



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

«Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический университет»
(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)

ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ

Кафедра Экономики, управления и права

**РАЗРАБОТКА И ПРИМЕНЕНИЕ ДЕЛОВЫХ ИГР В ПРОЦЕССЕ
ОБУЧЕНИЯ ПРАВУ**

Выпускная квалификационная работа по направлению 44.03.04 Профессиональное
обучение

Направленность программы бакалавриата «Правоведение и правоохранительная
деятельность»

Выполнила:

студентка 4 курса ЭУ и П
группа ЗФ-409/112-4-1 Мг

Абдуллина Юлия Вилюровна

Научный руководитель:

Алексеева Л. П.

Проверка на объем заимствований:

70,1 % оригинального текста

Работа рекомендована к защите
рекомендована/ не рекомендована

« 10 » 03 2017 г.

зав. кафедрой ЭУиП ППИ

к.э.н. доцент

П.Г. Рябчук

Челябинск

2017

Содержание

Введение.....	3
ГЛАВА I. ДЕЛОВАЯ ИГРА КАК ОДИН ИЗ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ.	
1.1 Понятие деловая игра.....	6
1.2 Деловая игра как метод исследования в психологии.....	9
1.3 История возникновения деловой игры.....	11
1.4 Классификация деловых игр.....	15
1.5 Структура деловой игры.....	18
1.6 Методика разработки деловой игры.....	20
1.7 Преимущества деловых игр по сравнению с традиционным обучением..	27
ГЛАВА II. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ К ПРОВЕДЕНИЮ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ПРАВУ.	
2.1 Обучающие игры на уроках права.....	31
2.2 Методическая разработка учебных занятий с применением деловой игры на тему: «Система российского права», «Выборы».....	37
Заключение.....	48
Список использованной литературы.....	52
Приложение	

Введение

Актуальность исследования. Переход от централизации отраслей народного хозяйства к рыночным отношениям непосредственным образом касается и среднего специального образования.

Рыночные отношения в экономике резко повышают требования к профессиональной подготовке и использованию специалистов средней квалификации. Они по новому высвечивают работу специалиста на производстве, его место и роль в экономике, заставляют качественно улучшить профессиональную подготовку выпускников.

На сегодняшний день средние специальные заведения остаются в значительной мере консервативными в содержании и методах обучения. Доминирует авторитарный стиль общения педагогов с учащимися. Естественно при таких обстоятельствах выполнение социального заказа на «качественного» специалиста не может быть «качественным». Квалифицированный специалист отличается не тем, что работает больше, а тем, что работает иначе и, выполняя работу лучше, затрачивает гораздо меньше труда и времени, чем непрофессионал.

Основным в обучении такого специалиста является не овладение какой-то суммой конкретных знаний и навыков, а воспитание культуры профессионального мышления и профессиональной интуиции.

Но ничего не может быть «вложено» в голову ученика учителем.

Методика должна быть построена так, чтобы стимулировать учащихся к активным собственным действиям, направленным на усвоение.

К сожалению, в практике преподавания специальных предметов распространены установки на механические упражнения и заучивание.

Такая заформализованная система за долгие годы сложила прочное представление: учеба – это обязательно тяжелый труд, рассчитанный более всего на память, зубрежку. А ведь мы сами делаем учебу трудной,

отказываясь от перспективной формулы «играя, обучай», которая является основой методики известных педагогов – новаторов.

Приблизить обучение к профессиональной деятельности позволяют активные методы обучения, создающие благоприятные условия для развертывания творческого потенциала личности, способствующие развитию познавательного интереса к предмету.

Поэтому особое внимание следует обратить на то, чтобы заинтересовать учащихся предметом, научиться выделять в предстоящей работе главное, решать любые производственные проблемы.

В дидактике в последние годы требование активного усвоения знаний учащимися, выдвинутое еще прогрессивными дидактами прошлого, получило научное обоснование, приобретя характер закона развития активности и самостоятельности учащихся в познавательной деятельности. Реализация этого закона требует разработки и новых активных методов обучения.

Одной из наиболее эффективных форм подготовки специалистов становятся деловые игры и уроки с конкретными деловыми ситуациями. Игра известна еще с древнейших времен как способ проверки знаний и умений применять их на практике.

Игры дают возможность моделировать типичные производственные ситуации, в ходе которых ее участники ведут напряженную умственную работу, коллективно ищут оптимальные решения, используя теоретические знания и собственный практический опыт.

Цель исследования : разработка учебных занятий с применением деловой игры на тему: «Система российского права», «Выборы».

Объект исследований: процесс профессионального образования по правовым дисциплинам.

Предмет исследования: деловая Игра Как Метод Исследования В Психологии.

Задачи исследования:

1. Изучить сущность деловой игры как технологии.
2. Разработать комплекс учебных занятий с применением деловой игры на тему: «Система российского права», «Выборы»

Эта форма позволяет использовать самую древнюю форму обучения и воспитания молодого поколения методом игры. Она позволяет соединить знания из предпосылки действий в сами действия. Деловые игры, разработанные на конкретных ситуациях, вводят учащихся в сферу производственной деятельности, вырабатывают у них способность к критической оценке действующего производства, к умению находить решение по его совершенствованию и является мощным стимулом активизации самостоятельной работы учащихся по приобретению профессиональных знаний и навыков. Приобретаемые в процессе деловой игры практические навыки позволяют молодому специалисту избежать ошибок, которые возможны при переходе к самостоятельной трудовой деятельности.

Исходя из вышесказанного видно, насколько актуальным в настоящее время является развитие использования деловых игр в обучении.

В процессе написания использовались учебные пособия, данные периодической печати, справочная литература и т.д.

ГЛАВА I. ДЕЛОВАЯ ИГРА КАК ОДИН ИЗ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ.

1.1 Понятие деловая игра

Смысл феномена деловой игры в обобщенном виде зафиксирован в психологических словарях, например: «Деловая игра — форма воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирования систем отношений, характерных для данного вида практики.

К этому определению необходимо добавить, что, являясь средством моделирования разнообразных условий профессиональной деятельности, аспектов человеческой активности и социального взаимодействия, деловая игра выступает и «методом поиска новых способов ее (деятельности – Т.К.) выполнения», и «методом эффективного обучения, поскольку снимает противоречия между абстрактным характером учебного предмета и реальным характером профессиональной деятельности».

Образовательная функция деловой игры очень значима, поскольку деловая игра позволяет задать в обучении предметный и социальный контексты будущей профессиональной деятельности и тем самым смоделировать более адекватное по сравнению с традиционным обучением условие формирования личности специалиста.

В деловой игре «обучение участников происходит в процессе совместной деятельности. При этом каждый решает свою отдельную задачу в соответствии со своей ролью и функцией. Общение в деловой игре — это не просто общение в процессе совместного усвоения знаний, но первым делом — общение, имитирующее, воспроизводящее общение людей в процессе реальной изучаемой деятельности. Деловая игра - это не просто совместное обучение, это обучение совместной деятельности, умениям и навыкам сотрудничества».

В последнее время деловые и имитационные игры находят все более широкое применение в самых разных областях: в основном в экономике и политике, а также в социологии, экологии, администрировании, образовании, городском планировании, истории. Имитационные игры используются для

подготовки специалистов в соответствующих областях, а также для решения задач исследования, прогноза, апробирования намечаемых нововведений. Разрабатываются имитационные игры и как способ коммуникации между специалистами разных областей, как особый язык будущего.

При описании этого метода встречаются разные термины. Обычно, если игра проводится экономистами, то она называется деловой игрой (business game), реже - управленческой (management game) или операционной. В сфере политики, городского планирования, как правило, используется термин "имитационная игра" (simulation game). Наиболее распространенным и общим, пожалуй, на Западе является термин "имитационная игра", или "игровая имитация", хотя единого мнения по вопросам терминологии среди специалистов нет. Использование термина "имитационная игра" связано с выделением существенных характеристик этого метода. С одной стороны, имитация понимается очень широко как замена непосредственного экспериментирования созданием и манипулированием с моделями, макетами, замещающими реальный объект изучения. В социальных науках широкое распространение получила машинная имитация, реализующая формальную модель той или иной исследуемой системы. С другой стороны, существуют собственно игровые методы, в которых участники принимают на себя определенные роли, вступают в непосредственное взаимодействие друг с другом, стремясь достигнуть своих ролевых целей. Предполагается, что "игровая имитация" или "имитационная игра" объединяет эти два подхода. Она основывается на конкретных ситуациях, взятых из реальной жизни, и представляет собой динамическую модель упрощенной действительности. Таким образом, в основе деловой игры лежит имитационная модель, однако реализуется данная модель благодаря действиям участников игры. Они берут на себя роли административных работников или политических деятелей и разыгрывают заданную хозяйственную, управленческую или политическую ситуацию в зависимости от содержания игры. Традиционно также

подчеркивание того факта, что деловые или имитационные игры являются "серьезными" играми для взрослых, а не развлечением, не отдыхом и т.п.

Следует специально отметить, что деловую или имитационную игру необходимо отличать от других активных методов обучения, с одной стороны, и от методов социально-психологического тренинга - с другой. Надо признать, что в этом вопросе существует большая путаница: термины употребляются небрежно и подчас такие разные методы как групповая дискуссия, ролевые игры (также сама по себе достаточно разнородная область) и деловые игры попадают в одну компанию и обозначаются общим понятием "деловая игра". Трудность заключается как в недостаточной теоретической рефлексии данных эмпирически сложившихся методов, так и в отсутствии тех теоретических критериев, на основе которых можно было бы проводить сравнение подобных практик и их классификацию. Существующие попытки классификации носят или сугубо эмпирический (перечисление разных методов как они исторически сложились в разных областях знания и практики) или квазитеоретический характер.

Как уже отмечалось выше, отличительным признаком собственно деловой или имитационной игры является наличие имитационной модели (ни в так называемых организационно-деятельностных, ни в ролевых играх имитационные модели не строятся). Является ли данный признак достаточно формальным или конституирующим моментом метода? Определяет ли наличие имитационной модели сущность игрового метода? Для того, чтобы ответить на этот вопрос, необходимо понять, что психологически "стоит" за понятием имитационной модели и какую роль она играет в организации деятельности человека в игре. Представляется, что с психологической точки зрения имитационная модель может быть рассмотрена как заданная в специфической материальной форме ориентировочная структура воспроизводимой деятельности. Действительно, создатель игры проделывает огромную работу по анализу норм, организующих ту или иную профессиональную деятельность. И только выявив скрытые механизмы,

пружины, определяющие "законы" функционирования и развития той или иной деятельности, представив ту или иную подлежащую изучению область или проблему как самостоятельно функционирующую систему, разработчик может сконструировать деловую игру; часто для того чтобы создать имитационную модель, приходится провести серьезную исследовательскую работу. Организованная на основе, таким образом, выделенной имитационной модели игра и позволяет задать жесткую систему правил, учет которых приводит игрока к необходимости отражения игры как целого, т.е. к усвоению ориентировочной структуры воспроизводимой деятельности.

Если представлять себе игру как такую реальность и социальное пространство, в котором не испытывается "сопротивление" материала при реализации замысла и в котором поэтому все возможно, то знакомство с деловыми играми должно сильно поколебать такое убеждение. В отличие от распространенной точки зрения о том, что игра представляет собой царство неограниченной свободы, представленная выше структура, механизм деловой игры показывают, что она воспроизводит особую ситуацию не столько все возможности, сколько столкновения о жестко детерминированной жизненной реальностью (пожалуй, эта ситуация даже "жестче", чем реальная жизнь, ведь в так называемой реальной жизни часто можно уйти от решения той или иной проблемы, реально или психологически, можно прибегнуть к обману, игру же обмануть нельзя, нельзя отсрочить решение той или иной задачи).

1.2 Деловая игра как метод исследования в психологии

Для психологического исследования оказывается крайне важным тот факт, что в деловых или имитационных играх воспроизводится некая экономическая или политическая ситуация и деятельность человека в ней в ее существенных компонентах. Игра (определенный класс деловых игр) воспроизводит взятые из действительности ситуации, что позволяет исследовать человека в условиях, максимально приближенных к жизненным.

Деловые игры задействуют личность участников. Наличие личностной вовлеченности участников в разыгрываемые ситуации, выраженность и глубина переживаний в ходе имитаций являются ярким эмпирическим фактом. Практически в каждой работе, посвященной методу деловой или имитационной игры, отмечается присущая им эмоциональная насыщенность, эмоциональная напряженность, указывается на повышение мотивации обучения, возбуждение интереса к изучаемому предмету.

Воспроизводимая деятельность осуществляется в условиях относительной неопределенности в отношении того решения, которое должно быть принято. В разных играх эта неопределенность задается по-разному. В случае "жесткой" имитации предполагается выбор из имеющихся альтернатив решения. В "свободных" имитациях, более полно приближенных к условиям реальной действительности к воспроизводящих ее более целостно, участники сами формулируют проблемы и не ограничены в своих решениях и действиях. В одних случаях участникам четко задается игровая цель и способ выигрыша в данной игре, в других - ситуации, возникающие в игре, предоставляют игрокам большую свободу; они могут сами поставить перед собой цель и использовать для ее достижения те средства, которые им предоставляют правила игры. Каков характер неопределенности игровых ситуаций, предстоит решать в каждом конкретном случае специально.

Деловые игры представляют собой искусственные ситуации со специально разработанными правилами, в которых играющего постоянно ставят в неожиданные положения, "загружают" решением конфликтов, проблем и т.п. Следствия условности игровых ситуаций является ненаказуемость поведения участников со стороны социальных институтов, отсутствие санкций и последствий от игровых действий в реальной жизни. Психологическим следствием данных и ряда других особенностей игры является то, что она позволяет снять или уменьшить сознательный контроль личности за своим поведением.

Сравнивая имитационную игру с другими методами исследования личности, следует отметить, что деловые игры обладают рядом преимуществ как по сравнению с лабораторными методами, так и с исследованием личности в естественных условиях.

Имитационная игра предоставляет возможность наблюдать актуальные проявления личности, ее сиюминутную жизнь, а не ограничиваться результатами ретроспективного характера.

Игровые ситуации воспринимаются участниками не как особые экспериментальные ситуации, а как продолжение их обычной жизни, как реальные жизненные ситуации.

Можно выделить следующие приемы и подходы к использованию деловой игры в психологическом исследовании:

1) Игра выступает как модель реальных ситуаций и событий, исход которых известен; в имитациях принимают участие разные группы испытуемых, подобранные на основе предварительно выявленных психологических качеств к черт; исследуется роль тех или иных психологических переменных в формировании реального решения.

2) Игра используется как модель возможных в будущем ситуаций, событий; в имитациях принимают участие психологически разные группы испытуемых; группы подбираются на основе данных тестирования; исследуется роль личностных факторов в формировании конкретных решений, прогнозируется возможный исход моделируемых событий в действительности.

3) Логика самого метода наталкивает исследователей на такой подход, когда изучение личности осуществляется в ходе ее направленного изменения, воздействия на нее в ходе имитационной игры.

4) Ряд исследований посвящен валидации метода имитационной игры, сравнению результатов данного метода с другими методами и с поведением в реальной жизни.

В других работах, наоборот, именно игровая имитация выступает как аналог реального поведения и, таким образом, позволяет проверить валидность других "вербальных" тестов.

5) В последние годы появились работы, посвященные деловым и имитационным играм в советской психологии. Деловые игры в них выступают прежде всего как метод исследования целостной деятельности. Предметом анализа является моделируемая сложноорганизованная и многоуровневая деятельность человека.

1.3 История возникновения деловой игры

Как известно, игра в качестве средства активного обучения детей и взрослых стала использоваться достаточно давно и довольно стихийно. Самым близким предшественником деловых игр является зародившаяся в 17-18 веках военная игра. «Первое упоминание деловой игры значилось как “военные шахматы”, потом как “маневры на карте”. Интересно, что в 19 веке “военные игры должны были служить для того, чтобы разбудить внимание молодых военнослужащих и уменьшить трудности при обучении”. Один из прусских генералов применял игровой метод при обучении офицеров».

По оценкам экспертов метод деловых игр применительно к производственно-хозяйственной деятельности был впервые применен в нашей стране. В этом смысле «первые игры были ориентированы не на учебные цели, а создавались как средство подготовки реальных управленческих решений».

Первая деловая игра ("Перестройка производства в связи с резким изменением производственной программы") была проведена в 1932 году в Ленинградском инженерно-экономическом институте и была названа ее автором Марией Мироновной Бирнштейн организационно-производственным испытанием. В игре участвовали как студенты, так и руководители предприятий.

Проводимые в тридцатые годы деловые игры предназначались «для отработки в лабораторных условиях новых форм организации производства,

систем диспетчерского управления, деятельности персонала электростанций в аварийных ситуациях» и т.п.

Однако история развития деловых игр в России, начавшись в 30-х годах, примерно тогда же была и прервана. Исследователи указывают разные причины такой приостановки традиции. С одной стороны, ссылаются на военное время, нехватку ресурсов, с другой стороны, фиксируют, что «свободные высказывания участников, множество вариантов решения проблем, наработанные в ходе деловых игр, сделали этот вид деятельности опасным и не совместимым с режимом тотальной регламентации».

По мнению экспертов, во многом возрождение деловых игр в России связано с деятельностью в 50-х годах Московского методологического кружка, лидером которого был Г.П. Щедровицкий. Идеи и методы, разработанные Г.П. Щедровицким, легли в основу большой практической работы его сторонников и учеников, которые провозгласили новую эпоху игр под названием организационно-деятельностные игры (ОДИ). Сочетание жестко структурированной деятельности с сильнейшим давлением на личность каждого участника давало невиданные плоды: разрабатывались варианты развития ситуаций с высокой степенью неопределенности. Метод стал применяться как средство решения сложных межпрофессиональных комплексных проблем.

Еще одним важным событием, послужившим возрождению и активной пропаганде деловых игр, была школа «Деловые игры и их программное обеспечение», состоявшаяся в 1975 в Звенигороде, под Москвой, по инициативе Центрального экономического института АН СССР и экономического факультета МГУ. Эта школа сыграла важную роль в советском «игростроении»... С момента Звенигородской встречи советские деловые игры стали развиваться весьма интенсивно. К ядру стали присоединяться сотрудники многочисленных вузов и научных учреждений. Стали появляться не только все новые и новые деловые игры, но и теоретические работы. Возникли имитационные игры не только на

экономические, но и на другие темы, например, биологические, медицинские, архитектурные.

Итак, 70-е годы — это время популяризации деловой игры как метода активного обучения, когда разработкой и внедрением игр занимались энтузиастов, опыт которых стал широко пропагандироваться.

1970-80 годы — время всплеска деловых игр, различных по методологии и методу проведения. В этот период появляются целые школы обучающих игр: Таллиннская школа В.К. Тарасова, ролевые игры в тренинге, деловые игры в педагогике и т.п.

Восьмидесятые годы — это, с одной стороны, эскалация деловой игры, «...когда игры стали широко использоваться в различных отраслях народного хозяйства и тиражироваться в специальной методической литературе», а, с другой стороны, их профессионализация, «когда стали развиваться разнообразные игровые культуры обучения руководителей».

В период экономических реформ 80-90 гг. начинается использование игрового подхода для решения серьезных экономических (например, “Введение арендного подряда” на пивоваренном заводе Омска, “Введение хозрасчета в конструкторско-технологических подразделениях” Центр атомного судостроения в г. Северодвинске, “Реорганизация верфи” Николаевск-на-Амуре), экологических (например, игра, посвященная решению задачи сохранения экологии озера Байкал) и даже политических (например, выборы руководителя на ВАЗе) проблем.

За рубежом первые деловые игры были разработаны и проведены в 50-х годах в США. Первые игры применялись преимущественно для обучения студентов-экономистов и будущих руководителей фирм. «Первая машинная игра американской фирмы «Рэнд корпарейшн», предназначенная для офицеров службы материально-технического обеспечения американского военно-воздушного флота, была разработана в 1955 г. И хотя она была военной, ее проблематика носила экономический характер, поскольку в игре

имитировалось управление снабжением запасными частями военно-воздушных баз США, размещенных по всему миру».

Поиск новых форм обучения подтолкнул американских ученых, представлявших фирму «Америкэн менеджмент ассоциейшн» к разработке управленческой игры с применением ЭВМ. Первый эксперимент с этой игрой был проведен в 1957 году (в ней участвовало 20 президентов крупных фирм), и впоследствии эта разработка послужила прототипом множества деловых игр.

На сегодняшний день практика деловых игр в мире очень популярна. Особенно активно деловые игры используются в практике высшего образования, многие ВУЗы являются новаторами в методике преподавания деловых игр. Сегодня насчитывается уже несколько тысяч различных видов обучающих игр. Издаются пособия, каталоги и справочники по деловым играм, проводятся регулярные школы и семинары. Создана Международная ассоциация по имитационному моделированию и играм.

1.4 Классификация деловых игр

На сегодняшний день в литературе существует большое разнообразие типологий и классификаций деловых игр. Приведем примеры некоторых из них. «В зависимости от того, какой тип человеческой практики воссоздается в игре и каковы цели участников, различают деловые игры учебные, исследовательские, управленческие, аттестационные».

Принципиально зафиксировать, что данная типология «вписывает» деловую игру в широкий контекст социальной деятельности, фиксируя ее возможности не только как метода обучения, но и как метода оценки, изучения, управления.

Помимо указанной типологии, в основу которой положены критерии типа практики и целей, исследователи выделяют и такие критерии как: время проведения, результат, методология и т.п. Например, классификация деловых игр Л.В. Ежовой:

1. «По времени проведения:

- без ограничения времени;
- с ограничением времени;
- игры, проходящие в реальное время;
- игры, где время сжато.

2. По оценке деятельности:

- балльная или иная оценка деятельности игрока или команды;
- оценка того кто как работал, отсутствует.

2. По конечному результату:

- жесткие игры – заранее известен ответ (например, сетевой график), существуют жесткие правила;

- свободные, открытые игры – заранее известного ответа нет, правила изобретаются для каждой игры свои, участники работают над решением неструктурированной задачи.

3. По конечной цели:

- обучающие – направлены на появление новых знаний и закрепление навыков участников;

- констатирующие – конкурсы профессионально мастерства;

- поисковые – направлены на выявление проблем и поиск путей их решения

4. По методологии проведения:

- луночные игры – любая салонная игра (шахматы, “Озеро”, “Монополия”). Игра проходит на специально организованном поле, с жесткими правилами, результаты заносятся на бланки;

- ролевые игры – каждый участник имеет или определенное задание, или определенную роль, которую он должен исполнить в соответствии с заданием;

- групповые дискуссии – связаны с отработкой проведения совещаний или приобретением навыков групповой работы. Участники имеют индивидуальные задания, существуют правила ведения дискуссии (например, игра “Координационный Совет”, “Кораблекрушение”);

- имитационные – имеют цель создать у участников представление, как следовало бы действовать в определенных условиях ("Межцеховое управление" — для обучения специалистов ПДО, "Сбыт" — для обучения менеджеров по продажам и т.д.);

- организационно-деятельностные игры (Г.П. Щедровицкий) — не имеют жестких правил, у участников нет ролей, игры направлены на решение междисциплинарных проблем. Активизация работы участников происходит за счет жесткого давления на личность;

- инновационные игры (В.С. Дудченко) — формируют инновационное мышление участников, выдвигают инновационные идеи в традиционной системе действий, отрабатывают модели реальной, желаемой, идеальной ситуаций, включают тренинги по самоорганизации;

- ансамблевые игры (Ю.Д. Красовский) — формируют управленческое мышление у участников, направлены на решение конкретных проблем предприятия методом организации делового партнерского сотрудничества команд, состоящих из руководителей служб».

К сожалению, указанная выше типология, с одной стороны, пытается задать многокритериальную сетку для анализа, но, с другой стороны, ей не удается избежать некоторых неточностей (например, пункт 5, согласно которому салонная игра, ролевая игра это виды деловых игр). Эти погрешности являются достаточно типичными и встречаются и в других типологиях.

В качестве оснований классификаций деловых учебных игр используют и такие признаки как:

- степень формализации процедуры («жесткие» и «свободные» игры);
- наличие или отсутствие конфликта в сценарии (деловые игры в кооперативных ситуациях, конфликтных ситуациях с нестрогим соперничеством, в конфликтных ситуациях со строгим соперничеством);
- уровень проблемности («первый уровень предполагает обнаружение и постановку проблем, требующих разрешения при анализе конкретной

игровой ситуации»; второй уровень «характеризуется вовлечением студентов в соразмышление, в активный поиск путей и средств решения поставленных вопросов»;

- степень участия студентов в подготовке деловых игр (игры с и без домашней подготовки);

- длительность процедуры игры (мини-игры, длящиеся несколько минут, игры длящиеся несколько дней) и т.п.;

- характер моделируемых ситуаций (игра с соперником, с природой, игра-тренаж);

- характер игрового процесса: игры с взаимодействием участников и без взаимодействия;

- способ передачи и обработки информации (с применением текстов, ЭВМ и т.п.);

- динамика моделируемых процессов (игры с ограниченным числом ходов, с неограниченным, саморазвивающиеся);

- тематическая направленность и характер решаемых проблем («игры тематические, ориентированные на принятие решений по узким проблемам»; «игры функциональные, в которых имитируется реализация отдельных функций или процедур управления»; «игры комплексные, моделирующие управление определенным объектом или процессом в целом»).

1.5 Структура деловой игры

Поскольку в литературе нет единства по вопросам о сущности деловой игры и методике ее конструирования, то нет и общепринятого представления о структуре игры, хотя многие структурные элементы являются общими при разных подходах. Как правило, авторы исходят из своего эмпирического опыта и здравого смысла, конструируя игру или заимствуя ее структурные компоненты у других авторов.

Основой разработки деловой игры является создание имитационной и игровой моделей, которые должны органически накладываться друг на друга, что и определяет структуру деловой игры (см. табл.2.2.1).

Таблица 2.2.1 Структурная схема целевой игры (по Айламазяну)

ИГРОВАЯ МОДЕЛЬ					
Методическое обеспечение	Игровые цели	Роли и функции игроков	Сценарий игры	Правила игры	Техническое обеспечение
	Педагогические цели	Предмет игры	Модель взаимодействия окружающих	Система оценивания	
ИМИТАЦИОННАЯ МОДЕЛЬ					

Рассмотрим каждый элемент этой структуры.

Имитационная модель отражает выбранный фрагмент реальной действительности, который можно назвать прототипом модели или объектом имитации, задавая предметный контекст профессиональной деятельности специалиста в учебном процессе.

Игровая модель является фактически способом описания работы участников с имитационной моделью, что задает социальный контекст профессиональной деятельности специалистов.

Педагогические цели

дидактические:

- закрепление системы знаний в области конструирования ДИ;
- выработка системных умений по конструированию и методическому описанию игры;
- обмен опытом создания ДИ;
- совершенствование навыков принятия коллективных решений;
- развитие коммуникативных умений разного рода.

воспитательные:

- порождение творческого мышления;
- выработка установки на практическое использование ДИ:
- воспитание индивидуального стиля поведения в процессе взаимодействия с людьми;

- преодоление психологического барьера по отношению к формам и методам активного обучения.

Игровые цели

- разработка вариантов проекта ДИ;
- демонстрация разработчикам приемов создания игрового контекста.

Предмет игры - это предмет деятельности участников игры, в специфической форме замещающей предмет реальной профессиональной деятельности.

Сценарий - это базовый элемент игровой процедуры, в нем находят отражение принципы проблемности, двуплановости, совместной деятельности. Под сценарием ДИ понимается описание в словесной или графической форме предметного содержания, выраженного в характере и последовательности действий игроков, а также преподавателей, ведущих игру. В сценарии отображается общая последовательность игры, разбитая на основные этапы, операции и шаги, и представленная в виде блок-схемы.

Роли и функции игроков должны адекватно отражать "должностную картину" того фрагмента профессиональной деятельности, который моделируется в игре.

Правила игры - отражают характеристики реальных процессов и явлений, имеющих место в прототипах моделируемой действительности. При этом в правилах игры должно найти отражение того, что как создаваемые в игре модели, так и сама игра являются упрощением действительности.

Система оценивания должна обеспечивать, с одной стороны, контроль качества принимаемых решений с позиций норм и требований профессиональной деятельности, а с другой - способствовать развертыванию игрового плана учебной деятельности. Система оценивания выполняет функции не только контроля, но и самоконтроля профессиональной деятельности, обеспечивает формирование игровой, познавательной и профессиональной мотивации участников деловой игры.

1.6 Методика разработки деловой игры

Для разработки деловой игры принципиальными моментами являются также определение темы и целей. Так, например, в теме могут быть отражены: характер деятельности; масштаб управления; состав инстанций и условия обстановки.

При определении целей разработчику важно ответить на несколько принципиальных вопросов:

- 1) Для чего проводится данная деловая игра?
- 2) Для какой категории обучаемых?
- 3) Чему именно следует их обучать?
- 4) Какие результаты должны быть достигнуты

(Примеры учебных целей: показать, как следует привлечь к выполнению конкретной задачи целый комплекс инструментов (рекламу, прессу, телевидение, деловое общение специалистов различных профилей и др.); проверить уровень подготовленности должностных лиц в определенном виде производственной деятельности и др.).

При постановке целей необходимо различать учебные цели игры (её ставит перед собой руководитель игры) и цели действий её участников, которые ставятся ими, исходя из игровых ролей.

Очень важным моментом является то, что в силу двуплановости игры как феномена (см. исследования, например, Д.Б. Эльконина, Л.С. Выготского) целеполагание реализуется в реальном и условном плане. В реальном плане — это дидактические и воспитательные цели, в условном — игровые. При чем «чисто игровые цели нужны не сами по себе, поскольку сам факт выигрыша или проигрыша ничего не добавляет к тем знаниям, умениям и навыкам, которыми должен овладеть специалист. Они нужны для создания мотивации к игре, соответствующего эмоционального фона... Такого рода цели... выполняют служебную роль, роль средства достижения педагогических целей» (формирования предметной и социальной компетентности специалиста).

Особенностью деловой игры является ее возможность, как указывалось выше, целеобразования самими студентами. Таким образом, деловая игра имеет достаточно сложную целевую систему.

В настоящее время выделяют следующие принципы конструирования деловой игры:

В деловой игре при ее конструировании и применении реализуются следующие психолого-педагогические принципы: принцип имитационного моделирования конкретных условий и динамики производства; принцип игрового моделирования содержания и форм профессиональной деятельности; принцип совместной деятельности; принцип диалогического общения; принцип двуплановости; принцип проблемности содержания имитационной модели и процесса его развертывания в игровой деятельности.

Основой разработки деловой игры является создание имитационной и игровой моделей, которые должны органически накладываться друг на друга, что и определяет структуру деловой игры.

Имитационная модель отражает выбранный фрагмент реальной действительности, который можно назвать прототипом модели или объектом имитации, задавая предметный контекст профессиональной деятельности специалиста в учебном процессе. Игровая модель является фактически описанием работы участников с имитационной моделью, что задает социальный контекст профессиональной деятельности специалиста.

Необходимо помнить, что залогом успеха игры является правильный выбор темы, определение проблемы и ее причинности, формирование служб, команд, выбор оппонентов с учетом индивидуальных способностей учащихся и микроклимата в группе, четкая разработка задания для самостоятельных заданий. Создание атмосферы соревнования обеспечивает творческий подход учащихся к решению поставленных задач.

Подготовку игры нельзя ограничить учебной литературой. Желательны посещения производства, встречи и беседы с «коллегами» по должности, изучение действующего оборудования и технологического процесса и их

недостатков, организация работы по сбору и анализу технико-экономических данных.

Преподаватель в подготовительный период направляет работу учащихся, помогает ознакомиться с передовым опытом отрасли, рекомендует литературу, руководит изготовлением стендов, плакатов, слайдов, моделей, необходимых для организационно-технического обеспечения деловой игры.

Успех игры зависит от ряда факторов: организационных, методических, психологических, технических и других. Из обширного круга вопросов, влияющих на качество и результат игры, следует выделить следующие:

- Правильный выбор темы с учетом ее актуальности, дискуссионных возможностей в рамках той цели, которую ставит преподаватель;
- Подбор участников, распределение их на подгруппы, отделы, должности с учетом знаний учащихся, микроклимата в учебной группе;
- Построение структурно-логической схемы игры, четкая разработка заданий каждой службе, отделу, подгруппе;
- Глубокое изучение учащимися материалов разрабатываемой темы, отработка различных вариантов решений службами, отделами, подгруппами, оформление технической и технологической документации;
- Подготовка сценария игры с учетом «запасных», усложненных ситуаций. Занятие по отработке игры (руководитель не открывает на нем до конца свои задания – экспромты);
- Отработка каждой службой (назначенной группой) выступлений, внесения корректив в структурно-логическую схему игры, режиссура игры;
- Проведение деловой игры с предварительным решением организационных и методических моментов;
- Разбор результатов игры, ее оценка.

Необходимо отметить, что проведению деловой игры должна предшествовать серьезная работа по углублению знаний учащихся по производственным, технологическим и экономическим вопросам. Использование на занятиях конкретных производственных данных; уроки на

производстве; продуманная организация производственной практики; организация практических конференций; работы кружков технического творчества; привлечение учащихся к рационализаторской работе, проведение предметных недель, встречи с передовиками и специалистами производства, выпускниками колледжа – применение всех этих форм и методов обучения подготавливает учащихся к деловой игре.

ТЕМА ИГРЫ. При ее выборе необходимо учитывать возможности учащихся группы, их способности, уровень и глубину знаний, трудолюбие, активность. Тема должна быть актуальна и проблемна, иметь варианты решений.

СОСТАВ ИГРАЮЩИХ. При подготовке игры преподаватель учитывает не только уровень знаний учащихся, но и психологический климат в группе, продумывает возможность создания равных по знаниям, активности, трудолюбию подгрупп, служб и т.д.

Не следует отбирать преимущественно сильных учащихся, отстраняя слабо подготовленных. Всем должна найтись «должность», место в службе. Это имеет большое воспитательное значение.

Иногда самим учащимся предоставляется возможность самим распределять роли. В этом случае преподаватель тактично вносит поправки, если его не удовлетворяет качественный состав группы. При формировании служб, назначении оппонентов учитываются взаимоотношения учащихся, их психологическая совместимость – это обеспечивает высокое качество игры, дух соревнования.

Подбор учащихся на должности осуществляется с учетом их знаний, организаторских возможностей, личностных качеств.

РАЗРАБОТКА И ВЫДАЧА ЗАДАНИЯ. Когда тема определена, глубоко изучена и выявлены ее дискуссионные возможности, руководитель игры производит примерную «наметку» служб, должностей, объема решаемых задач и хода игры, т.е. выстраивает структурно – логическую схему. В ней определены порядок выполнения работ на всех этапах, источники (отделы

службы) для сбора информации, произведена систематизация работы учащихся над своими заданиями.

Благодаря блок-схеме легче наладить четкую работу служб и контроль за ними. Учащиеся знают, куда и к кому идти по интересующему их вопросу.

Задания стоятся таким образом:

- Выдача перечня вопросов для всех служб, участвующих в игре;
- Сбор материалов службами по действующему процессу с выявлением недостатков;
- Изучение вопроса по литературе, тематическим обзорам, знакомство с передовым опытом по данному вопросу;
- Анализ предлагаемых вариантов совершенствования с их технико-экономическим обоснованием и сопоставлением между собой и по отношению к исходному.

ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ ЭТАП ИГРЫ. Когда определена тема, разработаны задания, оформлены службы, подгруппы, оппоненты, должности, наступает рабочий период.

При подборе и обработке материалов по действующему производственному процессу руководитель ставит задачу выверить основные данные производства.

Когда учащиеся полностью овладеют действующим процессом, необходимо направить их усилие на более глубокое знакомство с литературой и передовым опытом по интересующему вопросу.

СЦЕНАРИЙ ИГРЫ. Сценарий строится в зависимости от ее формы. Но какой бы она не была по форме, необходимо выступление должностных лиц, их оппонентов подать таким образом, чтобы игра набрала темп, шла по восходящей линии.

Преподаватель распределяет очередность сильных и слабых вариантов, предусматривает возможность контрвопросов, их место в игре. Следует помнить, что сильное решение должно следовать за слабым. В противном случае другой вариант не прозвучит, и дискуссия может закончиться.

ОТРАБОТКА ИГРЫ. Учащихся необходимо научить искусству общения, умению вести диалог. Основное назначение занятий по отработке игры – знакомство с ее ходом, опробование выступлений, обучению учащегося общению с партнером, культуре речи.

Проведение игры предусматривается в учебном кабинете. Столы, за которыми располагаются службы, руководитель игры обеспечивает счетной техникой, справочниками и т.д.

Столы обозначаются соответствующими табличками с названием служб.

В качестве ведущего выступает сам руководитель или хорошо подготовленный учащийся.

На расчетном этапе учащиеся уясняют и решают конкретные проблемы и задачи, поставленные перед каждым по данной должности, и принимают свое основательное решение. Для этого они проводят необходимые расчеты, используя нужные нормативы, анализируют литературные источники, оформляют итоги работы.

На заключительном этапе каждый участник деловой игры в дискуссионной форме защищает свои решения перед другими. При этом преподаватель должен четко оценивать качество выполнения задания, аргументированность предлагаемых решений и ответов оппонентов, а также другие показатели.

Каждый учащийся может продемонстрировать не только свою подготовку, но и проявить организаторские способности, умение находить альтернативные решения производственно – хозяйственных задач.

В заключении арбитры с участием преподавателя подводят итоги игры: анализируется активность работы отдельных участников, качество составленной документации, правильность выполнения расчетов. По сумме набранных баллов определяется победитель деловой игры.

Оценка участников деловой игры может проводиться по критериям:

Показатели	Число
------------	-------

	баллов
Качество выполнения задания, отчета, доклада	
Аргументированность предлагаемых решений, их прогрессивность	0...10
Четкость и аргументированность ответов оппонентов	0...10
Эрудиция специалиста, способность ориентироваться в реальной производственной ситуации	0...10
Выступление в качестве оппонента с предложением оригинальных идей и решений	0...10
Значение новой техники, технологий, прогрессивных направлений	0...10
Четкость, полнота и качество заполнения документации	0...10
Штрафные баллы за нарушение дисциплины, уклонение от выполнения задания (минус)	

1.7 Преимущества деловых игр по сравнению с традиционным обучением

Специфика обучающих возможностей деловой игры как метода активного обучения в сравнении с традиционными играми состоит в следующем:

1) «В игре воссоздаются основные закономерности движения профессиональной деятельности и профессионального мышления на материале динамически порождаемых и разрешаемых совместными усилиями участников учебных ситуаций».

Иными словами, «процесс обучения максимально приближен к реальной практической деятельности руководителей и специалистов. Это достигается путем использования в деловых играх моделей реальных социально-экономических отношений».

2) «Метод деловых игр представляет собой не что иное, как специально организованную деятельность по операционализации теоретических знаний,

переводу их в деятельностный контекст. То, что в традиционных методах обучения «отдается на откуп» каждому учащемуся без учета его готовности и способности осуществить требуемое преобразование, в деловой игре приобретает статус метода... Происходит не механическое накопление информации, а деятельностное распрямление какой-то сферы человеческой реальности».

Указанные выше и многие иные особенности деловых игр обуславливают их преимущества по сравнению с традиционными методами обучения. В общем виде этот образовательный ресурс деловых игр усматривается в том, что в них моделируется более адекватный для формирования личности специалиста предметный и социальный контекст. Конкретизировать этот тезис можно в следующем виде:

- Игра позволяет радикально сократить время накопления профессионального опыта;
- Игра дает возможность экспериментировать с событием, пробовать разные стратегии решения поставленных проблем и т.д.
- В деловой игре «знания усваиваются не про запас, не для будущего применения, не абстрактно, а в реальном для участника процессе информационного обеспечения его игровых действий, в динамике развития сюжета деловой игры, в формировании целостного образа профессиональной ситуации»;
- Игра позволяет формировать «у будущих специалистов целостное представление о профессиональной деятельности в ее динамике»;
- Деловая игра позволяет приобрести социальный опыт (коммуникации, принятия решений и т.п.)

Методологические трудности и зоны риска при конструировании
деловых игр.

Большинство исследователей и разработчиков деловых игр фиксируют следующий ряд трудностей в использовании и проектировании деловых игр:

- отсутствие общепринятой (или хотя бы разделяемой большинством исследователей и практиков) концепции деловой игры;
- некритическое заимствование технологий деловых игр при перенесении их в разные дисциплинарные практики;
- методологические трудности в оценке эффективности разных видов деловых игр;
- трудности воспроизведения и тиражирования деловых игр, из-за отсутствия их целостных описаний
- опережение эмпирическими разработками деловых игр их теоретических описаний.

Отдельно можно выделить и социально-психологические «сбои» в деловой игре. Многие из них вызваны двухплановым характером игры, когда реальный и условный планы начинают «конфликтовать». Доминирование реального плана над условным планом происходит, если:

- а) личностные отношения вне игры переносятся в игру;
- б) конфликт, возникший в рамках игровых ролей, затрагивает отношения и вне игры;
- в) кто-либо из участников игры «использует» игровые ситуации и взаимоотношения в группе для «решения» своих внутренних, глубоко личностных проблем.

Отрефлексированные выше трудности, позволили исследователям сформулировать следующие практические советы преподавателю как проектировщику и пользователю обучающих деловых игр:

1. Деловые игры достаточно трудоемкая и ресурсо-затратная форма обучения, поэтому ее стоит использовать только в тех случаях, когда иными формами и методами обучения невозможно достичь поставленных образовательных целей. Это означает, что деловые игры имеет смысл использовать в тех случаях, когда важны:

- получение целостного опыта выполнения будущей профессиональной деятельности;

– систематизация в целостную систему уже имеющихся у обучающихся наметок к умениям и навыкам;

– получение опыта социальных отношений;

– формирование профессионального творческого мышления.

2. Внедрение в учебный процесс хотя бы одной игры... приводит к необходимости перестройки всей используемой преподавателем методики обучения.

В деловой игре нельзя играть в то, о чем студенты не имеют представления, это ведет к профанации деловой игры. Это означает, что компетентное участие обучающихся в игре требует заблаговременной их подготовки (например, следует предварительно учить дискуссии, методам анализа ситуации, методам разыгрывания ролей и т.п.)

3. Важно избежать крайности редуцирования деловой игры, с одной стороны, к тренажу, с другой стороны, к азартной игре.

4. Преподаватель наиболее активен на этапе разработки, подготовки игры и на этапе ее рефлексивной оценки. Чем меньше вмешивается преподаватель в процесс игры, тем больше в ней признаков саморегуляции, тем выше обучающая ценность игры.

5. Деловая игра требует изменения отношения к традиционному представлению о поведении студентов. Главным становится соблюдение правил игры. Дисциплинарные нарушения, с привычной точки зрения, (например, самовольный выход из аудитории) в деловой игре утрачивают таковой свой статус.

6. Оптимальная продолжительность деловой учебной игры примерно 4 часа. Такое рамочное время позволяет компромиссно вписываться в существующую образовательную систему.

предварительный просмотр материала

ГЛАВА II. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ К ПРОВЕДЕНИЮ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ПРАВУ.

2.1 Обучающие игры на уроках права

Содержание уроков права включает большое содержание теоретического материала, поэтому зачастую учащимся воспринимается как скучный, абстрактный материал. Для того чтобы объяснение учителя стало доступным, целесообразно облечь его в особую форму – игру. На своих уроках я часто применяю игру, включаю игровые моменты.

Функции игровой деятельности:

- Коммуникативная: игра помогает освоить навыки общения.
- Самореализации: игра создает условия для творчества, активности.
- Развлекательная: игра развлекает, доставляет удовольствие, пробуждает интерес.
- Диагностическая: игра создает условия для самопознания, способствует корректировке и установке на определенное поведение.
- Игротерапевтическая: игра помогает преодолевать затруднения в учебной деятельности.

Для результативной учебной игры важно создать своеобразную установку на игру и побудить учащихся принять в ней участие, то есть школьник должен войти в игровое состояние, которое складывается из совокупности таких факторов, как азарт, увлекательность игры; интерес к ее содержанию; подчинение правилам игры; целенаправленность игровых действий; подведение итогов, результатов. В противном случае игра просто не состоится. Учебная игра преследует учебные цели. В ходе игры учебная цель может предстать в виде игровой задачи – например, разгадать кроссворд.

Кроссворды

Как известно, правовые курсы отличаются большим количеством понятий и терминов. Для того чтобы обеспечить их запоминание, учитель прибегает к дидактическому кроссворду.

Использование дидактического кроссворда позволяет формировать теоретические знания учащихся, а именно: углублять и расширять их, проверять уровень усвоения новых понятий и терминов, обогащать словарный запас учащихся, развивать умения правильно его применять. Опыт показывает, что, чем больше кроссвордов решается на уроках права, тем богаче понятийно-терминологический запас знаний учащихся, а, следовательно, выше уровень усвоения материала. Дидактический кроссворд развивает навыки работы с различными источниками информации: учебными пособиями, справочниками, словарями, энциклопедиями.

Успешность использования дидактических кроссвордов зависит от соблюдения определенных правил. Например, не следует усложнять «сетку» кроссворда. Учебный кроссворд должен быть простым по форме и использованию. Словник может включать в себя ключевые понятия одной темы, главы, раздела, иногда параграфа. На уроках права используются разные виды дидактических кроссвордов. Это могут быть кроссворд на «доработку» или так называемый кроссворд с подсказкой; «пустые» кроссворды.

Методика работы с дидактическим кроссвордом выглядит следующим образом. Учащимся дается задание: «решите кроссворд по теме...». Задание к кроссворду на «доработку» предлагается, как правило, учащимся с невысокими интеллектуальными возможностями: «Заполните буквами свободные клетки». Желательно, чтобы задания были одинаковой сложности. Второе по сложности задание – решить «пустой» кроссворд (без подсказки).

Следующее по сложности задание – задание на самостоятельное составление кроссвордов. Оно может быть рекомендовано в качестве домашнего задания. Одно из главных требований к составлению кроссворда – наличие конспекта, так как словник формируется именно на его основе.

Учащемуся предлагается памятка «Как составить кроссворд»:

1. Составьте словник, то есть список (перечень) слов, которые должны войти в кроссворд.

2. Для этого найдите в своем конспекте юридические понятия и подчеркните их.
3. Выпишите эти понятия на отдельный лист, желательно в клетку.
4. Подчеркните в них одинаковые повторяющиеся буквы.
5. Расположите слова так, чтобы повторяющиеся буквы одновременно использовались в словах, написанных по вертикали и по горизонтали.
6. Пронумеруйте слова.
7. В соответствии с номерами выпишите определения юридических понятий.
8. Начертите сетку кроссворда (количество клеток должно соответствовать количеству букв в слове).
9. Разметьте сетку кроссворда цифрами (номерами понятий).
10. Оформите кроссворд. Подпишите его.

Основная дидактическая задача, которая решается в процессе самостоятельного составления кроссворда, состоит в формировании умения осознавать толкование термина, осмысливать его и адекватно применять в учебной деятельности.

При оценке кроссворда учитывается точность правовых формулировок. Если определение понятий записано неточно, оценка снижается. Преподаватель анализирует ошибки, допущенные учащимися в процессе работы над дидактическим кроссвордом, и включает понятия, требующие дальнейшего запоминания, в следующие варианты кроссворда для решения.

Работа по составлению кроссвордов завершается конкурсом кроссвордов.

Значение использования дидактических кроссвордов в правовом обучении обусловлено прежде всего тем, что в процессе работы воплощается представление о предмете науки как цельной и стройной системе. Дидактический кроссворд – это прием проблемного обучения, направленный на длительное эмоционально осознанное запоминание.

Вариантом усиления игрового характера данного приема может служить составление так называемых «фамильных» кроссвордов, где основным словом, расположенным по вертикали, служит не основное понятие пройденной темы, а фамилия учащегося. (Варианты используемых кроссвордов на уроках права прилагаются).

Правовой диктант.

Одна из важнейших задач школьного правового обучения состоит в том, чтобы сформировать навык опознания правовой ситуации, отрасли права, источника права, правонарушения и т.п. Для решения этой задачи учитель может воспользоваться игровыми формами с условным названием «правовой диктант». Правовой диктант может быть направлен на классификацию понятия или явления по определенным признакам, например, по умению отличать юридическую ситуацию от моральной.

Задание: Определите, в какой ситуации нарушены нормы морали, а в какой нормы права. Заполните таблицу, проставив в нужную графу номера ситуаций.

1. Преподаватель права подошла к сидящему в коридоре учащемуся и стала с ним разговаривать. Учащийся, продолжая сидеть, охотно отвечал на вопросы.
2. Учащийся бросил окурок на пол в коридоре школы.
3. Учащийся профессионального училища опоздал к началу практических занятий на 30 минут без уважительной причины.
4. Учащийся К. сегодня утром не поздоровался с директором школы.
5. учащиеся 10 класса не уступила место в автобусе пожилому пассажиру.
6. Учащийся Р. изготовил самостоятельно нож.
7. Группа студентов после 11 часов в общежитии шумно играла в карты.

Нормы морали Нормы права

1, 4, 5 2, 3, 6, 7

После того как задание будет выполнено, можно попросить учеников поменяться тетрадями и провести взаимопроверку. Проверая работу, ученик будет вовлечен в процесс активного повторения учебного материала и скорректирует свои собственные знания. Кроме того, изменение роли ученика на роль «соучителя» позволяет создать условия для «проживания» чувства ответственности. Применение методики «правовой диктант» позволяет стимулировать активность учащихся, их познавательные интересы, интенсифицируя опрос, экономя время.

Ролевая игра.

Исходя из того, что правовые знания нужны школьникам как основа поведения в различных житейских ситуациях, имеющих юридический смысл, необходимо использовать такие методы обучения, которые представляют собой руководство, как применять правовые знания в реальной жизни. Создание учебных ролевых ситуаций обеспечивает взаимосвязь понятийного уровня сознания с поведенческим. В учебной ситуации присутствуют признаки проблемной ситуации, что побуждает учащегося конструировать ту или иную модель собственного поведения, программировать его последствия

Основные признаки ролевой игры:

- Воображаемая, искусственно моделируемая ситуация;
- Наличие у школьников определенных ролей как участников игры;
- Учащиеся становятся «участниками» событий, перевоплощаются в других людей, пытаются представить их мысли, чувства, побуждения.

Игра будит фантазию, воображение школьников. Увлеченность процессом игры приводит к непосредственному, открытому выражению ее участниками своих мнений, суждений, оценок, переживаний по поводу предлагаемых ситуаций. И если учитель, помимо традиционных целей и задач урока, сформулирует диагностическую цель, например, получить более ясное представление об уровне и характере правосознания своих учеников

для максимальной реализации воспитательного потенциала правового образования, то такая ролевая игра может быть определена как диагностическая.

Модель ролевой игры может конструироваться по-разному. На уроках права целесообразно применять игру, построенную в соответствии с логикой мыслительного процесса: постановка проблемы или вопроса – предположение о путях решения – поиск ответа – проверка правильности предположения – применение полученных знаний. Примером может служить ролевая игра-имитация «Допрос потерпевшего», игра «Устное заявление о преступлении», «Прием в юридической консультации», «Заключение брачного договора», «Прием на работу» и другие.

Деловая игра и моделирование.

Во время проведения деловой игры участники погружаются в смоделированную ситуацию (проблему), взятую из реальной жизни, либо же вымышленную. Участникам предлагается решить проблему, следуя предложенным правилам и условиям. В деловой игре в отличие от моделирования более разработаны процедура, правила и условия игры, моделирование же максимально приближает участников к какой-то жизненной ситуации. Примером деловой игры может служить «Общественные слушания по ситуации в Малиновке» (тема: «Как мы можем сделать наш микрорайон безопасным» -11 класс), а моделирования - упражнение «Необитаемый остров» (тема: «Конституция» - 10 класс). В каждой игре свой порядок проведения. В отличие от имитации, деловая игра, как правило, не предполагает использование каких-то устоявшихся процедур. Деловые игры являются одной из самых сложных образовательных технологий, поэтому требуют определенной предварительной подготовки учащихся к совместной работе в малых группах. Деловые игры способствуют приобретению тех же навыков (умений), что и ролевые игры, а, кроме того, позволяют глубоко вжиться в проблему, понять ее изнутри. В процессе проведения деловых игр учащиеся знакомятся с общечеловеческими

ценностями, обучаются моделям поведения, присущего правовому государству. В процессе деятельности имитируется внешняя форма решаемой проблемы: роли, профессиональная лексика, обязательные атрибуты. В результате проведения деловых игр школьники быстрее будут понимать, как функционирует гражданское общество.

Образовательные игры.

В отличие от ролевых и деловых игр, образовательные игры строятся не на жизненных ситуациях и проблемах, а на некоторых абстрактных правилах. Примерами могут служить интеллектуальная игра «Фомы государства» (по типу брейн-ринга), игра «Государство», «Участники уголовного процесса» (интеллектуальные игры в команде). Игры с понятиями, словами также можно отнести к образовательным играм. Как правило, образовательные игры нацелены на усвоение информации и на развитие навыков мышления.

2.2 Методическая разработка учебных занятий с применением деловой игры на тему: «Система российского права», «Выборы».

Учебно-деловая игра «Система российского права».

Вступительное слово:

Система права - это иерархически организованная совокупность отраслей права, под отраслей, правовых институтов, отражающая единство правовых норм.

Цель урока:

Объяснить учащимся основные понятия системы российского права, на какие отрасли делится эта система и почему в российской юриспруденции существует деление права на отрасли.

Задачи:

Каковы основные черты системы российского права.

Что такое система законодательства, и из каких элементов она состоит?

Разъяснить, как соотносится между собой система права и законодательство.

Ход урока

I этап. Организация внимания.

Основной вид деятельности: использование дополнительной литературы, Конституции РФ, нормативно-законодательных документов.

б) Использование интернет - ресурсов и средств ИКТ.

II этап. Повторение пройденного материала.

Правовая норма

б) Закрепление темы при помощи занятия с элементами деловой игры.

III этап. Объяснение новой темы:

Система российского права.

План:

Рассмотрение структуры и методов системы права.

Дифференциация на отрасли и институты.

Характерные черты системы права.

IV этап. Закрепление темы.

Ответить на вопросы новой темы.

V этап. Домашнее задание:

В домашних тетрадях выписать новые слова и термины (создать словарь по теме).

Подготовка к новой теме.

Практикум по теме.

Целью и задачей занятия - деловая игра, знакомство с реальной ситуацией, создание игровой проблемы, деление учащихся на бригады и выбор экспертной группы.

Рассматриваются следующие вопросы:

Виды правовых норм.

Структура норм права.

Толкование норм права.

Начало деловой игры:

Учащиеся демонстрируют свои знания по пройденной теме, которые могут применять в практической жизни. Они делятся на бригады, выбирается экспертная группа. Первая бригада должна определить понятия, что такое гипотеза, диспозиция и санкция, а затем вторая бригада применяет свои знания, отвечает на поставленные вопросы.

Все бригады рассматривают Семейный кодекс РФ.

Вопрос категории А первой бригады: Найдите нормы права, содержащиеся в приведенных ниже статьях Семейного кодекса, и определите гипотезу, диспозицию и санкцию. Для заключения брака необходимы добровольное согласие мужчины и женщины, вступающих в брак, и достижение ими брачного возраста.

Брак не может быть заключен при наличии обстоятельств, указанных в ст.14 настоящего кодекса.

Вторая бригада должна определить:

Гипотеза

Рассматриваю ст.14 Семейного кодекса и определяют норму права:

Санкция

Вопрос категории В: Определите вид приведенные ниже правовых норм по каждой из известных вам классификаций. Ст.55(ч.2)

В РФ не должны издаваться законы, отменяющие права и свободы человека и гражданина.

Конституционно-правовые нормы

По физической силе, нормы конституции РФ

Ст.214 - Вандализм.

Вандализм, т.е. осквернение зданий или иных сооружений, порча имущества в общественных местах, наказывается штрафом в размере 40 тыс. рублей или заработной платы осужденного за период до 3-х месяцев и т.д.

Уголовно-правовые нормы

Диспозиция

Норма права по кругу субъектов, называемая общими нормами.

Ст.57 Право ребенка выражать свое мнение.

Ребенок вправе выражать свое мнение в семье, затрагивающие его интересы, а также быть заслушанным в ходе любого административного разбирательства.

Семейная правовая норма

Диспозиция

Норма права по способу установления правил поведения.

Вначале отвечает учащиеся второй бригады, а первая бригада оценивает их, затем бригады меняются: задают вопросы вторая бригада. Экспертная группа принимает решение, какая из бригад была более результативной, выставляет баллы и объявляет победителей.

Вопросы категории В: Определите, какому виду толкования правовых норм относятся: Разъяснение - данное Управлением Министерства по налогам и сборам по г. Москве о сроках уплаты и предоставления налоговых деклараций.

Это буквальное толкование норм права.

Толкование статьи 107 Конституции РФ, данное Конституционным судом РФ.

Это официальное толкование норм права.

Согласно ч.2 ст.38 Конституции РФ - забота о детях и их воспитание - равное право и обязанность родителей.

Это буквальное толкование норм права.

Согласно Конституции РФ ст.17 право граждан РФ осуществлять в полном объеме свои права и обязанности с 18 лет. Это распространяется на иностранцев и лиц без гражданства.

Это расширенное толкование норм права.

Экспертная группа совместно с преподавателем оценивают ответы, выставляют оценки, полученные в ходе деловой игры.

III этап. Объяснение новой темы:

Система российского права с элементами ИКТ.

Системой права называется внутренняя структура права, выражающаяся в единстве и согласованности составляющих его норм, а также в их разделении на отрасли и институты.

Урок-деловая игра на тему: Система российского права

Конституционное (государственное право) - совокупность правовых норм, закрепляющих основы общественного и государственного строя, правовое положение личности, порядок и деятельность органов государственной власти. Важнейшим источником права является Конституция РФ.

Административное право - совокупность правовых норм, регулирующих управленческие отношения, складывающиеся в сфере исполнительной власти. В административном праве преобладает метод прямого распорядительства или властного предписания. Отношения между субъектами строятся на подчинении одного участника другому. Важнейшим источником административного права - Кодекс РФ об административных правонарушениях.

Гражданское право - отрасль права, регулирующая имущественные и некоторые личные неимущественные отношения. Для этого права характерен метод юридического равенства сторон, обладающих равными правами по отношению друг к другу. Отношение в сфере гражданского права регулируются Гражданским Кодексом РФ.

Семейное право - отрасль российского права, регулирующая имущественные и личные неимущественные отношения в сфере брачно-семейных отношений. В основе семейного права лежит Семейные Кодекс РФ.

Трудовое право - совокупность правовых норм, определяющих условия возникновения, изменения и прекращения трудовых отношений, продолжительность труда и отдыха, вопросы охраны труда. Вопросы трудового права регулируются Трудовым Кодексом РФ.

Финансовое право - отрасль права, регулирующая отношения, которые возникают в процессе финансовой и бюджетной деятельности государства, деятельности банков и других финансовых учреждений. Нормы финансового права содержатся в Конституции РФ, в Законе о государственном бюджете, Налоговом Кодексе РФ.

Уголовное право - совокупность юридических норм, установленных высшими органами государственной власти, определяющих, какие общественно опасные деяния являются преступлениями, и какие наказания за их совершение могут быть назначены. Источником Уголовного права является Уголовный Кодекс РФ.

Современный период развития российской системы права характеризуется тем, что традиционные отрасли права вовлечены в активный процесс формирования и развития новых отраслей права. Это - экологическое право, торговое право, право социального обеспечения, банковское право, образовательное право, предпринимательское право.

В системе права существует дифференциация на отрасли и институты:

Состоит из 2-х критерий. Это предмет правового регулирования (сфера однородных общественных отношений) и метод правового регулирования (способ и приемы правового воздействия на общественные отношения)

Институтом права называется обособленный комплекс правовых норм. Правовой институт объединяет нормы, которые регулируют лишь часть отношений определенного вида.

IV этап. Закрепление новой темы.

Ответить на следующие вопросы:

Какие критерии лежат в основе деления системы права на отрасли?

Перечислите основные отрасли, составляющие систему российского права?

Что такое система права?

Что такое правовой институт?

V этап. Домашнее задание.

Прочитать и проанализировать пройденную тему, используя учебное пособие.

В тетрадях выписать новые слова по теме:

Дифференциация

Система

Элемент

Отрасль права

Проанализируйте ст.71, ст.72 Конституции РФ и письменно в тетради ответить:

В каких отраслях права и принятие, каких законодательных актов являются в ведении РФ, а также в ведении субъектов РФ?

Заключение

Изучение данной темы дает возможность формировать у учащихся основу правовых знаний и правового мышления. Осваивать теоретические знания и представления о системе российского права.

Учебно-деловая игра “Выборы”.

Целями игры является:

- повышение политической и правовой культуры учащихся как будущих избирателей;

-способствование формированию грамотного, сознательного избирателя, гражданина демократического общества;

-создание условий для учащихся в раскрытии своего творческого потенциала.

Предполагаемые результаты деловой игры:

Усвоение учащимися:

- основ избирательного права и избирательного процесса;

- механизмов функционирования субъектов избирательного процесса;

-технологии проведения выборов.

Ход игры

I этап (подготовительный).

II этап (основной).

III этап (проведение выборов).

IV этап (подведение итогов).

I этап -подготовительный.

На этом этапе организаторы игры должны провести общее собрание, на котором происходит знакомство с целями её проведения, общей схемой игры. Важно именно сейчас, на начальном этапе, привлечь ребят к формированию ученического самоуправления, создать устойчивый интерес, выработать положительную мотивацию. Также на этом собрании объявляются сроки выдвижения кандидатов и их регистрации, определяется день выборов. Важным моментом является определение тех ролей, которые предстоит выполнять учащимся:

Избирательная комиссия учебного заведения. Организует подготовку и проведение выборов. Формирует избирательные участки (по параллелям), составляет списки избирателей, протоколы подсчёта голосов, вырабатывает форму избирательного бюллетеня, Готовит место проведения выборов – избирательный участок.

Пресс-центр. Обеспечивает гласность проведения выборов. Знакомит с деятельностью избирательной комиссии, освещает ход предвыборной кампании. Журналисты выпускают газеты, берут интервью у участников игры, проводят пресс-конференции.

Центр изучения общественного мнения. Эта группа социологов изучает мнение школьного “электората” об их отношении к выборам, ученическому самоуправлению, проблемам школьной жизни. Предполагаются, как минимум, три социологических опроса: в начале игры, перед выборами, и на заключительном этапе.

Независимые наблюдатели. Наблюдают за ходом предвыборной борьбы, проведением выборов. Обеспечивают равные права всем участникам.

Технический центр. Создаётся на технической базе компьютерного класса. Оказывает техническую поддержку кандидатам в Совет школы в

изготовлении агитационных материалов, а также избирательной комиссии, журналистам и социологам.

II этап. Основной этап.

1. Выдвижение кандидатов.

Предвыборная борьба начинается с выдвижения кандидатов. Каждый класс может выдвинуть 1 и более кандидатов. Допускается самовыдвижение, в таком случае необходимо собрать подписи, не менее 30. Избирательной комиссией производится регистрация кандидатов, выдаются удостоверения установленного образца. Центр изучения общественного мнения в этот период проводит социологический опрос среди учащихся 9-11 классов по следующим пунктам:

- Насколько необходимо ученическое самоуправление?
- Какие проблемы, по твоему мнению, оно способно решить?
- Каким будет твоё участие в работе?
- Считаешь ли ты участие в выборах обязательным для тебя?
- Чем для тебя является участие в выборах?

Полученная информация обрабатывается и данные публикуются информационным центром. На их основе составляется так называемый “Наказ избирателя”, который должен помочь кандидатам разработать свои предвыборные программы.

2. Избирательная кампания.

А) Предвыборная борьба.

Несомненно, самой интересной частью игры является борьба между “кандидатами в президенты”.

Учитывая, что основной набор идей и предложений будет одинаковым, было рекомендовано каждому кандидату выделить какую-либо одну оригинальную идею, которая может привлечь внимание избирателей. Это должно быть интересным для ребят, привлекательным. В некоторых случаях политтехнологами выступили классные руководители.

Но в основном ребята самостоятельно прекрасно справились с этой задачей. Агитационные листовки, настенные и печатные газеты, видеоролики и мультимедийные презентации, концерты в поддержку отдельных кандидатов, распространение календарей и т. д. К оформлению работ выдвигались некоторые требования: содержательность, корректность, эстетичность. Можно отметить, что творчество ребят проявилось в полной мере.

Помимо того, что весь агитационный материал был представлен избирателям, проходили встречи с избирателями в классах. Опыт показывает, что участники игры с удовольствием проводили встречи с избирателями, “посещали с визитом” другие классы, где им приходилось отвечать на вопросы, доказывать своё мнение, вступать в дискуссию

Б) Дебаты.

Важным этапом избирательной кампании становится “открытый микрофон” - мероприятие, где нашим кандидатам предложено ещё одно испытание. Перед широкой аудиторией, в присутствии всех конкурентов, им нужно изложить свою программу, показать подготовленные материалы, поучаствовать в дебатах “Как сделать жизнь школы лучше?”, ответить на вопросы журналистов, избирателей. От того, как проявят себя участники нашей игры, во многом зависело мнение избирателей. Как показал проведённый впоследствии соцопрос, именно успешное выступление кандидатов на данном этапе повлияло на симпатии старшеклассников.

3 этап. Проведение выборов.

Ответственным для всех участников выборов днём становится день голосования. Оно организуется в читальном зале.

Избирательные участки открываются и работают на переменах. Голосование происходит по мажоритарной системе, победители определяются простым большинством голосов.. За ходом голосования наблюдают представители ученического и учительского коллектива,

обозначенные в начале игры как “наблюдатели”. Избирательная комиссия производит подсчёт голосов и оформляет протоколы голосования, которые подписывают председатель избирательной комиссии, наблюдатели. Целесообразно на этом этапе игры присутствие членов избирательной комиссии (участковой, территориальной)

4 Этап. Подведение итогов игры.

Через 2 дня после проведения голосования проводится круглый стол для всех участников игры:

оглашаются результаты голосования;

высказывают своё мнение участники игры, оценивая проведённые мероприятия, своё собственное участие в ней;

высказывают предложения по совершенствованию правил игры.

В качестве рефлексии учащимся предложено написать эссе “Зачем я иду на выборы”.

На основе изученных сочинений и высказанных мнений и предложений можно сделать вывод о том, что участие в игре было познавательным и полезным для всех её участников. Ребята получили возможность на практике познать азы избирательного процесса и избирательных технологий, проявить свои творческие способности, артистизм, стать лидерами общественной жизни школы.

Некоторые рекомендации:

Организаторов игры могут ожидать некоторые трудности: излишняя агрессивность в проведении предвыборной агитации, использование “грязных технологий”, заимствованных из реальной жизни, возможно острое восприятие собственных неудач в борьбе и т. д. Важно, чтобы учитель смог предусмотреть все эти моменты. Ведь оттого, каким будет первый опыт участия наших школьников в выборах (пусть даже и в форме игры) в немалой степени зависит его гражданская позиция завтра.

Заключение

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.

В дидактике в последние годы требование активного усвоения знаний учащимися, выдвинутое еще прогрессивными дидактами прошлого, получило научное обоснование, приобретя характер закона развития активности и самостоятельности учащихся в познавательной деятельности. Реализация этого закона требует разработки и новых активных методов обучения.

Одной из наиболее эффективных форм подготовки специалистов становятся деловые игры и уроки с конкретными деловыми ситуациями. Игра известна еще с древнейших времен как способ проверки знаний и умений применять их на практике.

Игры дают возможность моделировать типичные производственные ситуации, в ходе которых ее участники ведут напряженную умственную работу, коллективно ищут оптимальные решения, используя теоретические знания и собственный практический опыт.

Образовательная функция деловой игры очень значима, поскольку деловая игра позволяет задать в обучении предметный и социальный контексты будущей профессиональной деятельности и тем самым смоделировать более адекватное по сравнению с традиционным обучением условия формирования личности специалиста.

Широко распространенные в настоящее время деловые игры оказываются неудовлетворительными именно с точки зрения целей и задач профессионального обучения. В общем виде каждая деловая игра предполагает две основных образующих своей организации: а) модель

имитируемого процесса, которая отражает зависимость изменений в среде или объекте, происходящих под влиянием тех или иных действий или решений участников игры; б) систему предлагаемых игроку решений и действий, вызывающих изменения в среде, результаты которых определяются по модели. Принципы построения модели и законы имитируемых процессов остаются скрытыми от играющих. Исходя из имеющегося профессионального опыта, игроки принимают решения в виде обратной связи получают результаты своих действий. Следовательно, играющие могут в условиях конкуренции или кооперации с другими участниками анализировать и оценивать свои действия только по результатам. За счет имитации в игре особенностей профессиональной сферы деятельности или ее частных ситуации участники имеют возможность сравнивать и критически оценивать эффективность уже имеющихся у них способов деятельности, но не больше. При этом содержание деятельности и ее способы остаются скрытыми для рефлексивного анализа. Фактически в традиционных деловых играх расширяется ранее сформированная профессиональная ориентировка, но не создаются условия для овладения новыми способами деятельности. Отсутствие условий для осуществления рефлексивного сознательного отношения к собственным действиям определяется тем, что в таких формах организации игрового обучения не делается специального акцента на необходимости возникновения у учащихся игрового отношения к игровой деятельности. Более того, в деловых играх, как замечает Артур Л. Робертс, возникновение рефлексивного игрового отношения к самому сюжету или попытке раскрыть закон имитационной модели рассматриваются как отрицательный момент. Говорится, что при этом игра идет ради самой игры, а достижение выигрыша - ради выигрыша. Игроки, стараясь обыграть друг друга, отвлекаются от целей обучения. Это опасение естественно, так как всякая игровая форма может провоцировать возникновение игровой деятельности, но внешние по отношению к игре цели обучения навыкам игровой деятельности заставляют фактически отрицать

игровую деятельность как основной механизм, обеспечивающий эффективность обучения.

Вместе с тем следует отметить, что современные деловые игры, несмотря на недостатки, все-таки дают обучающий эффект благодаря присутствию почти во всех играх момента дискуссии, обсуждения и анализа участниками своих действий между собой и с координатором игры. Именно в этом моменте они действительно рефлексивно и исследовательски относятся к собственной деятельности и ее организации. То, насколько организована будет эта сторона игрового процесса, и определит меру эффективности формирования рефлексивно-мыслительного и исследовательского отношения к действительной профессиональной деятельности.

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 ходе изучения психолого-педагогической литературы было выявлено, что являясь одним из активных способов обучения, деловые игры обладают следующими особенностями: активизацией мышления и поведения участников, высокой степенью вовлечения в процесс игры, обязательностью взаимодействия участников между собой и с материалами игры. Деловая игра – это модель какой-либо ситуации с непрерывно меняющимися условиями. Как правило, в ней действует несколько групп участников с разными интересами, и каждая из них должна решить свою проблему. По

своей сути деловые игры отличаются от любых других методов обучения. Их можно было бы сравнить с тренингами (частью которых они нередко являются), однако тренинги – это соединение теории с ее отработкой на практике. А в ходе деловой игры нарушается привычная цепочка – сначала теория, потом практика. Здесь знания, умения и навыки формируются у игроков почти одновременно, в ходе практической деятельности. Кроме того, ведущий с помощью специальных приемов создает определенный эмоциональный настрой участников, который активизирует процесс обучения.

В процессе выполнения квалификационной работы 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.

Таким образом, деловые игры, несмотря на практическую значимость, приемлемы лишь в качестве дополнительного метода обучения в органической связи с теоретическими занятиями. Они, в основном, не предполагают выработку единственного верного решения. Их ценность состоит в стимулировании большого количества идей и способов их реализации, в неоднозначности принимаемых решений, характер которых определяется конкретной учебной ситуацией.

Список использованной литературы

1. А.Я. Психология. Психологический словарь
2. Айламазян А.М. "Актуальные методы воспитания и обучения: деловая игра", уч. пособ. д. студ., МГУ-89.
3. Активные методы обучения и контроля знаний учащихся, Минск, 1993 г.
4. Активные формы и методы обучения, Минск, 1993 г.
5. Атаманова Р.И., Толстой Л.Н. Деловая игра: сущность, методика конструирования и проведения
6. Вербитский А.А., Борисова Н.В. "Методологические рекомендации по проведению деловых игр", М., 90.
7. Вербицкий А.А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход: Метод. Пособие.— М.: Высш. шк., 1991.— 207 с
8. Габрусевич С.А., Зорин Г.А. От деловой игры — к профессиональному творчеству: Учеб.-метод. пособие.— Мн.: Университетское, 1989.— 125 с.
9. Геронимус Ю.В. Игра, модель, экономика. — М.: Знание, 1989.— 208 с.
10. Гинзбург Я.С., Коряк Н.М. Социально-психологическое сопровождение деловых игр // Игровое моделирование: Методология и практика.— Новосибирск: Наука, 1987. — С. 61—77.
11. Ежова Л.В. Постановка и решение управленческих задач на промышленных предприятиях методом деловых игр
12. Жук А.И., Кашель Н.Н. Деятельностный подход в повышении квалификации: активные методы обучения.— Мн.: Институт повышения квалификации и переподготовки руководящих работников и специалистов образования, 1994.— 96 с.
13. Комаров В.Ф. Управленческие имитационные игры.— Новосибирск: Наука. Сибирское отделение, 1989.— 272 с.

14. Красовский Ю.Д. Мир деловой игры: (Опыт обучения хозяйственных руководителей). — М.: Экономика, 1989.— 175 с.
15. Крюков М.М., Крюкова Л.И. "Принципы отражения экономической действительности в деловых играх", М.,88.
16. Кухарев Н.В., Решетько В.С. Диагностика педагогического мастерства и педагогического творчества: В 3ч. Ч. 2 Диагностика педагогического творчества. – Мн.: Ред. Жур. «Адукацыя и выхаванне»,1996. – 96 с.
17. Кухарев Н.В., Решетько В.С. Стимулирование педагогического творчества. – Мн.: Ред. Жур. «Адукацыя и выхаванне»,1997.- 144 с.
18. Научное издание. Педагогика высшей и средней специальной школы. Межведомственный сборник, выпуск2. Минск «Университетское»,1988 г.
19. Платов В.Я. Деловые игры: разработка, организация и проведение: Учебник.— М.: Профиздат, 1991. – 156 с.
20. Психология. Словарь / Под общ. ред. А.В. Петровского, М.Г. Ярошевского.— 2-е изд., испр. и доп.— М.: Политиздат, 1990.— 494 с.
21. Смолкин А.М. Методы активного обучения: Науч.-метод. пособие.— М.: Высш. шк., 1991.—176 с.
22. Третьяков В. "Деловая игра как средство творения образа", Almamater №3 - 91.
23. Управление персоналом. Словарь-справочник
24. Характеристика и значение деловых игр в праве
25. Хруцкий Е.А. Организация проведения деловых игр: Учеб. Пособие для преподавателей сред. спец. учеб. заведений.— М.: Высш. шк., 1991.— 320 с.