

УДК 37.01:001.895

А. В. Равино

Белорусский государственный технологический университет

**ДЕЛОВАЯ ИГРА КАК ИННОВАЦИОННАЯ ТЕХНОЛОГИЯ ПРЕПОДАВАНИЯ
ДИСЦИПЛИНЫ «ЭКОНОМИКА ПРИРОДОПОЛЬЗОВАНИЯ»**

Высшее образование предполагает формирование знаний, умений, навыков, интеллектуальное, нравственное, творческое и физическое развитие личности студента. Студенчество – это мощный человеческий капитал для будущего устойчивого развития страны, общества в целом.

Процесс высшего образования в Республике Беларусь осуществляется в соответствии со стратегией перехода страны на путь инновационных преобразований и направлен на повышение качества образования в целях удовлетворения потребностей общества и государства в высококвалифицированных специалистах. Усиление роли знаний как стратегического ресурса и возрастающее влияние инноваций как ключевых факторов успеха привели к тому, что экономический рост предприятий определяется их нематериальными активами – специалистами, которые имеют прогрессивные знания и умеют принимать современные решения. Основным недостатком традиционных технологий образования является их негибкость. Вопрос «как учить в эпоху инновационной экономики?» заставил пересмотреть предлагаемые модели и технологии обучения с учетом потребностей студентов, требований транснационального образования. К современным технологиям обучения студентов можно отнести деловую игру.

Целью исследования выступает изучение деловой игры как инновационной технологии обучения в высшей школе. В статье рассмотрены инновационные технологии образования в высшей школе; определена необходимость применения инновационных технологий обучения; проведен анализ деловой игры как инновационной технологии обучения; обоснована технология деловой игры в учебном процессе преподавания дисциплины «Экономика природопользования».

Ключевые слова: высшее учебное заведение, образование, деловая игра, инновационная технология образования, дисциплина «Экономика природопользования».

A. V. Ravino

Belarusian State Technological University

**BUSINESS ROLE-PLAYING AS INNOVATIVE TECHNOLOGY
IN TEACHING “ENVIRONMENTAL ECONOMICS”**

Higher education provides knowledge, skills, intellectual, moral, creative and physical development of student personality. Student body is a powerful human capital for the future sustainable development of the country, society as a whole.

Higher education in the Republic of Belarus considers innovative transformations. It is aimed at improving the education quality to meet the needs of society and the state in highly qualified specialists. Knowledge has become a strategic resource. Innovation has become a factor of project success. This has brought about different changes. Today the economic company effectiveness depends on specialists' qualification, their knowledge and state-of-the art decisions. The main drawback of traditional education technologies is their inflexibility. It results in the problem “how to teach in an era of innovative economy?”. Modern models and education technologies are supposed to meet the student needs and the current needs of transnational education. Technology “business role-playing” is an innovative teaching method.

The research purpose is the study of business role-playing as an innovative learning technology in higher educational establishments. The article explored innovative education technology in a high school; identified the need for innovative learning technologies; provides the analysis of the business role-playing as an innovative learning technology in teaching “Environmental Economics”.

Key words: higher educational institution, business role-playing, innovative technology education, education course “Environmental Economics”.

Введение. В основном документе конференции ООН по окружающей среде и устойчивому развитию – «Повестка дня на XXI век» (Рио-де-Жанейро, 1992 г.) – изложены рекомендации и принципы устойчивого развития, представляющие стратегию общества на будущее. Генеральной идеей «Повестки дня на

XXI век» выступает обеспечение равенства возможностей развития как нынешнего, так и будущих поколений. В Национальной стратегии устойчивого развития Республики Беларусь и Программе устойчивого развития Республики Беларусь на период до 2020 г. заявлены принципы: здоровье, инновации, интеллект.

Развитие высшего образования в Республике Беларусь осуществляется в соответствии со стратегией перехода страны на путь инновационных преобразований, в том числе социальной сферы, и направлено на повышение качества образования в целях удовлетворения потребностей общества и государства в высококвалифицированных специалистах. Современный этап развития жизни общества и мирового хозяйства – это становление «инновационной экономики», понятие которой в литературе часто ассоциируется с такими категориями, как «экономика знаний», «информационное общество». Усиление роли знаний как стратегического ресурса и возрастающее влияние инноваций как ключевых факторов успеха привели к тому, что сегодня во всем мире экономический рост предприятий определяется их нематериальными активами – специалистами, которые имеют прогрессивные знания и умеют принимать современные решения.

Основным недостатком традиционных технологий образования является их негибкость. Вопрос «как учить в эпоху инновационной экономики?» заставил пересмотреть предлагаемые модели и технологии обучения с учетом потребностей студентов, требований транснационального образования.

Цель исследования – изучение деловой игры как современной технологии обучения в высшей школе. Задачами являются: изучить инновационные технологии образования в высшей школе; рассмотреть деловую игру как инновационную технологию обучения; обосновать технологию деловой игры в учебном процессе преподавания дисциплины «Экономика природопользования».

Основная часть. Цель образования в высшей школе – формирование знаний, умений, навыков и интеллектуальное, нравственное, творческое и физическое развитие личности студента. Использование инновационных технологий обучения является актуальным для формирования профессиональной конкурентоспособности выпускников.

Технология обучения в высшем учебном заведении – это пооперационная, пошаговая деятельность преподавателя и студента, направленная на достижение цели.

К современным технологиям обучения студентов можно отнести: технологии дистанционного обучения, информационно-коммуникационные технологии, технологии использования в обучении игровых методов, технологии решения изобретательских задач (ТРИЗ), кейс-технологии, технологию модульного и блочно-модульного обучения и пр. [1].

Деловая игра – это воспроизведение управленческих процессов (метод моделирования

принятия решений в различных ситуациях), осуществляемое группой людей с учетом игровых принципов.

Деловая игра берет свое начало еще в XVI–XVIII вв. [2]. Первое упоминание деловой игры значилось как «военные шахматы», потом как «маневры на карте». «Военные игры» служили для того, чтобы усилить внимание военнослужащих и уменьшить трудности при обучении. Правила игры описывались математическими формулами.

Перед второй мировой войной в Германии, США, Японии начали проводить военно-политические игры.

Первая производственная деловая игра «Перестройка производства в связи с резким изменением производственной программы» была разработана и проведена в СССР в 1932 г. М. М. Бирштейн в Ленинградском инженерно-экономическом институте. Ее участниками стали студенты вузов и руководители предприятий. Открытые высказывания участников, многовариантность решения проблем сделали такую технологию обучения несовместимой с существующим режимом – деловые игры в 1938 г. были запрещены в СССР.

В США в 60-х гг. XX в. появился термин «деловая игра». Деловые игры начали применяться почти во всех школах бизнеса США. Большая часть из них – это рыночные игры, впоследствии распространение получили внутрифирменные игры.

Современные деловые игры бывают разной направленности, разной степени сложности и классифицируются по многим критериям:

- 1) в зависимости от масштабности имитируемых объектов (например, отрасль, отдел, вид деятельности);
- 2) по функциональному профилю (управленческие, рыночные, производственные и др.);
- 3) исходя из особенностей строения и пр.

Характерные признаки игры можно представить перечнем (рисунок).

Категориальный аппарат технологии обучения «деловая игра»:

- «имитационная модель объекта», позволяющая реализовать цепочку решений (страна, организация, профессиональная деятельность и др.);
- «проблемное содержание игры». В сочетании с внешним окружением имитационной модели объекта формируется проблемное содержание игры;
- «дидактическая модель игры», включающая игровую модель деятельности, систему оценки и все то, что способствует достижению образовательных целей игры;
- участники, организуемые в команды и выполняющие определенные роли.

Имитационное моделирование объекта
Наличие общей игровой цели
Реализация процесса «цепочки решений»
Распределение ролей между участниками
Различие ролевых целей, конфликт интересов
Наличие управляемого эмоционального напряжения
Взаимодействие участников
Коллективная выработка решений
Многоальтернативность решений
Наличие системы оценки результатов

Признаки деловой игры

К источникам деловой игры относят: общественную жизнь, образование, литературу, статистические материалы, науку.

Рассмотрим пример деловой игры «Алгоритм принятия управленческих экологоориентированных решений» по дисциплине «Экономика природопользования» для студентов специальностей «Менеджмент», «Экономика и управление организацией», «Маркетинг», составленной с использованием учебной литературы по экономике и бизнес-образованию. Деловая игра разработана в рамках проекта «Совершенствование качества образовательного процесса изучения дисциплины «Экономика природопользования», который реализуется при поддержке Фонда «Евразия» за счет средств Агентства США по международному развитию (USAID).

Цель игры – разработка алгоритма решения управленческой проблемы при реализации проекта природопользования; приобретение навыков в коллективной выработке решений. Время – 90 мин. Количество участников – 15–30 человек (учебная группа). Предварительная подготовка участников не требуется.

Последовательность проведения:

1. Предварительный этап (15 мин). Студенты дают определение терминам «управленческое решение», «экологический проект», «экологоориентированное решение».

2. Игровой этап (50 мин).

2.1. Студентам раздаются «Бланки участника игры» без заполненного столбца «Эталон» (таблица). Преподаватель формулирует задание: из 12 действий – этапов принятия экологоориентированных управленческих решений надо составить алгоритм решения экологических

проблем, для чего необходимо пронумеровать действия (графа 1 бланка) номерами от 1 до 12.

2.2. Каждый игрок принимает решение самостоятельно, без консультации с другими игроками (10 мин). Индивидуальные оценки вносятся в графу 2.

2.3. Все игроки разбиваются на команды по 4–7 человек. В качестве проблемной ситуации, по которой необходимо принять решение, каждой командой выбирается конкретная проблема природопользования. В свободном обмене мнениями вырабатывается коллективное решение (20 мин). Коллективная оценка заносится в графу 3.

2.4. Представитель команды докладывает и защищает групповое решение (20 мин).

3. Этап подведения итогов (25 мин).

3.1. Руководитель зачитывает эталон, эталонные оценки вносятся в графу 4 бланка. Рассматривается правильный алгоритм.

3.2. Участники вычисляют ошибки как разницу номеров действий эталона (графа 4) с индивидуальной (графа 2) и коллективной (графа 3) оценками. Полученные результаты (по модулю) вносятся в графы 5 и 6.

3.3. Участники оценивают отклонение индивидуальной ошибки от групповой (графа 7).

3.4. Определяется победитель (отдельно по индивидуальной и коллективной работе).

Таким образом, деловая игра «Алгоритм принятия управленческих экологоориентированных решений» позволяет ее участникам определить последовательность действий менеджера при решении проблем природопользования, освоить технологию командной работы, выделить ситуационного лидера, убедиться, как хорошая самоорганизация группы повышает эффективность ее деятельности.

Бланк участника игры

Наименование этапов принятия управленческих экологоориентированных решений	Индивидуальная оценка	Коллективная оценка	Эталон	Индивидуальная ошибка	Коллективная ошибка	Отклонение
1. Контроль выполнения решения			12			
2. Выявление проблемы природопользования			1			
3. Определение допустимых решений			6			
4. Принятие единого решения			9			
5. Определение цели принятия экологоориентированного решения			4			
6. Оценка вариантов решений			8			
7. Согласование принятого решения с исполнителем			10			
8. Организация выполнения решения			11			
9. Выбор и обоснование метода оценки вариантов решений			7			
10. Определение причин возникновения проблемы природопользования			3			
11. Сбор информации о проблеме и ее анализ			2			
12. Оценка ресурсов			5			

Заключение. Преимущества использования деловой игры как современной технологии обучения высшего образования: активизация познавательной деятельности студентов; улучшение качества обучения и эффективности усвоения учебного материала; повышение мотивации к обучению; формирование специальных современных знаний.

Сегодня происходит быстрое распространение метода «деловая игра» в образовании, но при этом возникают определенные трудности:

- при разработке деловой игры наблюдается поверхностное отношение преподавателей к методологии ее создания; при наполнении проблемного содержания игры нельзя использовать не вызывающий интереса материал;

- эффективность деловой игры проявляется и в том, что она достаточно легко может быть соединена с другими методами обучения, а на практике не используются разные методические приемы с целью обеспечения эффективности и результативности процесса обучения;

- отсутствует междисциплинарная и межкафедральная согласованность применяемых деловых игр;

- при использовании в преподавании деловой игры возникает необходимость повышения педагогического мастерства, профессиональной компетентности преподавателя, в результате преподаватель приобретает навыки и стиль поведения тренера-лидера.

Литература

1. Неверов А. В., Метельский А. И., Равино А. В. О тестировании как методе контроля знаний студентов // Труды БГТУ. 2014. № 8: Учеб.-метод. работа. С. 32–35.
2. Гузев В. В. Планирование результатов образования и образовательная технология. М.: Народное образование, 2001. 240 с.

References

1. Neverov A. V., Metel'skiy A. I., Ravino A. V. On testing as a method of control knowledge of students. *Trudy BGTU* [Proceedings of BSTU], 2014, no. 8: Educational-methodical work, pp. 32–35 (In Russian).
2. Guzeev V. V. *Planirovaniye rezul'tatov obrazovaniya i obrazovatel'naya tekhnologiya* [Planning of educational outcomes and educational technology]. Moscow, Narodnoye obrazovaniye Publ., 2001. 240 p.

Информация об авторе

Равино Алла Васильевна – кандидат экономических наук, доцент кафедры менеджмента и экономики природопользования. Белорусский государственный технологический университет (220006, г. Минск, ул. Свердлова, 13а, Республика Беларусь). E-mail: Ravino@belstu.by

Information about the author

Ravino Alla Vasil'yevna – Ph. D. (Economics), Assistant Professor, the Department of Management and Nature Management Economics. Belarusian State Technological University (13a, Sverdlova str., 220006, Minsk, Republic of Belarus). E-mail: Ravino@belstu.by

Поступила 30.06.2015