

## ПРИМЕНЕНИЕ ДЕЛОВЫХ ИГР В ВЫСШЕМ ОБРАЗОВАНИИ

**Л.В. Макарцева, В.Д. Макарцева**  
*Саратовский государственный  
университет имени Н.Г. Чернышевского*

В условиях перехода к новым образовательным стандартам, в вузах нашей страны стали активно применять новейшие технологии обучения, к которым относят деловые игры. Использование игр в обучении решает ряд задач. Они развивают познавательный интерес к предмету, активируют учебную деятельность, способствуют расширению кругозора студента. Известно, что игровой технологией занимались многие отечественные ученые: Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и другие. В психологии и дидактике не существует единого подхода к определению понятия «игра», она рассматривается с разных позиций:

- как прием обучения, направленный на моделирование реальной деятельности;
- как прием обучения, направленный на мотивацию учебной деятельности;
- как форма организации учебной деятельности;
- как форма активного обучения;
- как новая технология обучения.

В настоящее время накоплен определенный опыт по разработке и проведению деловых игр в Саратовском госуниверситете на практических занятиях, при сдаче зачета, экзамена. Отношение педагогического коллектива к данному вопросу неоднозначно. Одни используют их очень активно и считают их результативными, другие предпочитают классические формы учебного процесса. Можно кратко сформулировать все положительные и негативные элементы игровой технологии (табл.1).

Игровая технология: достоинства и недостатки

Достоинства	Недостатки
игра повышает интерес к предмету	разработка сценария игры и критерии оценивания приводит к большим затратам времени преподавателя
студентами лучше усваивается и закрепляется учебный материал	игровую технологию нельзя использовать на каждом занятии
игровую технологию можно применить на практическом занятии, при сдаче зачета или экзамена	игра не позволяет формировать систему знаний

игровая технология развивает мышление и творческие способности студента	более сложная организация учебного занятия
игра сплачивает студенческий коллектив	сложность и объективность в оценке
благодаря игре происходит разрядка напряжения	

В основе деловой игры лежит проблемная ситуация, которую необходимо решить. Так, для студентов географического факультета по курсу «Экономическая и социальная география России» на практическом занятии предлагается игра, включающая следующую ситуацию: представьте, что вы руководитель крупной акционерной компании «Киртейл», которая занимается переработкой древесины в Кировской области. Вам необходимо выбрать покупателей вашей продукции и продумать логистику сбыта, а также решить вопросы с местной администрацией по проблеме рационального использования лесных ресурсов области.

На практических занятиях того же факультета по дисциплине «Экономическая и социальная география зарубежных стран» изучаются отдельные страны мира. Одно из занятий проводится в форме игры, где студенты разбиваются на малые группы. Одна группа, используя атласы, интернет сайты, создает рекламу той страны, которую предложил преподаватель, другая группа из числа студентов является оценочной рекламной комиссией, которая в своей оценочной деятельности руководствуется следующими критериями: соответствие рекламного проспекта предложенной теме, оригинальность представления, разнообразие представленного материала, логичность построения проспекта, содержательное раскрытие рекламируемого объекта.

Курс «Современные учебники географии» читается для студентов заочного отделения и использует технологию, которая направлена на активную самостоятельную работу, формирование и закрепление профессиональных навыков. Так, примером служит разработка виртуальной модели школьного учебника, для чего студентам предлагается нарисовать обложку, форзацы, описать структуру учебника, а также разработать одну страницу учебника с разными видами, текста, аппаратом ориентировки, иллюстративным аппаратом, аппаратом организации усвоения содержания<sup>1</sup>.

Определенный опыт по игровой технологии накоплен и на других факультетах и институтах Саратовского госуниверситета. Так, в Институте истории и международных отношений студенты при сдаче экзаменов по курсам «Мировая культура» и «Отечественная культура» ставят спектакли, воссоздавая атмосферу и быт запечатленного в произведении времени.

Театрализованная форма сдачи экзаменов есть и в Институте филологии и журналистики. Ежегодно преподаватели и студенты собираются на итоговом выступлении слушателей курса «Основы сценического мастерства». Данная информация опубликована в новостной ленте университета.

Игровая деятельность – естественная потребность, она необходима, чтобы лучше ориентироваться в жизненной ситуации. Игра – это модель поведения, складывающаяся непосредственно в процессе обучения. Она, как и трудовая деятельность, всегда имеет цель. В процессе игры студент выходит из роли пассивного слушателя и становится активным участником учебного процесса, совмещая знания и умения. Активность проявляется в самостоятельном поиске средств и способов решения поставленной проблемы, в приобретении знаний, необходимых для выполнения практических задач. Отход от стандартного мышления, стереотипа действий позволяет развивать стремление к знаниям, создает мотивацию к обучению.

---

<sup>1</sup> См.: *Макарецва Л.В.* Новые технологии обучения в географическом образовании. Современные тенденции в образовании и науке: сб.науч.трудов по материалам Международной научно-практической конференции.2014 г.: в 14 частях. Часть 13.Тамбов.2014. С.110-111