

**Ладыгина О. А.,**  
*преподаватель кафедры государственно-правовых дисциплин, магистр юридических наук,  
майор полиции (Карагандинская академия МВД РК им. Б. Бейсенова)*

## **ДЕЛОВАЯ ИГРА КАК ЭФФЕКТИВНАЯ ФОРМА ПРОВЕДЕНИЯ СЕМИНАРСКОГО ЗАНЯТИЯ**

Деловая игра — это упрощенная модель рабочего процесса, который имеет место в действительности. Использование деловой игры в ходе учебных занятий позволяет преодолевать традиционные подходы в преподавании дисциплин, овладеть социально-коммуникативными способностями, формировать чувство коллективной ответственности за подготовку и уровень знаний каждого курсанта, освоить определенные умения, навыки, качества, которые не могут быть отработаны иными методами обучения.

Деловую игру можно проводить на любом этапе изучения темы: перед лекционными занятиями, когда игра опирается только на личный опыт курсантов и позволяет обнаружить проблемы, решить которые можно путем приобретения новых знаний и навыков; в течение изучения курса, раздела или темы, а также на заключительном этапе обобщающего повторения. При организации деловой игры необходимо придерживаться следующих положений:

- правила игры должны быть простыми;
- формулировка заданий доступна пониманию;
- каждый обучающийся должен быть активным участником игры;
- учет результатов соревнования должен быть открытым;
- игру нужно закончить на занятии, получить результат.

Игра лишь тогда вызывает интерес и активность курсантов, когда в ней имеется элемент неожиданности. Конечно, при этом следует оптимально дозировать элементы повторения и неожиданности, импровизации, чтобы обеспечивать развивающий эффект игры, динамику освоения конкретных способов действий<sup>1</sup>.

В зависимости от функций деловые игры делят на группы:

- 1) имитационные — на занятиях имитируется деятельность какой-либо организации, предприятия или его подразделения. Сценарий имитационной игры, кроме сюжета события, содержит описание структуры и назначения имитируемых процессов и объектов;
- 2) операционные — помогают отрабатывать выполнение конкретных специфических операций. Игры этого типа проводятся в условиях, имитирующих реальные;
- 3) исполнение ролей — отрабатывается тактика поведения, действий, выполнение функций и обязанностей конкретного лица;
- 4) «деловой театр» — разыгрывается какая-либо ситуация поведения человека в этой обстановке.

У деловых игр, безусловно, существуют достоинства и недостатки<sup>2</sup>.

**Достоинством деловых игр** является то, что они позволяют:

- а) рассмотреть определенную проблему в условиях значительного сокращения времени («сжатие» процесса);
- б) освоить:
  - навыки выявления, анализа и решения конкретных проблем;
  - работы групповым методом при подготовке и принятии решений;
  - ориентации в нестандартных ситуациях;
- в) концентрировать внимание на главных аспектах проблемы и устанавливать причинно-следственные связи;
- г) развивать взаимопонимание между участниками игры.

**Недостатки деловых игр:**

- относительная сложность подготовки;
- отсутствие формализованных критериев, позволяющих сделать более объективную оценку и сравнить ожидаемый результат с реальной действительностью;
- отсутствие четкого алгоритма проведения.

Оптимальную структуру деловой игры, на наш взгляд, предложил Е. А. Хруцкий (табл. 1)<sup>3</sup>.

*Таблица 1*

<b>Структура деловой игры</b>	<b>Деятельность участников</b>	<b>Деятельность педагога</b>
<b>Этапы игры</b> 1 этап — формулируется цель игры и дается необходимая информация	Четко представить себе проблему или структуру задач, соотнести проблему с поставленной целью	Организовать работу в малых группах (командах). Лучше предложить участникам игры самостоятельно выбрать проблему и группу.
2 этап — самостоятельная работа курсантов в командах	Вникают в проблему, пытаются понять ее, вырабатывают навыки к анализу ситуации и проявляют способности личности. Коллективное обсуждение: используется практический опыт, уточняются позиции, вырабатываются выводы или решения путем соглашения. Возможно существование отдельной точки зрения кого-либо из участников	Оказать помощь
3 этап — межгрупповая дискуссия	Каждая группа предлагает свой вариант разрешения рас-	Управлять дискуссией, при помощи наводящих вопросов

<b>Этапы игры</b>	<b>Деятельность участников</b>	<b>Деятельность педагога</b>
смаатриваемой проблемы. других групп выступают в качестве оппонентов: задают вопросы, выступают с критическими замечаниями или поддержку проекта	Уча-стники стараются привести к решению пробле-мы. Высказывать свою точку зрения, связан- ную с анализом ситуации или проблемы	Запрещено:

При проведении деловой игры необходимо установить регламент (времени должно хватить на решение проблемы). Задача преподавателя: довести до сознания участников игры основные положения и выводы, дать четкое заключение, чего удалось добиться участникам игры. Незавершенность игры обесценивает всю работу по ее проведению. Деловая игра должна быть представлена в следующем виде: название игры, учебные цели, состав участников, исходная информация, методические рекомендации и порядок ее проведения, подведение итогов.

Исходная информация может быть дана как на занятии, так и заранее. Последний вариант предпочтительнее, так как не затрачивается время на ознакомление с информацией. Преподаватель должен объяснить особенности игры, порядок проведения и обсуждения, критерии оценки ее результатов, так как в ходе работы в малых группах игра носит состязательный характер.

Рассмотрим примерный сценарий деловой игры по дисциплине «История государства и права зарубежных стран», тема № 4 «Государство и право в Древнем Риме».

**Цель:** сравнительное изучение памятников истории римского права (правовое положение отдельных групп населения, право собственности, обязательственное право, брачно-семейное право, уголовное право и процесс).

**Время:** 50 мин.

Вступительное слово тьютора — 3 мин.

Разделение курсантов на группы и распределение заданий — 2 мин.

Подготовка к выступлениям — 10 мин.

Выступление участников обсуждения — 30 мин.

Обобщающее выступление и оценка тьютора — 5 мин.

**Участники:** 3 группы курсантов. Две группы анализируют предложенные ситуации, предлагают свое решение и разъясняют его всем присутствующим. Третья группа — «эксперты», оценивающие правильность решения.

Для наиболее полного и правильного анализа курсанты должны изучить такие памятники римского права, как Законы XII таблиц, Институции Гая, Дигесты Юстиниана, а также подготовиться по следующим вопросам:

1. Историческое значение Древнего Рима. Рецепция римского права.
2. Возникновение государства в Риме. Организация политической власти в царскую эпоху. Реформы Сервия Туллия.
3. Установление и развитие республики в Риме. Организация государственной власти в Риме в V—I вв. до н. э. Кризис республики.
4. Переход к монархическому строю в Риме. Принципат и доминат. Централизация государственной власти и ее авторитарный характер в период империи.
5. Основные этапы развития римского права и его особое значение в истории цивилизации. Периодизация истории римского права. Законы XII таблиц. Судебная система.

Для создания игровой ситуации каждое задание обыгрывается в соответствии с темой игры, это придает игре реалистичность и позволяет «держаться» участников в роли. Азарт и здоровое соперничество поддерживается балльной системой оценки: за каждое выполненное задание участники игры зарабатывают баллы. Оценка задания в баллах зависит от сложности задания и качества его выполнения.

В конце игры преподаватель дает общую оценку участникам игры и каждому в отдельности; разбирает ход игры, акцентируя внимание на удачных и неудачных решениях; оценивает общую манеру поведения участников игры — интерес, взаимопомощь, нестандартность мышления, дисциплину и т. д. Кроме того, желательно, чтобы сами игроки высказали свое мнение об игре — о ее содержании, организации, а также внесли предложения по ее усовершенствованию.

Деловые игры используют в том случае, когда необходимо донести до курсантов процессы функционирования каких-либо систем. Занятия чаще всего носят иллюстративный характер, а в игре курсант становится лично причастным к функционированию изучаемой системы, получает возможность «прожить» некоторое время в «реальных» жизненных условиях. Преимущество деловой игры в том, что она не подменяет традиционные методы обучения, а рационально их дополняет, позволяя более эффективно решать поставленные задачи.

Для того чтобы преподаватель мог свободно и легко вводить в образовательный процесс деловую игру, он должен быть творческой личностью, поэтому на современном этапе актуализируется проблема развития творческого потенциала педагогов в процессе освоения педагогических инноваций.

В заключение необходимо сказать, что игровое сопровождение изучения материала позволяет поддерживать постоянный интерес у курсантов к содержанию курса, активизирует их самостоятельную деятельность, формирует и закрепляет практические навыки.

1 Якиманская И. С. Принцип активности педагогической психологии // Вопросы психологии. — 1989. — № 6.

2 Андрюхина М. И. Деловая игра как эффективная форма практического занятия. — Краснодар, 2006.

3 Хруцкий Е. А. Организация проведения деловых игр: Учеб.-метод. пос. — М., 1991.