

ДЕЛОВАЯ ИГРА – ЭФФЕКТИВНОЕ СРЕДСТВО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО РАЗВИТИЯ БУДУЩЕГО СПЕЦИАЛИСТА

Авдеев И.Ф.

Россия, Орловский государственный университет имени И.С. Тургенева
ivan_avd@mail.ru

Задача вуза в третьем тысячелетии – подготовить высокопрофессиональную креативную личность, способную принимать оптимальные решения в любой, порой нестандартной, ситуации. На решение этой задачи направлен весь арсенал форм и методов обучения и воспитания студентов в высшей школе. В этой статье мы рассмотрим одну из форм обучения – деловую игру, которая, на наш взгляд, является эффективным средством развития будущего специалиста.

Деловая игра – это имитация реальной производственной ситуации. В процессе деловой игры каждый из участников призван сыграть ту или иную роль (совершать действия, принимать решения) в соответствии с установленными правилами. В зависимости от цели выделяются деловые игры:

- для практической деятельности (применяются, как правило, для формирования профессиональных навыков);
- исследовательские (в профессиональном обучении способствуют получению новых знаний);
- состязание отдельных участников (как средство формирования правильной самооценки студента, коммуникативных компетенций, подготовка к социализации).

Для организации деловой игры и разработки ее содержания преподавателю следует проанализировать виды профессиональной деятельности, которую предстоит выполнять будущему специалисту. Чтобы не быть голословным, рассмотрим конкретное направление подготовки специальности 38.03.01 «Экономика». Перечислим виды профессиональной деятельности, к которым готовится выпускник, освоивший программу бакалавриата: расчетно-экономическая, аналитическая, научно-исследовательская, организационно-управленческая, педагогическая, расчетно-финансовая, банковская, страховая. [1]

Рассмотрим **формы деловых игр** направленных на личностное и профессиональное развитие будущих экономистов.

Групповая дискуссия. Направлена, как правило, на отработку профессиональных компетенций и формирование коммуникативных навыков. Поводом дискуссии может стать, например, профессиональная задача.

Задача: Величина предоставленного потребительского кредита – 6000 д.е., процентная ставка – 10% годовых, срок погашения – 6 месяцев. Найти величину ежемесячной выплаты (кредит выплачивается равными долями). Групповая дискуссия может быть в форме деловой игры «Совещание», «координационный совет», в ходе которых совершенствуется профессиональный понятийный аппарат студентов, расширяются знания о различных направлениях их будущей профессиональной деятельности.

Ролевая игра. Каждому участнику игры предстоит сыграть индивидуальную роль. Организуется, как правило, на занятиях спецдисциплин, наиболее эффективна на этапе подготовки к производственной практике, например, студентам, планирующим практику в банке, будет полезна деловая игра «Менеджер по работе с клиентами». Ролевая игра может стать и итогом производственной практики, своеобразным творческим отчетом, который подготовят студенты.

Салонная игра. Примеры таких игр известны всем, благодаря СМИ («Поле чудес», «Своя игра», «Что, где, когда?»), если говорить о подготовке будущего экономиста, то следует вспомнить игру, популярную в последней четверти прошлого века «Монополия».

Блиц-игра содержит в себе элементы дискуссии и мозгового штурма. В качестве примера рассмотрим бизнес игру «Основы электронной биржевой торговли», которая была проведена нами в рамках дня открытых дверей факультета экономики и управления Орловского государственного университета имени И.С. Тургенева.

Имитируется работа фирм в течение условных 18 месяцев. Из числа 36 участников были сформированы 9 команд по 4 человека.

Состояние компании можно увеличивать путем продажи произведенной продукции на бирже, аукционе или непосредственно другим компаниям. Команды имеют возможности наращивать масштаб и эффективность производства, менять его профиль, привлекать на работу сотрудников других фирм, а также заключать любые договоренности, регистрируя их в окне контроля прецедентов и финансовых преступлений.

Виды ресурсов: Нефть (баррель), Пища (тонны), Электроэнергия (гига Джоули), Валюта (у.е.).

Время в игре измеряется месяцами. 1 игровой месяц = 10 минутам реального времени. После 9го месяца предусмотрен 20-минутный тайм-аут. Игра заканчивается по истечении 18 игровых месяцев (3 часа реального времени).

На момент начала игры жеребьевкой 9 команд делят на 3 электростанции, 3 нефтедобывающих компании, 3 фермы. У каждой команды на балансе:

40 баррелей нефти, 40 тонн пищи, 40 гига джоулей электроэнергии, 40 у.е. валюты.

Возможные роли для участников команд:

- Распорядитель производства (совершает операции в операционном окне);
- Игрок на бирже (совершает операции в биржевом окне);
- Участник аукциона (готовит лоты к продаже и совершает операции покупки на аукционе);
- Торговый агент (исследует возможности сотрудничества и готовит прямые сделки между командами по взаимной договоренности);
- Наблюдатель за рынком (отслеживает динамику рыночных цен на ресурсы, контролирует общие запасы компании ресурсов и денег);
- Координатор (распределяет ресурсы и задачи между остальными членами команды, осуществляет непрерывную коммуникацию, ведет бухгалтерский баланс фирмы).

В случае неполной команды несколько функциональных ролей могут совмещаться в одном игроке. В середине игры (после 9-го месяца) всем командам предоставляется 20-ти минутный тайм-аут, в игре наступает пауза. В ходе тайм-аута предлагается открыть централизованный аукцион кадров, приводящий к обмену игроков одинаковых функциональных ролей между командами на условиях финансового вознаграждения. Внутри команд игрокам предоставляется возможность по обоюдному согласию поменяться ролями, кроме перехода в роль председателя – это решается коллективным голосованием команды.

В ходе игры, которая продолжается 3 часа, студентам предоставляется возможность в одной или нескольких ролях будущей профессиональной деятельности, увидеть эффективность принятых ими или командой решений, дать оценку работы своей фирмы и конкурентов.

Практика показывает, что подготовка и проведение Бизнес – игр наиболее трудоемкая и требует немало усилий и времени. Она наиболее эффективна для студентов старших курсов. Болельщики – студенты 1, 2 курсов получают азы будущей профессиональной деятельности, формируют словарь профессиональных терминов, становятся активными членами факультетского коллектива.

Имитационная игра. Имитирует практическую деятельность. На практике обучения основам профессиональной деятельности, проводится на этапе обобщения и систематизации знаний по завершению нескольких тем или раздела спецдисциплины.

Инновационная деловая игра, направлена на поиск новых идей в нестандартных ситуациях. Век компьютерных технологий значительно упрощает создание и организацию игр такого рода. В интернете даже встречаются термины «экономическая бизнес игра».

Бизнес игра это симуляция рынка ресурсов для тех, кто любит масштабные и умные стратегии. Такая игра позволит будущему специалисту развить навыки общения, обучиться основам бизнеса. Здесь уже играющий сам определяет свою тактику и стратегию в организации производства или бизнеса. О конкуренции в этом случае можно не беспокоиться: экономическая игра объединяет в интернете сотни игроков.

Вот примеры таких игр.

«Коммерсвилль» [2] - это экономическая браузерная онлайн игра. В ней вам предоставляется возможность в одноименном городе построить свою бизнес империю. В игре предлагаются различные предприятия, от киоска до автосалона, оцените свои силы и вперед к вершинам успеха. В случае неудач сделайте правильные выводы и, вероятно, пополните свои профессиональные компетенции либо на занятии в вузе, либо путем самообразования, учтите, непрерывное образование и постоянные тренинги – вот залог успеха.

«Денсис» [3] это экономическая онлайн игра, в которой одновременно участвует большое количество игроков. Как и в реальной жизни, ведь жизнь будущего специалиста будет протекать в социуме, а не на необитаемом острове. Здесь без мозгового штурма не обойтись, и, как знать, может именно вы сможете предложить бизнес-план развития района, города, региона. Это и будет шагом к профессиональному развитию будущего специалиста.

«Бизнес–мания» [4] - многопользовательская экономическая браузерная игра, бизнес-симулятор и бизнес-тренажер с элементами RPG. Деловая игра объединяет в одном экономическом пространстве тысячи игроков, которые могут сотрудничать и конкурировать друг с другом. В «Бизнес Мании» представлен широкий спектр экономических областей: производство, добыча полезных ископаемых, торговля, строительство и рынок ценных бумаг, в общем, те профессиональные области, которые ждут выпускников экономистов.

В заключении об одном виде творческих заданий для студентов: составление деловых игр. Успешное выполнение такого задания будет служить свидетельством того, что личностное и профессиональное развитие будущего специалиста осуществляется в вузе на достаточно высоком уровне.

Литература

1. Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования по направлению подготовки 38.03.01 Экономика (уровень бакалавриата) от 3 июня 2013 г. № 466. М., 2013.
2. Коммерсвилль: [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://cvgame.net/>. Дата доступа: 21.05.2016.
3. Финансовый город «DENSIS»: [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.densis.ru/http://cvgame.net/>. Дата доступа: 21.05.2016.
4. Бизнес Мания: [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://bizmania.ru/http://cvgame.net/>. Дата доступа: 21.05.2016.