



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ГУМАНИТАРНО-  
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
(ФГБОУ ВО «ЮрГГПУ»)  
Факультет заочного обучения и дистанционных образовательных  
технологий

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»

Выполнил: студентка группы ЗФ-  
411/112-4-1Ш

Климов Данил Сергеевич

Проверка на объем заимствований:  
62,56 % авторского текста

Научный руководитель:

к.п.н., доцент,  
Павлова Лариса Николаевна

Работа рекомендована защите  
рекомендована/не рекомендована

« 15 » 04 2017 г. декан  
факультета

Иголкина Е.И. Иголкина

Челябинск  
2017

## СОДЕРЖАНИЕ

Введение	3
ГЛАВА I ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ РАЗРАБОТКИ И ПРИМЕНЕНИЯ ДЕЛОВЫХ ИГР В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ПРАВУ	
1.1 Понятие «деловая игра»	6
1.2 Сущность и принципы деловой игры	13
Выводы по первой главе	19
ГЛАВА II ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ	
2.1 Методика разработки деловой игры	21
2.2 Технология построения занятия с использованием деловой игры	29
Выводы по второй главе	41
Заключение	42
Список использованной литературы	45

## **Введение**

В любой профессиональной деятельности существует потребность в получении новой информации, расширении своих профессиональных горизонтов. В двадцать первом веке огромный выбор способов коммуникации, поиска информации, освоения новых возможностей.

Сегодня многие педагогические вузы в практике обучения студентов используют деловые игры. Деловая игра активизирует учебный процесс и, по сравнению с традиционной формой проведения практических занятий, обладает рядом преимуществ:

- она подразумевает заинтересованность каждого из ее участников в более глубоком изучении какой-либо проблемы;
- дает им возможность формировать и повышать профессиональное мастерство преподавателей, исходя из необходимости решения педагогических проблем, смоделированных содержанием конкретных игр;
- способствует формированию таких качеств личности как ответственность и дисциплинированность, чувство долга, умение работать в команде, обеспечивает большую эмоциональную включенность обучаемых в образовательный процесс [3, С. 36].

Главным в обучении будущего специалиста является не овладение какой-либо суммой знаний, умений и навыков, а воспитание культуры профессионального мышления и профессиональной интуиции. Но невозможно просто взять и положить знания в голову обучающегося. Методика должна быть выстроена так, чтобы стимулировать учащихся к собственным активным действиям, направленным на усвоение.

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

Такая традиционная система за многие годы сложила прочное представление: учеба – это изнурительный, тяжелый труд, который рассчитан более всего на запоминание и зубрежку. А ведь мы сами делаем учебу трудной, отказываясь от перспективной формулы «обучаемся, играя», 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.

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.

*Деловая игра* – это средство развития мышления как профессионального, так и творческого. В ходе процесса игры студент получает возможность анализировать специфические ситуации, решать новые для себя профессиональные задачи [5, С. 7].

Игры дают возможность смоделировать производственные типичные ситуации, в ходе которых ее участники ведут активную умственную деятельность, занимаются коллективным поиском оптимальных решений, используя теоретические знания и собственный практический опыт.

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

Целью написания курсовой работы является систематизация, обобщение и закрепление теоретических знаний в области теории и методики пре-

подавания правовых дисциплин, внедрение новых технологий в традиционное обучение.

Применение деловых игр в процессе обучения становится актуальным в связи со следующим фактором: реорганизация высшего и средне-профессионального образования в стране главным образом нацелена на более полное удовлетворение потребностей общества в современных квалифицированных специалистах. В данном случае речь идет о повышении качества подготовки студентов. Для этого требуется:

- во-первых, будущим специалистом должен быть признан, что уровень квалификации является фактором, который станет гарантией высокооплачиваемого рабочего места;
- во-вторых, открываются гораздо большие возможности для продвижения по карьерной лестнице;
- в-третьих, необходимо пробудить у студентов интерес к овладению выбранной специальностью.

Задачи:

1. рассмотреть понятие деловой игры;
2. изучить историю возникновения деловых игр, их развитие;
3. сравнить деловые игры с традиционными методами обучения;
4. рассмотреть проблемы, возникающие в ходе проведения игры;
5. провести анализ литературы по данной теме;
6. подбор и адаптация методов для полного изучения темы;
7. самостоятельное проведение исследования: разработка деловой игры.

Объектом курсовой работы являются активные методы обучения.

Предметом выступает деловая игра, как средство обучения по правовым дисциплинам.

Гипотеза: применение деловых игр в традиционном учебном процессе повышает мотивацию студентов к осваиванию новых знаний, позволяет получить практический опыт в профессиональной сфере.

В процессе написания дипломной работы использовались учебные пособия, данные периодической печати, справочная литература.

Дипломная работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованной литературы.

## **ГЛАВА I ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ РАЗРАБОТКИ И ПРИМЕНЕНИЯ ДЕЛОВЫХ ИГР В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ПРАВУ**

### **1.1 Понятие «деловая игра»**

Деловая игра может рассматриваться и с точки зрения области деятельности и научно-технического знания, и как имитационный эксперимент, и как метод обучения, исследования, решение практических задач.

Рассмотрим и проанализируем несколько определений.

*Деловая игра* – метод, при котором происходит имитация принятия решений руководящих работников или специалистов в разных производственных ситуациях, осуществляемый по заданным правилам группой людей или человеком с ПК в диалоговом режиме, при наличии конфликтных ситуаций или информационной неопределённости [5, С. 15].

*Деловая игра* – средство, используя которое появляется возможность моделирования различных условий профессиональной деятельности (включая экстремальные) методом поиска новых способов ее выполнения. В деловой игре имитируются различные аспекты человеческой активности и социального взаимодействия. Игра также является методом эффективного обучения, т. к. снимает противоречия между абстрактным характером учебного предмета и реальным характером профессиональной деятельности [5, С. 16].

*Деловая игра* является групповым упражнением по выработке последовательных решений в искусственно созданных условиях, имитирующих реальную производственную обстановку [25, С. 35].

Для того, чтобы определить сущность понятия, рассмотрим теоретическую основу деловых игр, их назначения, основные характеристики, струк-

туру. Необходимо понимать значение деловой игры в гуманизации профессиональной деятельности, осознавать данную методику как реализацию диалогических принципов в профессиональном обучении.

Деловая игра стимулирует творческую активность участников как с помощью специальных методов работы (к таким относится «Мозговой штурм»), так и с помощью модеративной работы психологов-игротехников, обеспечивающих продуктивное общение [9, С. 46].

Также данный метод позволяет решать сложные ситуации при помощи специальных правил обсуждения.

Подводя итог вышесказанному, делаем вывод: в литературе нет однозначного определения понятия «деловая игра». Хотя во всех трактовках отмечается особенность деловых игр – наличие имитационной модели или ситуации, которая максимально приближена к жизненной.

Современные образовательные учреждения должны готовить специалистов, которые готовы к диалогу, и способны найти верное решение из сложной ситуации. Образовательные стандарты профессионального образования требуют от выпускников определенного стремления в решении профессиональных задач, именно поэтому образование должно нести коммуникативно-ориентированный и профессионально-направленный характер.

Положительный результат деловых игр в обучении в том, что общение является эффективным инструментом передачи информации. Главное, чтобы были предусмотрены социально-перцептивные способности:

- умение понимать другого человека, оценивать его моральное состояние;
- способность к эмпатии;
- умение идентифицировать собеседника;
- психологическая проницательность – важный навык, который помогает проникнуть в суть проблемы, возникающей в процессе коммуникации, находить решение, опираясь на свое чувственное восприятие;
- быть максимально наблюдательным.

Профессиональное общение осуществляется с помощью специальных знаний, регулируется общественными правилами и нормами. Профессиональные рамки обусловлены определенными целями, способами их достижения, критериями оценки, спецификой деятельности для каждой сферы.

В профессионально-ориентированном общении существуют определенные компоненты:

- конкретные цели, опираясь на которые специалист завязывает общение;
- информация, которой обмениваются специалисты между собой, проще говоря – содержание;
- расшифровка и переработка информации;
- каналы передачи информации [14, С. 80].

Стоит отметить, что в психологии мотивация рассматривается как один из самых успешных факторов освоения деятельности, в том числе и профессиональной. Коммуникативная мотивация подразумевает под собой потребности двух видов:

- а) общая коммуникативная мотивация (потребность в общении в принципе, присущая любому человеку);
- б) ситуативная мотивация (желание «вмешиваться» в конкретное коммуникативное общение).

Последний пункт определяется в большей степени тем, как педагог обучает, выстраивает свое общение, какой использует материал.

Важной функцией деловой игры является образовательная. Именно с помощью нее появляется возможность задавать в обучении предметный и социальный контекст будущей профессиональной деятельности, таким образом моделируя наиболее адекватное в сравнении с традиционным обучением формирование в студенте будущего специалиста.

Данная методика позволяет проводить обучение участников в процессе совместной деятельности, но у каждого есть своя задача, соответствующая его роли и функции. Общение в этот момент является еще и процессом со-



вместного освоения информации, осваивание навыков сотрудничества и совместной деятельности.

Существует такой термин как педагогическая технология. Его можно представить следующими аспектами:

- научный: педагогическая технология – часть педагогической науки, которая изучает и разрабатывает цели, содержание и методы обучения, проектирующие обучающие процессы;

- процессуально-описательный: описываются процессы, сопоставляются цели, содержание и методы, средства их достижения, планируемые результаты обучения;

- процессуально-действенный: осуществляется педагогический процесс.

Преподаватель не должен силой принуждать к обучению, а побуждать к нему интересным проведением занятий. Существует понятие «активного обучения», что означает переход от пассивного изучения материала к появлению интереса к будущей профессии, желании как можно глубже изучить программу и вникнуть в суть профессиональной деятельности.

Анализируя методическую литературу и практический опыт, делаем вывод, что для повышения качества усвоения преподаваемых дисциплин нужно активизировать студентов. Наиболее подходящими для повышения мотивации к обучению как раз и являются деловые игры, с помощью которых вырабатываются профессиональные навыки и накапливается первый профессиональный опыт.

Игра является мощным инструментом управления учебным процессом. Благодаря ей активизируются мыслительные процессы, что позволяет сделать учебный процесс интересным и увлекательным.

По мнению Д. Б. Эльконина, «человеческая игра - это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности» [25, С. 255].

Деловая игра подразумевает групповое действие, что отвечает требованиям современных методик преподавания. Хотя игра также позволяет проявить и индивидуальные способности личности. Игра создает эмоциональный стимул заинтересоваться процессом, облегчает запоминание учебного материала.

В процессе обучения деловые игры формируют культуру общения, способствуют формированию навыка работы в коллективе. Это все в совокупности формирует функции деловых игр в учебном процессе как средства психологического, социально-психологического и педагогического воздействия на личность.

В плане психологии происходит влияние на рост интеллекта студентов в процессе обучения. Во время проведения игр в процессе обучения развивается потребность в мыслительной деятельности. Дается мощный толчок для развития коммуникативной деятельности в обучении, речемыслительная деятельность учащихся также развивается в положительной динамике, активизируется интеллектуальная деятельность студентов.

Формирование навыков речевых коммуникаций и умений должно происходить в максимально реальных условиях. Процесс обучения должен осуществляться на решении системы коммуникативных задач. В учебном процессе коммуникативные задания являются неким средством управления, с помощью которых педагог увлекает обучающихся в творческую деятельность.

В игре формируются способности принимать решения, производить оценку своих действий и действий коллег, происходит оценка собственных знаний, умений и навыков. Формируется ответственность к учебному процессу. Благодаря самокритичности повышаются требования к самому себе. Личность начинает развиваться как будущий специалист, профессионал, формируются методические навыки.

Внедряя деловую игру в обучение, стоит помнить о психологических аспектах: игра должна быть релевантной и носить личностный смысл, а так-

же значимость для каждого из играющих. Любое занятие, и игровое в том числе, должно быть мотивированным, а участникам эта мотивация должна быть интересна.

С педагогической стороны требования состоят в следующем: педагог должен быть абсолютно уверен в целесообразности проведения именно такого занятия, а не традиционного, должны быть намечены конкретные цели в соответствии с задачами учебного процесса. Необходима выстроенная слаженная система, предполагающая определенность, последовательность, постепенное усложнение в процессе игрового урока. Должны быть учтены особенности коллектива и его членов. Условия проведения игры должны быть полностью адаптированы под условия учебного процесса.

Педагогическая игра имеет свои определенные признаки: четко определена цель обучения и необходимый педагогический результат, который может быть обоснован, явно выделен, охарактеризован учебной направленностью.

Игры по виду деятельности подразделяются на физические (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные и психологические.

В настоящее время имитационные и деловые игры применяются в различных областях: экономике, политике, социологии, администрировании, экологии, образовании, городском правлении, истории.

В условиях неопределенности и многофакторности деловая игра является неким инструментом поиска управленческих решений. Впервые применение игр в хозяйственной сфере было осуществлено в СССР М. М. Бернштейном в 1932 году на Лиговском заводе пишущих машин для обучения персонала в процессе освоения новой продукции. В 1938 году деловые игры в СССР были запрещены. Их постигла та же участь, что и ряд других научных направлений.

Исследования школы К. Левина стояли у истоков изучения процесса принятия группового решения. Они показали эффективность групповой дея-

тельности в изменении социальных установок, в повышении учебной мотивации и эго-вовлеченности [4, С. 105].

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 игровых обучающих методик. Издаются каталоги, пособия и справочники по деловым играм, проводятся регулярные семинары и школы. Создана Международная ассоциация по имитационному моделированию и играм.

Распространение деловых игр уже имеет своих сторонников и противников. Приверженцы методики подтверждают возможности деловых игр как инструмента формирования личности специалиста и активизации учебного процесса. Противники же в свою очередь утверждают, что недостаточно глубоким является понимание сути предмета в данном методе.

Стоит отметить, что деловые игры в своей основе подразумевают поиск оптимальных решений конкретных проблем, различных задач, возникающих в практической деятельности.

Современные методы деловых игр способствуют большему охвату действительности, дают возможность опробовать альтернативные варианты, наглядно показывают последствия принятых решений. Применяя игру в обучении, студентам предоставляется хотя и неполная, но точная информация, что повышает доверие к полученным результатам и стимулирует процесс принятия ответственности.

Деловые игры более полно показывают деятельность обучающихся, появляющиеся затруднения и их причины в отличие от других традиционных методов обучения. Метод дает возможность самостоятельно разобрать свои ошибки и ошибки других, узнать различные мнения на одни и те же вопросы, советы со стороны.

Создание имитационной и игровой моделей, которые должны органически накладываться друг на друга - является основой разработки деловой

игры. Игра позволяет фактически описать работы обучающихся, что задает социальный контекст профессиональной деятельности специалистов.

Предметом игры является деятельность участников игры, в специфической форме замещающая предмет реальной деятельности профессионалов.

Сценарий - это базовый фрагмент процедуры игры, в котором находят отражение принципы проблемности, двуплановости, совместной деятельности. Под сценарием деловой игры подразумевается описание в словесной или графической форме предметного содержания, выраженного в характере и последовательности действий игроков, а также преподавателей, ведущих игру. В сценарии отражается вся последовательность игры, разбитая на основные этапы, операции и шаги, и представленная в виде блок-схемы.

Игроки должны полностью отражать свои роли и функции той деятельности, которую имитируют в игре.

Правила игры - отражают характеристики реальных процессов и явлений, которые имеют место в прототипах моделируемой действительности. При этом, в правилах игры должно отразиться что как созданные в игре модели, так и сама игра являются упрощением реальной действительности.

Оценивание действий участников должно производиться по контролю качества принятых решений с позиции требований профессиональной деятельности и норм, а с другой – раскрывать игровой план учебной деятельности [13, С. 52].

Каждая деловая игра имеет свою структуру, в некоторых случаях структура различна, но как правило присутствуют обязательные общие этапы, такие, как: имитационная модель, игровая модель, цели игры, сценарий, распределение ролей, правила игры и подведение итогов.

Рассмотрев данный пункт дипломной работы, можно сделать вывод о том, что развитие деловых игр началось около ста лет назад. Значимость их не утратилась, а совсем наоборот. Каждый год разрабатываются все формы, виды, типы деловых игр.

## 1.2 Сущность и принципы деловой игры

Деловая игра подразумевает форму воссоздания социального и предметного содержания будущей профессиональной деятельности специалиста, моделирования таких систем отношений, которые характерны для этой деятельности как целого.

При помощи знаковых средств (язык, речь, графики, таблицы, документы) в деловой игре воспроизводится профессиональная обстановка, идентичная по основным характеристикам с реальной действительностью. Вместе с тем во время проведения деловой игры воспроизводятся исключительно типичные, обобщенного характера ситуации в сжатом масштабе времени. Например, экзаменационная сессия будет разыграна за одно игровое занятие, а разработка перспективного плана развития предприятия - за период от одного игрового занятия до одного дня.

Учебная деловая игра будет воссозданием контекста будущего труда в его предметном и социальном аспектах, при этом оставаясь педагогическим процессом. Стоит заметить, что она имитирует контекст предмета - обстановку условной практики и социальный контекст, в котором происходит взаимодействие студентов с представителями других ролевых позиций. Опираясь на выше сказанное, можно сделать вывод, что во время деловой игры реализуется целостная форма коллективной учебной деятельности на целостном же объекте - на модели условий и диалектики производства, профессиональной деятельности.

Пять психолого-педагогических принципов для достижения поставленных учебных целей на этапе разработки необходимо заложить в деловую игру:

- принцип имитационного моделирования ситуации;
- принцип проблемности содержания игры и ее развертывания;
- принцип ролевого взаимодействия в совместной деятельности;
- принцип диалогического общения;
- принцип двуплановости игровой учебной деятельности.

Принцип имитационного моделирования ситуации предполагает разработку:

- а) имитационной модели производства;
- б) игровой модели профессиональной деятельности.

Наличие данных моделей крайне важно для создания предметного и социального контекстов будущего труда.

Развертывание игры и принципа проблемности ее содержания означает, что в предметный материал игры заложены учебные проблемы, которые выстраиваются в виде системы игровых заданий. В них содержится тот или иной тип противоречий, разрешаемых студентами в процессе игры. Данное действие должно привести к выходу из проблемной ситуации.

Принцип ролевого взаимодействия в совместной деятельности основывается на воспроизведении производственных функций специалистов через их ролевое взаимодействие. Игра подразумевает общение, основанное на субъект-субъектных отношениях, при которых развиваются психические процессы, присущие мышлению специалистов.

Принцип диалогического общения и взаимодействия всех участников игры является необходимым условием преодоления и решения проблемной ситуации. Участники игры задают друг другу вопросы. Система рассуждений каждого из партнеров обуславливает их взаимное движение к совместному решению проблемы. Разные люди по-разному реагируют на одну и ту же информацию, что порождает диалог, обсуждение и согласование позиций, интересов.

Принцип двуплановости игровой учебной деятельности дает возможность внутреннего раскрепощения личности, проявления творческой инициативы. Суть его в том, что "серьезная" деятельность, направленная на обучение и развитие специалиста, реализуется в "несерьезной" игровой форме.

Эти взаимообусловленные принципы составляют определенную концепцию деловой игры и должны соблюдаться как на этапе разработки, так и на этапе реализации. Несоблюдение или недостаточная проработка хотя бы

одного из них отрицательно скажется на результатах деловой игры. В модели Вербицкого первый принцип разделен на две части, но это ничего не изменяет в самой сути игры и во взаимодействии ее принципов.

Разработка деловой игры начинается с создания двух моделей - имитационной и игровой, которые встраиваются в ее сценарий. Таким образом, первый принцип деловой имитационной игры реализуется уже на начальном этапе ее разработки. Свое воплощение имитационная модель получает в следующих структурных компонентах: цели, предмет игры, графическая модель взаимодействия участников, система оценивания. Компоненты игровой модели - сценарий, правила, цели, роли и функции игроков.

Три последующих принципа - совместной деятельности, диалогического общения и двуплановости - соподчинены принципу игрового моделирования.

В совместной деятельности принцип ролевого взаимодействия задает педагогу требование выбора и конкретизации ролей, определения полномочий, ресурсов, интересов "должностных лиц". Все это должно воспроизводиться при соответствующем наборе методических и психологических условий совместного или индивидуального принятия решений. Деловые игры - взаимодействие двух или большего числа людей. Процесс игры возможен только при наличии нескольких участников, вступающих в общение и взаимодействие.

Принцип диалогического общения - необходимое условие игры. Стоит сказать, что каждый участник в соответствии с ролью высказывает свою точку зрения, свое отношение ко всем проблемам деловых игр. В диалоге рождается процесс мышления. Его появление обусловлено наличием включенного в игру противоречия или проблемы. Задача разработчика и ведущего - создать оптимальные дидактические условия для возникновения диалога, перерастающего в полилог, дискуссию.

Заложить в игру такие ситуации, при которых ее участники могли бы действовать сознательно и в любой момент отдавать себе отчет в том, что



они поступают и как исполнители игровых ролей, и как будущие специалисты разработчика обязывает принцип двухплановости. В игровой обстановке появляется возможность не бояться ошибок, интеллектуально раскрепощаться и активизироваться творческому потенциалу личности. Учитывая зависимость от игровых задач, можно варьировать игровые и педагогические цели, усиливая игровой, учебный или профессиональный аспекты. Все зависит от цели, реальной обстановки. Главное, чтобы игровые условия трансформировались в сознании обучаемых и превратились в стимулы деятельности реальных целей обучения и воспитания. Эффективность деловых игр достигается через баланс между реальными и условными составляющими. Тогда учебная ситуация осознается двояко, и эта двойственность максимально работает на решение учебных и воспитательных задач.

У деловых игр есть свои достоинства и недостатки, определенные области применения. Прежде всего деловая игра как форма контекстного обучения может выбираться прежде всего для решения следующих педагогических задач:

- формирование у обучаемых целостного представления о профессиональной деятельности и ее динамике;
- приобретение проблемно-профессионального и социального опыта, в том числе принятия индивидуальных и коллективных решений;
- развитие теоретического и практического мышления в профессиональной сфере;
- формирование познавательной мотивации, обеспечение условий появления профессиональной мотивации.

Исходя из всего выше сказанного, приходим к выводу, что не любое содержание профессиональной деятельности подходит для игрового моделирования, а исключительно то, которое содержит в себе проблемность и не может быть усвоено индивидуально. (Вспомним любимое выражение руководителей, обращенное к молодым специалистам: "Забудьте все то, чему вас

учили в институте!"). Сам предмет игры, подобно мячу или шайбе, должен играть с "играющими".

Каково количество участников деловой игры? Опыт и исследования показывают, что оптимальное число участников - 30 человек, а в группе - 7 человек. Как проводить деловую игру? Деловую игру можно проводить как перед изложением учебного материала для обнаружения пробелов в знаниях, когда их основой будет только личный опыт, так и после курса лекций для закрепления изученного и усвоения нового материала на личном опыте. Можно также осуществлять организацию всего учебного процесса на базе сквозной деловой игры. В последнем случае динамика интереса обуславливается динамикой смены традиционных и деловых форм проведения занятий, которые целостно воспроизводят процесс будущей профессиональной деятельности. [убл](#)

Творческая активность личности в деловых играх мотивируется тем, что игра позволяет ощутить значение собственного "я". Комплексы и зажатость на базе интереса сменяются активностью, собранностью. Такой интерес вызывает положительные эмоции, дает толчок творческой направленности личности, увеличивает результаты и темпы эвристического мышления. В процессе игры наиболее полно реализуется один из наиболее важных принципов воспитания - принцип единства знаний и опыта. Деловая игра наполняет межролевое общение нравственно-психологическим содержанием и самоорганизует деловое сотрудничество. Развитие личности профессионала в процессе деловых игр обусловлено рядом совокупных факторов, главными из которых являются:

- система специальной и личностной мотивации;
- возможность через коллективную деятельность поставить и решить задачу;
- возможность воссоздать целостную динамическую производственную ситуацию и действовать в ней.

Адекватно отражать профессиональные и социально-личностные отношения позволяет комплект ролей и функций игроков, относящиеся к тому

фрагменту профессиональной деятельности, который имитируется в игре. Иногда для стимулирования игровой ситуации вводятся игровые роли (Скептик, Энтузиаст и т. д.). Чем выше профессиональный уровень разработчика, тем удачней будет комплект ролей. Сложным моментом в разработке игры является четкое определение игровых функций участников. Их нужно составлять обобщенно и дополнять инструкциями, в которых в словесной форме, с помощью таблиц или в виде алгоритма перечислены права, обязанности и возможные действия игроков.

В правилах игры отражаются характеристики процессов реальности и явлений, существующих в прототипах моделируемой реальности в упрощенном варианте. Исключая выше сказанное, существует второй план игры - правила чисто игрового характера; если их не соблюдать, игра перестанет быть игрой, превратившись в занятие тренажерного типа.

Требования к правилам игры сводятся к следующим положениям:

- правила содержат ограничения, касающиеся технологии игры, регламента игровых процедур или их элементов, ролей и функций преподавателей-ведущих, системы оценивания;
- правил не должно быть слишком много, не более 5-10, они должны быть представлены аудитории на плакатах или с помощью технических средств;
- характер правил должен обеспечивать воспроизведение реального и делового контекстов игры;
- правила должны быть связаны с системой стимулирования и инструкциями игрокам.

### **Вывод по первой главе**

1. При рассмотрении понятия «деловая игра», приходим к выводу, что в педагогике деловые игры можно рассматривать как групповое упражнение, как средство моделирование разнообразных условий и как метод имитации. Деловой игре свойственна структура, состоящая из этапов: имитационная мо-

дель, игровая модель, цели игры, сценарий, распределение ролей, правила игры и подведение итогов.

2. Методика разработки деловой игры содержит следующие аспекты:

подготовку методической инструкции для участников, справочный материал.

Методическая инструкция игры содержит описание цели, функции участников и структуру игрового коллектива, программу стимулирования, исходные данные, процесс игры (этапы, эпизоды), направления возможного усовершенствования и усложнения игры.

## **ГЛАВА II ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ**

### **2.1 Методика разработки деловой игры**

Методическое обеспечение игры предполагает наличие следующих материалов: проспект и параметры игры, набор реальной и игровой документации. От сложности объекта имитации, контингента и других причин зависит степень детализации методических рекомендаций.

Следует придерживаться дидактических правил при разработке и использованию игр:

1. Деловые игры необходимо применять только в тех случаях, когда они действительно необходимы. Это способствует получение целостного опыта будущей профессиональной деятельности, развернутой во времени и пространстве.
2. К разработке игры следует подходить системно и учитывать ее влияние на другие виды работы со студентами, а также реакцию других преподавателей, которая может быть неадекватной.
3. В деловой игре необходима предметная и социальная осведомленность участников, поэтому следует начинать подготовку к деловой игре с анализа конкретных производственных ситуаций и разыгрывания ролей. До игры также следует формировать у студентов умение вести дискуссию.
4. Структурные компоненты деловой игры должны сочетаться таким образом, чтобы она не стала ни тренажером, ни азартной игрой.
5. Построение игры должно строиться на принципах саморегуляции. Педагог действует перед игрой, до начала обучения, в конце и при анализе игры, что

требует большой подготовительной работы, теоретических и практических навыков конструирования деловых игр.

6. Работа студентов в процессе проведения имитационных игр не укладывается в рамки традиционного поведения их на занятии и должен быть подчинен логике моделируемого производственного процесса.

7. В профессиональных учебных заведениях наиболее приемлемы компактные деловые игры, рассчитанные на 4 часа практических занятий. Их лучше проводить на последних часах последнего дня учебной недели, учитывая эмоциональный заряд.

Принципиальным моментом при разработке игры для обучающихся является определение темы и целей. В теме могут быть отражены характер деятельности, масштаб управления, условная обстановка.

Для определения первостепенных целей, разработчик должен ответить на несколько главных 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?

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

Учитывая двуплановость игры, ее цели реализуются в реальном и условном плане. В реальном плане — это дидактические и воспитательные цели, в условном — игровые. При этом 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 вспомогательную роль, роль средства достижения педагогических целей (формирования предметной и социальной компетентности специалиста).

В игра организуются совместная деятельность обучающихся в соответствии с правилами и нормами. Принятие групповых или индивидуальных решений приводит к достижению цели.

Наиболее типичной ошибкой при разработке деловых игр является моделирование «среды», а не деятельности. Но занятие должно строиться как раз на деятельности, которая отразит согласование интересов.

Может обыгрываться явление, к которому также возможно несколько подходов как теоретических, так и практических.

Сюжет событий должен предполагать постоянное столкновение интересов участников игры. Игра строится как скрытый диалог смыслов. Ситуация должна подразумевать неоднозначность решений, содержать элемент неопределенности, что обеспечивает проблемный характер игры и личностное проявление игроков. Прямая формулировка проблемы или указание на нее недопустимы. Но в тоже время правила и нормы формулируются однозначно и определенно.

В каркасе игры должна быть заложена возможность каждому игроку принимать решения и обеспечить осознание этого играющими. Этого можно достичь при помощи пакета документов. Для облегчения разработки и проведения игры и лучшего усвоения участниками правил, чтобы каждый документ был ориентирован на определенного игрока. В игре необходимо отражать не все разнообразие факторов, действующих в реальной ситуации, а только наиболее значимые. Тогда она становится нагляднее, а участникам легче ее анализировать.

Вероятность происходящих событий должна быть на среднем уровне. Если будет низкая вероятность, то воспроизводиться будут частные схемы поведения. А если же наоборот высокой, то есть опасность принятия привычных тривиальных решений. Игроки охотнее включаются в игру, когда есть свобода принятия решений. Не малую роль играет стимулирующий фактор, который обеспечит большую вовлеченность участников. Их должен волновать не выигрыш, а результат. Этому способствует оптимальный баланс

игровой деятельности и деятельности по поводу игры. Важным элементом является обратная связь, которая должна отражать дифференцированность игроков и развитие системы в результате принятых решений.

Игра будет неудачной, если плохо продуманы взаимосвязи участников и последовательность действий, события не развиваются во времени, ход игры требует постоянного вмешательства ведущего.

Выделяют следующие этапы разработки игр:

- определяется тема и проблематика;
- определяется тип по назначению (для обучения, в исследовательских целях, для принятия решений, проектирования, по кадровым вопросам);
- выделяются цели конструирования;
- проводится анализ главных закономерностей связей, отношений, в моделируемой деятельности, исходя из проблемы, лежащей в основе игры. Необходимая степень детализации представления объекта определяется именно в этом пункте. Все связи в нем должны быть обозримы и в то же время не слишком упрощены;
- выделяются игровые единицы и функции. На основе этой работы создается сценарный план, и продумываются игровые события;
- создается перечень решений, которые могут принимать игроки. На данном этапе определены основные точки, на которых базируется простая игра. Пункты 7 и 8 относятся лишь к сложной игре;
- определяются параметры связей между факторами, которые нужно отразить во время проведения игры. Они должны быть такими, чтобы вызвать последствия, характерные для моделируемой деятельности. Следует определить взаимодействие всех параметров в каждом звене деятельности. Не все параметры могут определяться количественно.
- формирование числового массива. Определение размерности основных параметров, закономерностей и взаимодействия, построение таблицы и графиков, программ для ЭВМ проводится во время этого этапа;



- формирование влияния окружающей среды, детализация сценического плана;
- формулируются правила, распределяются решения по игрокам. Устанавливаются причинно-следственные связи между производимыми операциями. Выстраивается блок-схема игры, внутренний график проведения, уточнение основных шагов, этапов, циклов. Завершенная фаза принятия решения является шагом, а этап разделяет сценарные фазы, цикл ведет к конкретным итогам, является наиболее завершенной фазой игры. На точки ветвления игры обращается особое внимание;
- формируется система штрафов и поощрений, определяются критерии выигрыша. Результаты игры должны быть очевидны, выраженные количественно и оцениваться экспертами;
- отладка игры, ее проигрывание разработчиками, уточнение связей, параметров, проверка гибкости блок-схем, анализ реальности ситуаций - действительность стимулов, правильности расчетов временных затрат, окончательная коррекция игры [6, С. 85].

Для качественного проведения игры необходимо подготовить методическую инструкцию для участников, справочный материал. Методическая инструкция игры должна включать в себя описание цели, функции участников и структуру игрового коллектива, программа стимулирования, исходные данные, процесс игры (этапы, эпизоды), направления возможного усовершенствования и усложнения игры.

Деловая игра проводится в несколько этапов: сначала конкретизируется проблемная ситуация, потом она разбивается на подзадачи, решение которых проходит на каждом этапе, и последний этап игры приводит к полному решению проблемы. В процессе образуется цепочка решений.

Важно учитывать умение вести себя в соответствии с предложенной ролью. Это зависит от индивидуальных способностей участника. Некоммуникабельность, тревожность мешают вжиться в роль. Сказываются и психологические характеристики личности.

Существует три стратегии поведения участников:

1. Есть некий обобщенный образ, именно от его лица принимаются все решения. Это своего рода идеал, и он может выступать, например, в роли начальника. Появляются некие формальные и неформальные нормы, на которые ориентируется данный прототип.
2. Целью второй стратегии является выигрыш. В этом случае считается возможным нарушить какие – либо правила, действовать на грани дозволенного. Но именно это может сделать игру интереснее, активнее и насыщеннее. В этом случае следует осуществлять связь с внешним миром, обыгрывать случайные ситуации.
3. Главные отличия третьей стратегии: интерес к тому, какой результат будет достигнут определенным действием, какое решение примут играющие. Стратегии могут заменять друг друга. Также можно выделить и другие особенности поведения игроков.

Организатор игры должен контролировать процесс занятия, поддерживать необходимый уровень эмоциональной и интеллектуальной напряженности. Но в тоже время вмешательство организатора в игру должно быть минимально. Авторитарная позиция ведущего блокирует игровое поведение участников, снижает эффективность рефлексии в ходе обсуждения результатов.

Могут возникнуть сбои в начальном периоде проведения и процессе формирования группы. Каждый из участников стремится обеспечить себе достаточно высокий социометрический статус. Для этого может быть избрана стратегия критики. И наиболее естественным объектом для критики им предоставляется игра. Процесс формирования группы лучше провести вне игры. Например, предварительно провести дискуссию, ходом которой легче управлять. Если возник сбой, руководителю необходимо противодействовать сплочению группы на основе ее недовольства. Стоит объяснить, что к неудачам ведет не плохая конструкция игры, а неучтенность игроками каких-либо факторов. Участникам нужно убедиться, что результат появляется не случайно, а в ходе имитации определенных процессов.

Еще одним вариантом нарушения игры может быть потеря двуплановости. Нельзя допускать переноса в игровое занятие личных взаимоотношений. Ведущий напоминает об условном характере мероприятия, если это необходимо – распределяет роли, меняет правила.

Еще одна ситуация связана с утратой понимания игрового контекста одним из участников и его попытками решить личные проблемы (например, доминирование) в игре. Такого участника руководитель должен замкнуть на себе, минимизировать его контакты. Стоит отметить, что условность может быть гипертрофирована. Азарт игроков вызывает эмоциональные всплески, действия, все стремятся выиграть, а не достичь необходимого результата. Задачей ведущего является регулирование эмоций играющих. Оптимально сделать выигрыш и проигрыш не слишком однозначными, снизить их значение.

Индивидуальные особенности тоже могут быть причиной возникающих трудностей в игре. Некоторые не способны работать в группе или неспособны принять игровую ситуацию.

В первом случае причиной являются, как правило, гипертрофированная значимость для участника оценка его действий, связанная с неадекватностью Я-концепции, завышенной или заниженной самооценкой. Поведенческие проявления этих особенностей: постоянное вмешательство, демонстративное поведение, ссоры, уход из игры, навязывание своей точки зрения. Во втором случае причиной могут быть либо невротические блокировки проявлений самостоятельного, спонтанного поведения, высокая тревожность, либо ригидность. Участие таких игроков нежелательно. Однако отбор для участия в деловых играх неприемлем, существующие данные необходимо учитывать при распределении ролей [9, С. 56].

Игры в обучении помогают приблизить учебную деятельность к реальной жизни. Такое возможно при условии, что игры будут моделировать жизненные ситуации. 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.

В литературе нет общего мнения по вопросам построения деловых игр и методике их конструирования. Нет и общего представления о структуре игр, но некоторые структурные элементы являются общими при разных подходах.

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

Данная модель отражает выбранный момент из реальной жизни. Его можно назвать объектом имитации, прототипом.

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

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

Сценарий является базой для проведения игрового урока. В нем отражены принципы проблемности, двуплановости, совместной деятельности. Под сценарием понимается словесное или графическое описание предметного содержания, выраженного в характере и последовательных действий игроков, а также преподавателей, ведущих игровое занятие. Сценарий должен отразить общую последовательность игры, разбитую на основные этапы, операции и шаги, представленные в виде схемы. Участники должны адекватно отразить свои роли и функции, которые моделируются в игре.

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

Игровая среда в значительной степени определяет специфику проведения занятия. Существуют игры с предметами и без, комнатные, настольные, уличные, на местности и многие другие. Для активизации учебного процесса деловая игра может быть использована в различных образовательных учреждениях. Именно в деловой игре наиболее удачно решаются задачи освоения профессионально – ориентированного общения.

Система оценивания должна обеспечивать, с одной стороны, контроль качества принимаемых решений с позиций норм и требований профессиональной деятельности, а с другой - способствовать разворачиванию 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.

## **2.2 Технология построения занятия с использованием деловой игры**

При подготовке занятия с использованием деловой игры необходимо было определиться со следующими моментами:

- *тема игры*. Важно было учесть возможности студентов группы, уровень знаний, активность и способности. Тема занятия должна быть актуальна, иметь варианты решений.
- *игроки*. Для проведения занятия необходимо учесть не только уровень подготовки учащихся, но и психологическую атмосферу в коллективе, продумать возможность создать равнозначные группы по знаниям, активности и т. д. Нельзя отстранять участников, чьи знания и способности недостаточно высоки. Для каждого должна быть выбрана определенная роль. Это создает психологический комфорт в проведении занятия и имеет воспитательное значение. Если же распределение ролей предоставляется учащимся, то преподаватель должен внести свои коррективы в случае не совсем качественного состава команды. Назначая оппонентов, необходимо учитывать взаимоот-

ношения студентов, психологическую совместимость – это обеспечит и соревновательный дух, и качество игры. Подбор участников осуществляется на основании личных качеств, знаний и организаторских способностей.

- *разработка и выдача задания.* После определения темы, выявления дискуссионных возможностей, преподаватель начинает распределять роли среди студентов, намечает объем задач, которые нужно решить, набрасывает ход игры. Так создается логическая схема проведения данного занятия, в которой определен порядок выполнения работ на всех этапах, источники для сбора информации, произведена систематизация работы студентов над своими заданиями. При использовании схематического блока проще наладить коммуникацию между звеньями игры и контролировать процесс занятия.

Построение задания происходило следующим образом:

1. выдача вопросов для всех участников деловой игры;
2. сбор информационных материалов по рассматриваемому вопросу, выявление недостатков;
3. анализ предложенных вариантов решения с их обоснованием, соотношением между собой и по отношению к исходному.

- *подготовительный этап игры.* С этого этапа начинается рабочий период. Определены темы, роли, подгруппы, оппоненты, должности. При подборе и обработке материалов по действующему производственному процессу педагог ставит задачу: выверить основные данные производства. После того, как студенты полностью освоят происходящий процесс, нужно направить их энергию на углубленное изучение литературы и опыта по рассматриваемому вопросу.

- *сценарий игры.* Продумывание сценария зависит от ее формы. Но в любом случае, требуется выступление определенных лиц, их оппонентов. Игра должна набирать интенсивность и развивать события. Педагог определяет очередность сильных и слабых вариантов, просматривает возможность контрвопросов, их место в игре. За слабыми должны следовать сильные ва-

рианты решения – иначе альтернативные варианты не прозвучат, и дискуссия закончиться.

- *отработка игры*. Студенты осваивают коммуникативные навыки общения, общение при помощи диалога. Основной функцией занятия с использованием деловой игры является овладение искусством общения с оппонентами и соратниками, возможность каждого выступить при коллективе. Также в данном процессе ученики формируют культуру речи и корректируют, пополняют свой словарный запас. Стоит сказать, что вести игру может и кто-то из студентов, если на это имеется потенциал в виде знаний и возможностей.

Студенты решают поставленные задачи, каждый руководствуясь своими должностными обязанностями, принимают решения. Проводится анализ документов, подобных прецедентов, литературных источников. Подводится итог работы.

В итоге занятия каждый игрок должен отстаивать свое решение, проходят некие дебаты. Педагог объективно оценивает проделанную работу, все аргументы, приведенные участниками, дает свои комментарии.

В занятиях с применением деловых игр студенты получают возможность показать уровень своей подготовки, к тому же раскрыть свои организаторские способности, умение ориентироваться в сложных ситуациях, находить альтернативные решения представленных задач. При подведении итогов оценивается активность каждого из присутствующих, качество оформления отчетности. Ниже приведена таблица № 1, по которой можно оценивать качество проведенной работы.

**Таблица № 1.**

**Примерная шкала оценки участников деловой игры**

Показатели	Число баллов
Качество выполнения задания, отчета, доклада	0...10
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

Четкость, полнота и качество заполнения документации	0...10
Штрафные баллы за нарушение дисциплины, уклонение от выполнения задания (минус)	0...10

Деловые игры как метод активного обучения в сравнении с традиционными играми заключается в следующем:

1. В игре воссоздаются основные закономерности процесса профессиональной деятельности и профессионального мышления на материале динамически порождаемых и разрешаемых совместными усилиями участников учебных ситуаций. Иначе говоря, обучение максимально приближено к реальной ежедневной деятельности руководителей и специалистов. Такой эффект дает использование моделей социальных отношений.

2. Методика деловых игр подразумевает 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 студенту без учета его способности и готовности осуществить требуемое преобразование, в деловой игре приобретает статус метода. Получается не механическое накопление информации, а деятельностное распрямление какой-то сферы человеческой реальности.

Все перечисленные, а также многие другие особенности игр в процессе обучения в очередной раз доказывают их возможность использования совместно с традиционными методами обучения. При помощи данного образовательного процесса формируется личность специалиста, уже готового к решению различных спорных ситуаций.

Этот тезис можно конкретизировать в следующем виде:

- При помощи деловой игры есть возможность накопить профессиональный опыт в кратчайший срок;
- В игре есть возможность экспериментировать с событием, пробовать разные стратегии решения поставленных проблем и т. д.;



- В деловой игре знания усваиваются в реальном для участника процессе информационного обеспечения его игровых действий, в динамике развития сюжета деловой игры, в формировании целостного образа профессиональной ситуации;
- В деловых играх у будущих специалистов формируется целостное представление о профессиональной деятельности и ее динамике;
- Получение социального опыта происходит во время игрового процесса (коммуникации, принятия решений и т. п.).

В процессе разработки деловых игр возникли следующие трудности:

1. Не существует общепринятого макета деловой игры;
2. Сложности при оценивании эффективности различных деловых игр;
3. В связи с отсутствием обобщенного описания деловых игр, появляются сложности их тиражирования и воспроизведения.

Социально – психологические аспекты также вызывают сбои в игре. Двуплановость игры дает о себе знать, если реальный план начинает доминировать над условным. Такое возможно в следующих случаях:

- межличностные отношения между участниками переносятся в игру;
- в процессе игры возникает конфликт, который задевает и внеигровые отношения;
- участники используют ситуацию во время игрового занятия для преодоления своих личных проблем.

Но в этом и есть плюс игры: студенты находятся в условиях, максимально приближенных к реальности, что дает возможность увидеть их положительные и отрицательные стороны. Найти слабые моменты, над которыми нужно работать. Именно в этом процессе участники раскрываются как индивидуальности. Эмоциональное поведение, накал страстей, полная отдача процессу – ярко выраженный эмпирический фактор. Чем выше эмоциональное напряжение, тем больше стремление к обучению, повышается интерес к изучаемому предмету.

Воспроизведение деятельности происходит в условиях относительной неопределенности в отношении того решения, которое должно быть принято. Если речь идет о «жесткой» имитации, то выбирать приходится из предложенных вариантов решения. «Свободные» игры больше приближены к реальности. В них студенты сами выделяют проблему и могут на свое усмотрение выбрать ее решение.

В каких-то случаях игрокам ставится определенная цель и возможности получения выигрыша, а в каких-то – участники получают большую свободу. Они сами могут определить цель и выбрать способы ее достижения.

Деловые игры – это искусственно созданные ситуации с определенными правилами. Участники оказываются в неожиданных ситуациях, где необходимо решить проблему или конфликт. Последствиями условности игровых ситуаций является ненаказуемость поведения участников со стороны социальных институтов, отсутствие последствий и санкций от игровых действий в реальной жизни. В процессе игры студенты раскрепощаются и неосознанно снимают тотальный контроль за своей личностью. Этот факт позволяет наиболее полно раскрыть внутренние ресурсы во время занятия.

В деловой игре появляется возможность выразить индивидуальные качества личности, а не довольствоваться результатами ретроспективного характера.

Во время применения деловой игры в процессе обучающего занятия, мы можем выявить следующие психологические моменты:

1. Моделируются жизненные события, исход которых предсказуем; проявляется реакция на те или иные психологические перемены, которые оказывают влияние на принятие решения.
2. Игра отражает модель поведения игроков в реальной жизни при столкновении с такими же трудностями и задачами.
3. При систематическом применении игр в процессе обучения можно наблюдать прогресс у обучающихся в плане освоенных данных,

коммуникативных навыков, умения быстро реагировать на происходящее.

4. В результате проведения занятий в игровой форме мы можем сравнить поведение учащихся во время игры и в реальной жизни.
5. Игры в процессе обучения являются методом исследования целостной деятельности. Организованная и многоуровневая деятельность обучающихся является здесь предметом анализа.

Для преподавателя, который самостоятельно будет проектировать деловую игру, можно дать советов:

- деловые игры – это трудоемкий, многогранный процесс. Применять ее необходимо в тех случаях, когда невозможно достичь поставленных целей иными способами. Игры используются, если важны:

- а) приобретение опыта и навыков, применяемых в процессе реальной профессиональной деятельности;
- б) умения и навыки необходимо объединить в целостную систему;
- в) приобретение опыта межличностных отношений;
- г) творческое мышление формируется в процессе проведения деловой игры.

Если преподаватель в процессе обучения использует хотя бы одно игровое занятие, то это приводит к перестройке используемой методики обучения. Не приемлемо проводить деловую игру по теме, которая незнакома студентам. Такой урок обречен на провал. Участники должны быть заранее подготовлены и хорошо осведомлены о вопросе, который предлагается в игре. Предварительно проводится обучение ведению дискуссии, анализа ситуации и т. д.

Со студентами ГБПОУ «Южно-Уральский многопрофильный колледж» была проведена деловая игра по мотивам известной сказки «Красная Шапочка».

В игре задействованы следующие права:

1. Право на жизнь.

## 2. Право на неприкосновенность жилища.

Законодательство, разработанное для деловой игры:

1. Любой гражданин, виновный в убийстве другого человека, осуждается на пожизненное заключение либо, если есть отягчающие обстоятельства, смертную казнь.
2. Каждый человек, виновный в нарушении границ жилища, подвергается лишению свободы на срок до 7 лет.

**Таблица № 2**

### **Технологическая карта проведения деловой игры**

№	Структура описания	Содержание
1	Цель	Закрепить знание правовых норм на реальном примере, получить возможность непосредственно участвовать в правовом процессе.
2	Задачи	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Заслушать истца и ответчика;</li><li>2. Заслушать свидетелей;</li><li>3. Принять решение о виновности / невиновности обвиняемого;</li><li>4. Вынести вердикт;</li><li>5. Проанализировать занятие;</li><li>6. Разъяснить каждому из участников их сильные и слабые стороны в данном занятии.</li></ol>
3	Тип	Процесс осмысления и анализа происходящего и полученных результатов
4	Технология работы	Деловая игра Судебное заседание над обвиняемым в покушении на убийство Серым Волком.
5	Возраст участников	Не имеет значения
6	Количество участников	Количество групп зависит от желания организаторов. В группах количество человек ограничивается до 5.
7	Место деловой игры в образовательном пространстве студента	Осознание значимости правовых дисциплин, умение применять на практике знания, полученные во время учебного процесса; возможность непосредственно окунуться в профессиональную среду и самостоятельно решить предложенные задачи
8	Набор ролей	Ведущий игры, участники
9	Реквизиты	Памятки, где прописаны роли и слова участников Авторучки, бумага для записей
10	Правила	Модератором даются краткие инструкции участникам. 1. Общая цель игроков: вынести обвинительный или оправдательный приговор Волку, опираясь на имеющиеся знания о правах человека (маленькая хитрость, которую опытные

		<p>игроки или просто сообразительные, находчивые дети могут заменить и использовать. Но специально обращать на это их внимание не стоит) и две статьи Уголовного кодекса, которые преподаватель выписывает на доске.</p> <p>2. Игроки делятся на отдельные группы. Волка садят отдельно, учитывая его роль в этой игре.</p> <p>3. Ребятам дается несколько минут, чтобы они ознакомились каждый со своей ролью и действиями.</p>
11	Поэтапное описание	<p>Сначала заслушивают сторону обвинения. Высказывается каждый по очереди: сначала прокурор, затем бабушка, Красная Шапочка и мама. Высказывается четкая позиция обвинения. Важно контролировать процесс: никто не должен перебивать, выкрикивать, нарушать порядок в судебном заседании.</p> <p>Затем заслушивают свидетелей – охотников.</p> <p>Далее слово дается адвокату и самому подсудимому. Выстраивается линия защиты.</p> <p>Во время процесса и адвокат, и прокурор уточняют ответы, задают вопросы.</p> <p>5. После того, как все выступили, высказали свои точки зрения, делается перерыв (не больше 10 минут). В это время присяжные – заседатели должны соотнести все факты и вынести свое решение.</p> <p>6. Зачитывается приговор присяжных.</p> <p>7. Делается перерыв (не более 5 минут) для совещания судей.</p> <p>8. Зачитывается вердикт судей.</p> <p>9. Подводятся итоги игры. Преподаватель обязательно должен узнать впечатления участников, их мнения о проведенном занятии. Учесть недочеты, чтобы не повторять их в будущем.</p>
12	Возможные мониторинговые результаты	Анализ, анкетирование
13	Формы представления результатов	Устная, графическая. Результат самоисследования.
14	Предполагаемая оценка результативности	Поиск вариантов решения предложенных задач с целью построения эффективной схемы достижения конечного результата, что подразумевает под собой получение первого практического опыта для будущего специалиста

**Подготовка к игре:** Ведущий игры должен раздать листки, где прописаны роли и слова участников. Перед началом игры модератором даются краткие инструкции участникам.

**Роли:** Красная Шапочка,  
Прокурор и бабушка Красной Шапочки – обвинители.

Охотники (4-5 человек) – свидетели.

Серый Волк – подсудимый, обвиняемый,

Адвокат – выступает в качестве правозащитника Волка

мама Красной Шапочки,

10-12 человек – суд присяжных.

3 человека – судьи, один из судей – ведущий,

с судейским молотом, в центре – учитель.

Педагог основательно должен подойти к подбору участников на определенные роли, именно от этого зависит ход и качественный результат игры.

Главным действующим лицам концепция их роли объясняется до урока.

Цель адвоката и Волка: выиграть процесс, быть оправданным либо получить снисхождение от присяжных за свое деяние, оправдываться и убеждать всех в своей невиновности.

Цель родных Красной Шапочки и адвоката (Красная Шапочка, мама и бабушка): обвиняют Волка, не жалея эмоций, приводят факты и доводы в пользу виновности Волка. Из всех сил убеждают присяжных наказать его по всей строгости закона.

Цель охотников: дают свидетельские показания против обвиняемого, рассказывают, что произошло в тот роковой день. Они не должны выражать свою предвзятое отношение к какой-либо из сторон дела. Просто излагают факты без использования оценочных суждений.

Цель присяжных: весь процесс слушают показания, при необходимости делают какие-то пометки, могут задать вопросы в ходе судебного процесса, еще раз, перед вынесением приговора, должны посмотреть закон о правах человек, который был нарушен; быть объективными и беспристрастными все заседание, объяснить в итоге свое решение.

Цель судей: внимательно выслушать и изучить показания всех свидетелей и сторон, задавать уточняющие вопросы участникам процесса, выслу-

шивая каждую сторону. После вынести окончательное решение, беспристрастно и объективно.

Игра рассчитана примерно на 40-45 минут.

Если есть возможность, то весь игровой урок можно записать на видео. Так каждый сможет в спокойной обстановке посмотреть свое выступление и выявить для себя свои сильные и слабые стороны. Также необходимы какие-то советы и комментарии о прошедшем уроке от самого преподавателя. Он должен объективно оценить каждого участника и групповую работу в целом.

Процесс обсуждения участников и преподавателя урока с применением деловой игры помогают студентам на заключительном этапе оценить свои силы, умения и навыки. Так реализуется основная обучающая и воспитательная нагрузка. Финал игры не должен сводиться только к подведению итогов. Проводится анализ причин полученных фактических результатов.

Наше занятие не записывалось на видео – это минус, который впредь стоит учитывать.

Что касается общей концепции урока, то все прошло почти гладко. Ребята с энтузиазмом взялись за подготовку. Красная Шапочка даже надела соответствующий головной убор. Эмоции зашкаливали. Участники действительно влились в процесс: у каждого была своя позиция, которая активно отстаивалась в процессе судебного заседания. И адвокат, и прокурор задавали вопросы, была даже попытка спора между ними, но мы это быстро перевели в нужное русло.

Волк у нас вышел таким рецидивистом. Он активно защищался, говоря, что его подставили. С адвокатом ими была выбрана четкая линия защиты, которой они придерживались весь процесс.

Присяжные и судьи вынесли обвинительный вердикт: пожизненное заключение. Учли то, что ему придется выплачивать моральный и материальный ущерб.

Красная Шапочка и ее родственники были неумолимы: они отстаивали свою позицию, иногда даже переходя на повышенные тона. Требовали ко

всему прочему возмещение морального вреда. Прокурор тоже избрал определенную тактику. Все высказывания обвинителя были четкими, исключительно по факту. Мы отметили грамотно поставленную речь. Хотя говорили отлично практически все участники.

Анализ проведенного занятия натолкнул на мысль о том, что нужно было все записать, чтобы каждый мог дома посмотреть на себя со стороны. Плюс ребята отметили, что это будто был их первый процесс. Было страшно, но интересно. Теперь они наглядно представляют всю суть судебного заседания.

Существует опасность, что деловая игра станет просто тренажером или наоборот, перейдет в разряд азартных. Именно поэтому преподаватель должен контролировать поведение участников, чтобы их внутренние взаимоотношения не сказывались на качестве проведения занятия.

Педагог должен минимизировать свое вмешательство в ход игрового занятия. Участники должны научиться сами регулировать игровой процесс. В этом и будет состоять ценность такого занятия. Преподаватель должен проявлять активность на стадии разработки, подготовки и оценки игры.

В деловой игре меняется традиционное поведение студентов. Главное – это соблюдение правил игры. Любое дисциплинарное нарушение в деловой игре утрачивает свое значение.

В качестве рефлексии советуем использовать анкету.

Оценка урока по 5 – бальной шкале:

1-2 – оценка ниже среднего уровня;

3 - средний уровень;

4-5 – выше среднего уровня.

1. Содержание занятия, проведенного при помощи деловой игры \_\_\_\_\_
2. Организация учебного процесса \_\_\_\_\_
3. Доверие к преподавателю \_\_\_\_\_
4. Качество подачи материала \_\_\_\_\_
5. Возможность применения полученных знаний на практике \_\_\_\_\_



6. Оценка своей активности на занятии \_\_\_\_\_
7. Общее впечатление от деловой игры \_\_\_\_\_
8. Какие вопросы вам хотелось бы рассмотреть в следующий раз

---

---

9. Ваши пожелания при проведении следующей деловой игры

---

### **Выводы по второй главе**

1. Применяя деловые игры в традиционном обучении, получаем уникальную возможность приблизить учебный процесс к реальной действительности. Такой эффект достигается в том случае, если в игре задействованы жизненные ситуации, а не схемы учебника. К тому же то, что каждый из студентов является какой-то конкретной действующей фигурой игры дает больший эффект усвоения знаний.
2. Во время проведения деловых игр появляется возможность наиболее полно оценить деятельность учащихся, существующие у них затруднения и причины их возникновения в отличие от других традиционных методов обучения. Применяя метод деловых имитационных игр, мы получаем возможность самостоятельно разобрать свои ошибки и ошибки других, узнать различные мнения на одни и те же вопросы, советы со стороны.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Активное усвоение знаний обучающимися – одно из требований прогрессивного общества. Студенты должны самостоятельно охватывать часть знаний, проявлять активность в учебном процессе. Учитывая все новшества и веяния современной действительности, учебному процессу также необходимо разработка новых активных методов обучения.

Методика проведения деловых игр в традиционном обучении становятся одной из наиболее эффективных форм подготовки специалистов. Из века в век игра применялась как один из возможных способов оценки возможности использовать полученные знания на практике.

С помощью игры в учебном процессе есть возможность смоделировать ситуации, с которыми будущие специалисты могут столкнуться в своей профессиональной деятельности. Проводя игровое обучение во время занятия, мы получаем возможность проверить свои знания, умения и навыки, найти подходящее решение в процессе организованной коллективной работы, получить практический опыт.

Применяя традиционные деловые игры в обучении, мы имеем возможность расширить свои профессиональные горизонты, применить все полученные теоретические знания на практике. Ведь на таких занятиях отрабатывается уже пройденный материал, происходит его практическое закрепление.

В любой деловой игре существует вымышленная проблема, для решения которой нужно приложить реальные усилия. При помощи этого моделируется социокультурный контекст, проигрываются различные варианты поведения, вносятся необходимые поправки и снова проигрываются.

Если в жизни что-то исправить невозможно или очень трудно, то в деловой игре можно проигрывать ситуацию до тех пор, пока не будет подобрана нужная стратегия и тактика для решения этого конфликта. В этом процессе активизируются резервные возможности личности. Легче становится процесс усвоения новых знаний, умений и навыков.

Деловые игры – это своего рода упражнения, которые помогают активизировать, закрепить, проконтролировать, скорректировать знания, умения и навыки, создают педагогическую и учебную наглядность в изучении какого – либо материала. Для активной деятельности участвующих создаются благоприятные условия во время проведения занятия. При использовании такой методики возрастает потребность в творческом процессе, необходимости поиска подходящих путей для решения поставленных задач, способов актуализации уже полученных знаний, умений и навыков.

Чтобы выяснить правильность гипотезы об эффективности деловых игр в процессе обучения нами была проведена игра по мотивам сказки о Красной Шапочке.

Результатом игры стала реальная возможность участников опробовать свои умения и навыки в судебном процессе. Оценить качество своих знаний правовой дисциплины. Вычислить недочеты в своих знаниях и устранить их. Также во время проведения деловых игр ребята получают возможность примерить на себя разные роли: судьи, прокурора, адвоката, присяжных. Это пригодится им в дальнейшей профессиональной деятельности. Что касается студентов, которые выступали в качестве истца, обвиняемого и свидетелей, то они также учатся отстаивать свою позицию, отрабатывать коммуникативные и речевые навыки, получают опыт работы в команде.

После проведения деловой игры студенты стали более активны на занятиях, они раскрылись и в какой-то степени раскрепостились. Чаше стали возникать дискуссии между ними на занятиях по спорным вопросам. Ребята чаще стали пытаться отыскать общее решение и собрать один общий вывод из множества предложенных ими.

В группе, где проводилось игровое занятие, повысился уровень мотивации к учебному процессу. Студенты стали качественнее готовиться к занятиям, просматривать дополнительный материал по теме, чтобы более полно изучить материал и проявить себя во время занятия. Стоит отметить, что желание проявить себя у студентов также повысилось.

Профессиональное образование ставит перед собой главную задачу: создать благоприятные условия для перевода обучающегося из объекта в субъект управления собой и другими людьми в учебном процессе. Основной характеристикой студентов как субъектов деятельности можно обозначить их активность, инициативность, самостоятельность в творческом отношении к внешней действительности, окружающим людям и себе в частности.

Подводя итог, делаем вывод: активные образовательные технологии – это эффективный инструмент для профессионального обучения студентов. Деловая игра – активный инструмент в образовательном процессе, позволяющая успешно преодолевать психологические и коммуникативные барьеры в ситуациях делового общения, оценить свои возможности, умения и навыки, получить мощную мотивацию для повышения своих профессиональных качеств.

