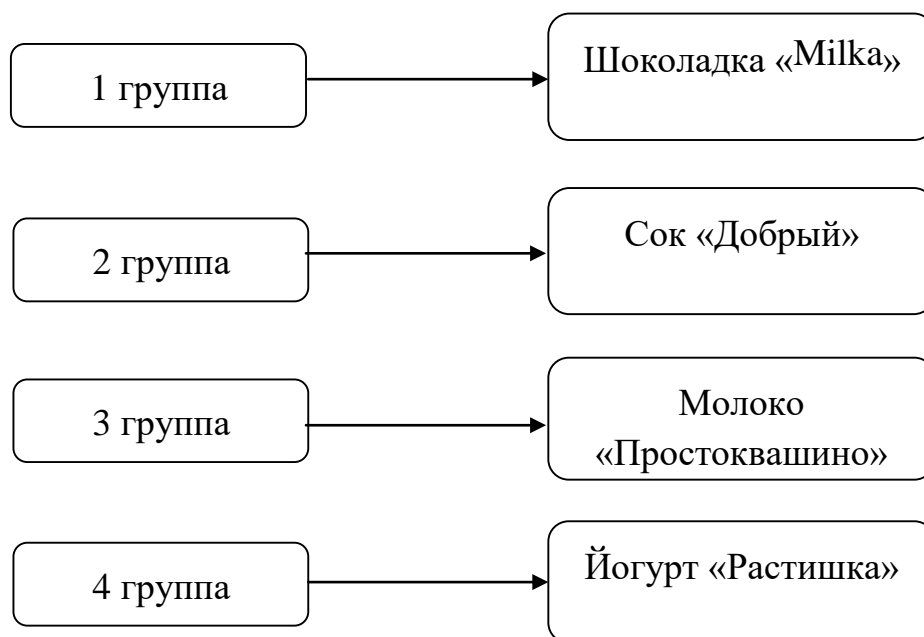


Схема 2. Разработка товарного знака для продуктов

Урок по теме «Упаковка и товарный знак, важно ли это?» — это урок по формированию умений и навыков. На нем ребятам рассказывалось насколько

важно наличие яркой и запоминающейся упаковки и товарного знака для продукта и на что они влияют. Помимо этого, педагог разделил ребят на четыре группы по три человека. Каждой группе было дано задание разработать новый товар для определенных продуктов (см. схему 2).

Таблица 8

Критерии оценки работы учеников на уроке

№	Критерий
1	Активность
2	Соответствие тематике
3	Креативность
4	Лаконичность представления

Данные табл.8. свидетельствуют о том, что работа ребят оценивалась по 4 основным критериям: активность, соответствие тематике, креативность, лаконичность представления.

Ребята выполняли задание в течение 15 минут и представляли свои товарные знаки в течение 3 минут.

Можно отметить, что практически все группы справились с заданием, подготовили хорошие товарные знаки для продуктов и разработали гармоничное выступление с объяснением: «почему именно этот знак подходит для данного товара?»

Так как работа ребят оценивалась в течение всего урока, так как урок представлял собой не только монотонный рассказ преподавателя, но и наводящие вопросы обучающимся.

Результаты деятельности учеников

№	Фамилия, имя ученика	Оценка
1	Аюпов Петр	3
2	Баталин Дмитрий	3
3	Глущенко Дмитрий	3
4	Голованова Вера	4
5	Громова Дарья	4
6	Елизарова Нина	5
7	Карпунина Лидия	4
8	Курбанова Анна	4
9	Кулаков Максим	4
10	Левина Юлия	3
11	Махова Анастасия	5
12	Плюсина Анна	4

Данные табл.9. свидетельствуют о том, что в итоге 4 человека получили оценку «3», 6 человек получили оценку «4» и только 2 человека получили оценку «5».

Для того чтобы сравнить эффективность проведенной деловой игры «Мой бизнес», был выбран критерий относительно тех оценок, которые ребята получили в конце урока. В связи с этим можно рассмотреть следующие результаты:

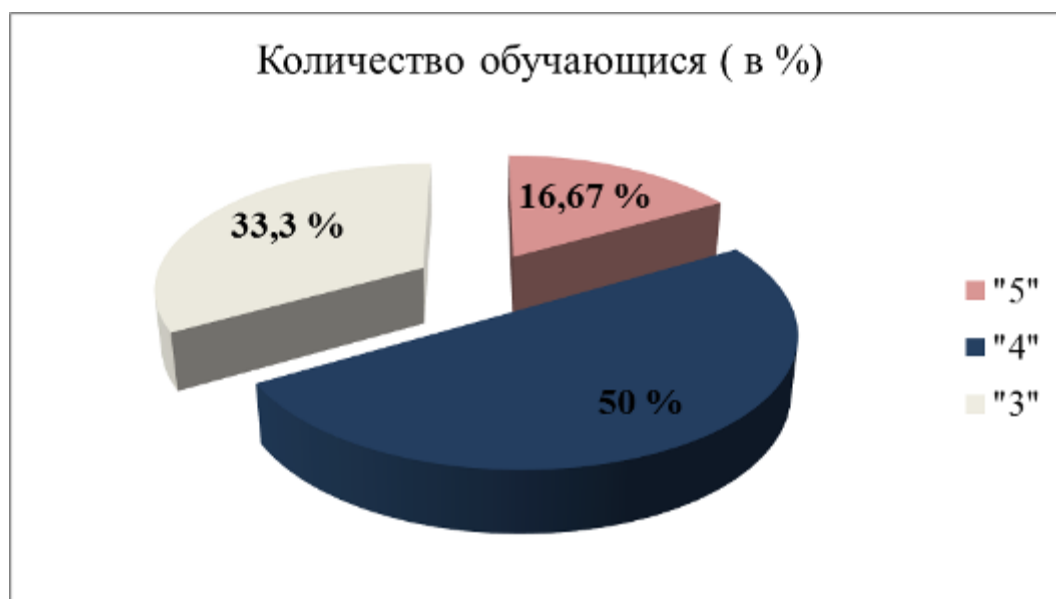


Рисунок 1 - Эффективность урока «Упаковка и товарный знак, важно ли это?»

Как видно на рис. 1, что 16,7 % обучающихся справились с заданием и хорошо работали на уроке, т.е. материал был ими усвоен, 50 % обучающихся хорошо справились с заданием, но заметно меньше работали на уроке, чем первая группа, и 33,3 % обучающихся частично справились с заданием, но не работали на уроке.

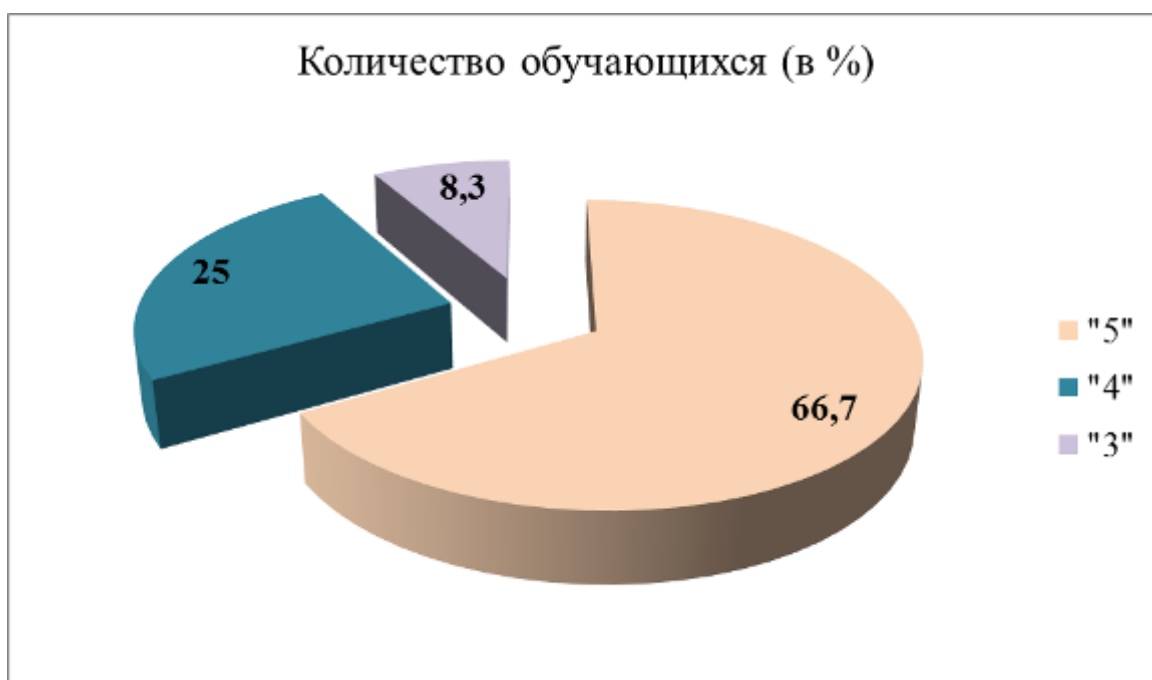


Рисунок 2. Эффективность деловой игры «Мой бизнес»

Как видно на рис. 2, 66,7 % обучающихся справились с заданием, выполнили свои командные роли и хорошо поработали в группе, 25 % обучающихся справились с заданием, старались выполнить свои командные роли, частично участвовали в групповых обсуждениях, 8,3% справились с заданием, но не участвовали в групповых обсуждениях.

Сравнив данные по уроку и данные по деловой игре между собой, можно сделать вывод о том, что игра оказалась намного эффективнее для обучающихся, чем средства и методы, использованные уроки.

Это может быть связано с тем, что, во-первых, в деловой игре между участниками были распределены роли, которые не только давали им некий статус, но и определенную ответственность. Поэтому каждый из них старался выполнять свои ролевые функции, так как никому не хотелось подвести команду.

Во – вторых, ребята чувствовали, что деятельность их фирмы зависит только от того, как они поработают в команде.

И в- третьих, участники были замотивированы в положительном конечном результате, так как это был командный результат.

При этом, можно сказать, что у проведенной деловой игры «Мой бизнес» были свои недочеты. Чтобы игра оставила более положительный эмоциональный результат у обучающихся, нужно учитывать следующие рекомендации:

1. *Рекомендации при организации предварительного этапа:*

1.1 При делении обучающихся на команды, необходимо учитывать соотношение учеников, которые хорошо учатся, и учеников, которые имеют неуспеваемость. В одной команде не должны быть только одни хорошисты, а в другой неуспевающие ребята. Команды должны быть сформированы равномерно и с одинаковым потенциалом.

1.2 Участникам игры необходимо учитывать, что название команды должно соответствовать сфере деятельности фирмы, о чем педагог должен обязательно говорить на предварительном этапе подготовки к деловой игре.

2. *Рекомендации к проведению организационного момента:*

2.1 Чтобы организационный момент прошел более эффективно, педагогу необходимо знать, как зовут всех обучающихся,

чтобы суметь правильно объяснить ролевые цели каждого из них в связи с особенностями учеников. Ни в коем случае нельзя превозносить роль директора над ролью секретаря или менеджеров по маркетингу. В любой фирме каждая должность, каждая роль имеет особое значение. Об этом участникам игры необходимо объяснить, чтобы в их командах не было недопонимания;

2.2 В любой игре должно быть оптимальное количество человек в жюри, так как при принятии решения важно, чтобы оно было как можно более объективным. Самое оптимальное количество – это пять человек, но в случае с деловой игрой, где количество команд не превышает трех, можно пригласить в жюри три человека. В игре «Мой бизнес» жюри присутствовало в составе только одного педагога, и оценки выставлялись соответственно только им. Это действие было не совсем правильным и честным по отношению к командам;

2.3 При распределении ролей необходимо учесть и ролевые функции хранителя времени, так как именно он следит за временем, отведенным командам на групповую работу, время, отведенное на выступления и на вопросы от жюри и других команд. В данном случае роль хранителя времени частично выполнял ведущий, но, правильно было бы данную роль поручить одному из членов команды, так как он смог бы помогать своей команде и равномерно распределить время на обдумывание и принятие решения;

2.4 Необходимо четко объяснять не только смысл задания, но и критерии его оценки;

2.5 Когда ведущий сообщает о том, что при принятии решений, команды могут использовать различные способы, то, перед игрой, им необходимо правильно объяснить, в чем заключается смысл, например,

мозгового штурма, голосования и дать им задание на применение этих средств и методов.

3. *Рекомендации к проведению этапа работы в группах:*

3.1 Ведущий обязательно должен замотивировать участников игры;

3.2 Педагог должен объяснить алгоритм принятия решений;

3.3 Ведущий должен принимать активное участие в этом процессе, чтобы обучающиеся понимали, что и он заинтересован в хорошем результате их деятельности.

4. *Рекомендации к этапу подведения итогов работы в группах:*

4.1 Педагог так же должен принимать участие в подведении итогов, как в роли хранителя времени, так и в роли некоего помощника, направляющего ребят;

4.2 В итоге у команд должен сложиться комплекс из идеи и ее возможной реализации для представления жюри и другим командам.

5. *Рекомендации к проведению этапа подведения итогов игры*

5.1 Нужно давать ребятам большой простор для проявления их фантазии при представлении результатов работы;

5.2 Необходимо предоставлять больше времени для представления и ответов на вопросы, так как многие ребята из-за ограниченности времени упустили то, что еще хотели добавить помимо уже изложенного.

Таким образом, много сделать вывод о том, что проведение деловой игры оказалось эффективнее использования традиционных форм обучения на уроке.

Это может быть связано с тем, что, во-первых, в деловой игре между участниками были распределены роли, которые не только давали им некий статус, но и определенную ответственность. Плюс ко всему практически все участники

были замотивированы в положительном результате, что может быть связано с имитацией производственной деятельности.

При этом, так же были разработаны рекомендации по совершенствованию деловой игры «Мой бизнес», ключевыми из которых можно назвать:

- 1) Учет индивидуальных способностей, а также мнений обучающихся при формировании команд;
- 2) Введение в игру роли time manager, координирующего работу команды в части рационального владения временем;
- 3) Предварительное пояснение тех средств и методов, которые участники могут использовать при принятии командного решения;
- 4) Необходимость большего простора для проявления фантазии участников игры при представлении результатов их деятельности.

Выводы по второй главе

Так каким должно быть обучение студентов, чтобы у них одновременно формировались знания, умения и навыки, отвечающие основным целям образованию экономики, потребность в новых знаниях и заинтересованность в изучении нового предмета?

Решение этих задач связано с использованием методов активного обучения, потому что эффективное изучение чего-либо - не простое запоминание, а активная интеллектуальная деятельность учащихся. Всем известно, что при традиционном изложении материала часть ребят неспособна активно работать.

Если на занятии работает только преподаватель, учащиеся пассивны, т.е. бездеятельны, безучастны, безразличны ко всему, что происходит в классе, такой урок не имеет никакой ценности.

Активные методы обучения изменяют роль учащегося, превращая его из пассивного слушателя в активного участника учебного процесса.

Активность студента проявляется в самостоятельном поиске средств и способов решения поставленной проблемы, в приобретении знаний, необходимых для выполнения практической задачи.

Все это развивает стремление к знаниям.

В основе активного обучения лежит принцип непосредственного участия, который обязывает преподавателя сделать каждого учащегося участником учебно-воспитательного процесса, действующим, ведущим поиск путей и способов решения изучаемых в учебном курсе проблем. Одним из методов активного обучения являются деловые игры.

В любой деловой игре имитируется деятельность какой-либо организации, предприятия или его подразделения, например конструкторского бюро, строительной фирмы и т.д.

Могут имитироваться события, конкретная деятельность людей (деловое совещание, обсуждение плана, проведение беседы и т. д.). В деловых играх для школьников имитационная модель представляется в упрощенном виде, не затрагивая мелочи, которые важны для профессионалов, чтобы не отвлекать внимание учеников на несущественные вопросы.

Деловая игра при правильном применении может стать мощным инструментом в руках педагога. На основании всего вышесказанного можно сказать, что для того чтобы деловая игра была эффективным средством развития и воспитания ребенка, при организации и проведении игр необходимо выполнение следующих условий:

1.Содержание игры должно служить развитию и воспитанию. Игры должны быть обязательно:

а) эмоциональные (чтобы привлекали ребенка, доставляли ему удовольствие, радость);

б) познавательные, обучающие (ребенок должен учиться чему-то новому, что-то узнавать, решать, мыслить);

в) игры должны быть социально ориентированные.

2.Основная цель педагога – последовательно руководить процессом формирования самостоятельной игры у каждого ребенка и коллектива в целом, т.к. только игра в форме детской самостоятельности в наибольшей степени влияет на психическое развитие ребенка.

В этом заключается её педагогическая ценность.

Необходимо, чтобы игра не потеряла своей ценности, свободы и непринужденности.

3.Необходим учет индивидуальных и возрастных особенностей.

При соблюдении этих условий игра будет служить развитию и воспитанию ребенка.

Также на основании вышеизложенного можно сделать выводы, что деловые игры служат развитию и формированию личности, вырабатывают инициативу и самостоятельность в принятии решений.

Их строение отражает логику практической деятельности, и по этому они являются не только эффективным средством усвоения знаний и формирование умений, но и способом подготовки к профессиональному общению.

На основании вышеизложенного можно сделать выводы, что деловые игры служат развитию и формированию личности, вырабатывают инициативу и самостоятельность в принятии решений. Их строение отражает логику практической деятельности, и поэтому они являются не только эффективным средством усвоения знаний и формированием умений, но и способом подготовки к профессиональному общению.

Деловые игры позволяют получить более-менее ясное представление о том, как человек будет себя вести в команде. Кто из членов команды станет естественным лидером, кто – генератором идей, а кто будет предлагать эффективные пути их воплощения.

В процессе выполнения курсовой работы мы выполнили поставленные перед нами задачи, такие как: рассмотрели понятие деловой игры; изучили историю возникновения деловых игр, их развитие; сравнили деловые игры с традиционными методами обучения, а так же рассмотрели проблемы, возникающие в ходе проведения игры.

В данной дипломной работе мы разработали деловую игру «Мой бизнес»

Проблема измерения эффективности деловой игры, достаточно остра. Можно сделать вывод, что в результате проведения деловых игр у игроков снижается эгоцентрические тенденции в поведении и мышлении, обостряется социальная чувствительность, уменьшается нормативный самоконтроль, формируется установка на восприятие новой информации, снижается порог принятия точки зрения другого, расширяются стереотипы, актуализируется творческий потенциал, повышается адекватность и самооценка.

Заключение

В настоящее время в современной педагогике большой упор делается на активное усвоение системы знаний, умений, навыков и первичных компетенций у обучающимися.

Реализация этих целей требует разработки новых активных методов обучения. Сейчас, одной из наиболее эффективных форм подготовки обучающихся, становятся деловые игры.

Игра известна еще с древнейших времен как способ проверки знаний и умений применять их на практике.

Деловая игра – средство моделирования разнообразных условий профессиональной деятельности методом поиска новых способов ее выполнения.

Являясь одним из активных методов обучения, деловая игра обладает следующими особенностями:

- Активизация мыслительного процесса;
- Высокая степень вовлеченности в процесс игры;
- Обязательное взаимодействие участников игры между собой.

Она дает возможность смоделировать различные производственные ситуации, в ходе которых каждый из участников сможет примерить на себя различные роли. При этом работа в команде способствует активизации умственных способностей учеников. Они коллективно ищут оптимальные решения, используя как теоретические знания, так и собственный практический опыт.

В первой главе данной работы акцентировано внимание на сущностные характеристики деловой игры, классификацию видов деловой игры, структуру деловой игры, которая состоит из 3 основных этапов: подготовительный этап, первая игровая фаза и фаза рефлексии. Так же рассказывается о методике разработки и организации деловой игры, состоящей из 5 пунктов, которые

оказывают помощь при проведении деловой игры на занятиях по различным предметам, в том числе и экономике.

Во второй главе данной работы описывается методическая разработка деловой игры «Мой бизнес». Затем была проведена апробация деловой игры «Мой бизнес» и описаны все достоинства и недостатки проведенной деловой игры, а также разработаны рекомендации по ее усовершенствованию.

При этом была проанализирована эффективность использования деловой игры, как одного из активных методов обучения, по сравнению с традиционными формами. Для сравнения был выбран урок по формированию умений и навыков «Упаковка и товарная марка: важно ли это?». Критерием проведения анализа были выбраны оценки, полученные в ходе урока по формированию умений, навыков и оценки, полученные по результатам деловой игры.

Нужно отметить, что, сравнив данные по уроку и данные по деловой игре между собой, можно сделать вывод о том, что игра оказалась намного эффективнее для обучающихся, чем традиционные средства и методы, использованные на уроке.

Подводя итог выше сказанному, необходимо сказать, что в конечном итоге, не смотря на практическую значимость, деловые игры должны обязательно использоваться в комплексе с теоретическими знаниями, так как именно это сочетание позволяет достичь наибольшей эффективности процесса обучения.

Список использованной литературы

1. Абрамова Г.С. Деловые игры: теория и организация / Г.С. Абрамова, В.А. Степанович. – Екатеринбург: Деловая кн., 2009. (Руководство практ. Психолога).
2. Агапова О., Кривошеев А., Ушаков А. Проектно-созидательная модель обучения // Alma mater. -2001. - № 1.
3. Агапова О.И., Швец В.М., Вербицкий А.А. Реализуется системноконтекстный подход // Вестник высшей школы. 2007. - № 12.
4. Адам М. Дреер, Преподавание в средней школе США. М.: Прогресс, 2003. 288 с.
5. Акопов Г.В. Социальная психология высшего образования. Самара.: Сам. ГПИ, 2003.-21 с.
6. Аксенов В.В. Экономические деловые игры // Среднее профессиональное образование. 2000. - № 8.
7. Алиев Т.Н., Вигдоров Д.И., Кривошеев В.П. Системы отображения информации. М.: Высшая школа, 2008. - 116 с.
8. Алексюк А.Н. Взаимосвязь дидактических методов в процессе изучения нового материала на уроке как средство повышения эффективности обучения. Дис. канд. пед. наук. Киев, 2002.
9. Ананьев Б.Г. Избранные психологические труды. М.: Педагогика, 2000. -288 с.
10. Н.Анисимов П.Ф. Основные направления модернизации среднего профессионального образования на рубеже веков // Среднее профессиональное образование. 2000. - № 8.

11. Анисимов П.Ф. Среднее профессиональное образование и производство: стратегия взаимодействия // Среднее профессиональное образование. 2001.- №9.-С. 3-7
12. Анисимов П.Ф. Открытое дистанционное образование. Интервью // Среднее профессиональное образование. 2002. - № 8.
13. Н.Архангельский С.И. Учебный процесс в высшей школе, его закономерная основа и методы. М.,2000. - 368 с
14. Бабанский Ю.К. Оптимизация процесса обучения. М.: Педагогика, 2007. 250 с.
15. Бабанский Ю.К. Выбор методов обучения в средней школе. М.: Педагогика, 2001.-176 с.
16. Бабанский Ю.К. Методы обучения в современной общеобразовательной школе М.: Педагогика, 2005.- 206 с.
17. Бабанский Ю.К. Интенсификация процесса обучения. М., Просвещение, 2007.-356 с.
18. Бабанский Ю.К. Педагогика, учебное пособие для студентов педагогических вузов. М.: Просвещение, 2008. - 479 с.
19. Бабушкина Н.В. Проектирование технологии профессионального обучения с применением учебно-диагностического комплекса. Дис. канд. пед. наук. Ижевск, 2001.
20. Басовский, Л.Е. Маркетинг [Текст]: курс лекций / Л.Е. Басовский. – М.: ИНФРА-М, 2010. – 218 с.
21. Батышев С.Я. Передовой опыт в учебном процессе в средних профтехучилищах. -М.: Просвещение, 2003.

22. Башарин В.Ф. Модернизация образования в ССУЗах на основе педагогической теории деятельности // Среднее профессиональное образование. -2001. -№3.
23. Беспалько В.П. Слагаемые педагогической технологии. М.: Педагогика, 2009
24. Беспалько В.П. Основы теории педагогических систем. Воронеж: Воронежский государственный университет, 2007. - 204 с.
25. Бельчиков Я.М., Бирштейн М.И. Деловые игры. – Рига: Авотс, 2009. - 304с.
26. Булавин В.А. Дидактические особенности управления качеством подготовки специалистов в высшей школе США. М., 2002. - 208 с.
27. Березин И.С. Маркетинговый анализ. Рынок. Фирма. Товар. Продвижение: 3-е изд., испр. и доп. - М.: Вершина, 2008. — 369 с.
28. Бове К., Аренс У. Современная реклама. – М.: Догвань . – 2007. – 704 с.
29. Васильева Т.В. Модули самообучения // Вестник высшей школы. 2008. №6.
30. Вербицкий А.А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход. Методическое пособие. М.: Высшая школа, 2001. - 207 с.
31. Вербицкий А.А. Деловая игра как метод активного обучения // Современная высшая школа. 2002. - № 3/39.
32. Вербицкий А.А. Платонова Т.А. Формирование познавательной и профессиональной мотивации студентов / Обзорная информация. НИИВШ. М.,2006. Вып.3. 42 с.
33. Владиславлев П.А. Система образования в европейских странах СЭВ. М., 2009.
34. Выбор методов обучения в средней школе / Под ред. Ю.К.Бабанского, М., Педагогика, 2001.

35. Выготский Л.С. Избранные психологические исследования.
М., АПН РСФСР, 2006.-432 с.
36. Гавриленко, Н.И. Основы маркетинга [Текст]: учеб. пособие / Н.И. Гавриленко. – М.: Академия, 2007. – 317 с.
37. Гальперин П.Я. Психология мышления и учение о поэтапном формировании умственных действий. В. кн.:
Исследование мышления в советской психологии. М., 2006.
38. Гареев В.М., Куликов С.И., Дурко Е.М. Принципы модульного обучения // Вестник высшей школы. 2007. - № 8.
39. Гафт М.Г. Принятие решений при малых критериях. М., Знание, 2009. 110с.
40. Гололобов В.К. Некоторые аспекты взаимосвязи научно-методической и педагогической деятельности // Среднее профессиональное образование. 2000. -№ 8.
41. Гомола А.И. Экономика. Примерная программа учебной дисциплины для профессий начального профессионального образования и специальностей среднего профессионального образования. ФГУ «ФИРО» Минобр. науки России. - 2008.
42. Гомоюнов К.К. Совершенствование преподавания технических дисциплин. Методические аспекты анализа учебных текстов. Л.: Издание ЛГУ, 2003. 270 с.
43. Горлинский И.В. Технология педагогического процесса в образовательных учреждениях МВД России. М.: Методический центр, 2007.
44. Государственное предприятие Центральный коллектор научных библиотек. М., 2003.
45. Громкова М.Т. Заочное обучение в средних специальных учебных заведениях. Учебно-методическое пособие. М.: Высшая школа, 2000.

46. Данько Т.П. Управление маркетингом: Учебник. 3-е изд., перераб. и доп. – М.: ИНФРА-М, 2011. – 363 с. – (Высшее образование). ISBN 978-5-16003688-5.
47. Лихачев Б.Т. Педагогика. – М., 2009.
48. Кулешов И.В. Деловые игры для педагогических советов и метод объединений/ И.В.Кулешова// Научно – методический журнал заместителя директора школы по воспитательной работе. – 2005.- с.65-71.
49. Кайзер Ф.-Й., Камински Х. Методика преподавания экономических дисциплин. - Перев с нем. – 2-е изд., дораб. – М.: ВИТА – ПРЕСС, 2007. – 184 с.: ил. – ISBN 978-5-7755-1150-0.
50. Кумар Н. Маркетинг как стратегия. – М.: Претекст, 2008. – 342 с.
51. Маркетинг. Большой толковый словарь. Коллектив авторов – членов Гильдии маркетологов. / Ред. А.П.Панкрухин. М.: Омега-Л, 2009. 261 с. ISBN 978-5-370-00056-0.
52. Маслова Т.Д., Божук С.Г., Л.Н. Ковалик Маркетинг: Учебник для вузов. 3-е издание, переработанное и дополненное, 2008. – 384с.- ISBN: 978-5-46900172-0.
53. Методика преподавания экономических дисциплин: Учебное пособие / Авт.-сост.: А. А. Заиченко, Е. А. Стрельченко, Л. А. Безуглая. — Ростов-на-Дону: Из-во «Содействие - XXI век», 2011. – 200 с.
54. Минаев Д. Маркетинг: Игровой практикум. Деловые игры, упражнения, тесты. – Ростов н/Д.: Феникс, 2004. – 320с.
55. Мисаилов А.Ю. Требования к экономической подготовке студентов колледжа в современном профессиональном образовании /,” Интернетжурнал «Науковедение». — 2011. —N27. — С. 2-8.
56. Михайленко Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий [Текст] // Педагогика: традиции и инновации: материалы Междунар. науч.

- конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.).Т. I. — Челябинск: Два комсомольца, 2011. — С. 140-146.
57. Михеева С.А. Школьное экономическое образование: методика обучения и воспитания: учебник для студентов педвузов. – М.: ВИТА – ПРЕСС, 2012. – 328 с.: ил. – ISBN 978-5-7755-2432-6
58. Пафилова А.П. Игровое моделирование в деятельности педагога. – М.: Академия, 2010. – 368с.
59. Петелин В.Г. Делопроизводство на предприятии. Краткий курс. Деловая игра «Создай свое предприятие». – М.: Ось-89, 2006. – 128с.
60. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. – М.: Просвещение, 1998.
61. Трайнев В.А. Деловые игры в учебном процессе. Методология разработки и практика проведения. – М.: Дашков и Ко, 2005. – 360с.
62. Федеральная целевая программа развития образования на 2011-2015 годы. Утверждена постановлением Правительства Российской Федерации от 7 февраля 2011 г. N2 61.
63. Шаронова С.А. Деловая игра. Практикум. - М.: Издательство Российского Университета дружбы народов, 2005. – 90с.
64. Щедровицкий Г.П. Организационно-деятельностная игра: Сборник текстов. – М.: Наследие, 2004. -285с.

Приложение

Приложение 1

РАЗВИТИЕ ЛИЧНОСТНЫХ КАЧЕСТВ УЧАЩИХСЯ СРЕДСТВАМИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Комментарий хода занятия	Развитие личностных качеств учащихся	Способы и приемы ненасильственного воздействия
1. Преподаватель приветствует учащихся, интересуется настроением	Настрой на эффективное внимание, на положительные эмоции	Педагогика сотрудничества: 1-й этап — заинтересованность
2. Для повторения материала, для проверки дом. задания даются вопросы: — Рынок природных ресурсов. — Частная собственность на землю. — Банковская система. Роль Центрального банка в регулировании кредитно-денежной системы	Аудиальный канал восприятия, память, мышление, культура общения	Педагогика сотрудничества: 2-й этап — вызвать на размышление. Вопросно-ответный ход обсуждения
3. Для определения темы занятия предлагается взглянуть на мониторы компьютеров	Системность мышления, память, общение преподавателя и учащегося, визуальный канал восприятия	Педагогика сотрудничества: 1-й этап — заинтересованность, психо-педагогические приемы, демонстрация схем, визуальная наглядность
4. На доске записывается тема. Формулируется проблема	Системность мышления, эрудиция, память, фиксированное внимание	Педагогика сотрудничества: 1-й этап — заинтересованность, Психические приемы — реклама

<p>5. На доске записываются проблемные вопросы:</p> <p>— Зачем человечеству нужен экономический рост?</p> <p>— С помощью какого показателя можно оценить темпы роста?</p>	<p>Системность мышления, эрудиция, память, фиксированное внимание, общение преподавателя с учащимся</p>	<p>Педагогика сотрудничества:</p> <p>1-й этап — заинтересованность</p>
---	---	--