УДК 37.013.46

Е. И. Винокурова

E. I. Vinokurova

Винокурова Елизавета Игоревна, студентка 4 курса, НФИ КемГУ, г. Новокузнецк, Россия.

Vinokurova Elizaveta Igorevna, 4th year student, Novokuznetsk Institute (branch) of «Kemerovo state University», Novokuznetsk, Russia.

ДЕЛОВЫЕ ИГРЫ ПО ДИСЦИПЛИНЕ «ОСНОВЫ ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ»

BUSINESS GAMES IN THE DISCIPLINE «FUNDAMENTALS OF ENTREPRENEURSHIP»

Аннотация. *Статья посвящена определению сущности применения деловых игр в процессе обучения студентов дисциплине «Основы предпринимательской деятельности». Данный вид деятельности всеохватывающий в большей степени, чем другие. Деловая игра пробуждает учащегося проявить умственные способности, нравственные и речевые качества, продемонстрировать показатель владения знаниями и общеучебными умениями.*

Annotation. *The article is devoted to the definition of the essence of the use of business games in the process of teaching students the discipline «Fundamentals of Entrepreneurship». This type of activity is more inclusive than others. The business game encourages the student to show mental abilities, moral and speech qualities, to demonstrate an indicator of knowledge and general academic skills.*

Ключевые слова: *деловая игра, предпринимательская деятельность, учебный процесс, активная форма обучения.*

Keywords: *business game, entrepreneurial activity, educational process, active form of training.*

Многообещающими для современной обучения являются активные формы обучения. Метод деловых игр направляет учащихся к овладению результативными знаниями в процессе адаптации. Объемы учебного материала, высокие требования к современному ученику и учителю подводят педагога к поиску новейших форм деятельности, интерактивных методов, в том числе и к использованию деловых игр.

Метод деловых игр был разработан, для того, чтобы обучаемые имели возможность усваивать новые и совершенствовать уже полученные ранее знания. С помощью технологии деловых игр преподаватель может направлять обучающихся в реальном направлении для усвоения и поиска необходимых источников информации, развивать интерес у детей к возникающим проблемам, которые предполагают владение знаниями и через игровую работу, предусматривающую извлечение одной или нескольких проблем, показывать на практике применение полученных знаний.

Метод деловых игр – это один из прогрессивных методов современного обучения, который является основной частью образования [3].

Для обучающегося деловая игра – это возможность показать свои творческие достижения, а так же самореализовать себя. Эта работа, дает возможность раскрыться как индивидуально, так и в группе, применить свои силы, навыки, дать пользу, и в конце показать всецело достигнутый результат.

Для преподавателя деловая игра – это возможность студентов развиваться, при использовании обучения и воспитания, которое позволяет вырабатывать и развивать специфические умения и навыки игровой деятельности, а также совместный поиск информации, личностное развитие студентов, исследовательская и творческая деятельность.

Когда проводится деловая игра, педагог меняет свою роль. Он выступает организатором при проведении познавательной и увлекательной деятельности студентов. И, прежде всего, перед преподавателем стоит задача дать преимущество студентам самостоятельно получать знания.

Роль студента тоже изменяется, который вместо простого слушателя становится творческим индивидом, умеющим применить все приобретенные знания, умения, технику действий, вспомогательные средства, которые ему понятны, проявить свою уникальность, желания.

Классификация деловых игр

1. По времени проведения:
    - без ограничения времени;
    - с ограничением времени;
    - игры, проходящие в реальное время;
    - игры, где время сжато.
2. По оценке деятельности:
    - балльная или иная оценка деятельности игрока или команды;
    - оценка того, кто как работал, отсутствует.
3. По конечному результату:
    - жесткие игры – заранее известен ответ (например, сетевой график), существуют жесткие правила;
    - свободные, открытые игры – заранее известного ответа нет, правила изобретаются для каждой игры свои, участники работают над решением неструктурированной задачи.

Рассмотрим этапы проведения деловых игр [1].

1. Подготовительный этап. Выявление проблемы, выбор темы и определение задач. Выбор вида и формы игры, работа над игровой стратегией, подготовка материалов.
2. Ввод участников в игровую ситуацию. На этом этапе участники определяют цель, и знакомятся с основными правилами проведения игры.
3. Групповая или индивидуальная работа по установленным правилам или без них. Происходить разделение участников на группы. Оптимальный размер группы 3-6 человек.
4. Изучение и обсуждение ситуации. Участники получают необходимую информацию и материалы от ведущего. Обдумывают, что будут использовать в сам момент деловой игры.
5. Разделение ролей в группах. Студенты распределяют между собой роли.
6. Игровой процесс. После изучения ситуации, распределения ролей и определения целей, группы приступают к решению проблемы.
7. Выводы и анализ итогов привлечением экспертов.

Проведение деловой игры может быть связано с большим количеством этапов. В ходе проведения игры участникам предстоит определить проблему, рассмотреть и проанализировать ситуацию, выработать предложения по решению проблемы.

Цель деловой игры при изучении дисциплины «Основы предпринимательской деятельности» – это создание моделирующей ситуации для обработки и принятия конкретного решения в области предпринимательской деятельности, умение проводить необходимые расчеты и обосновывать выбор наиболее эффективных вариантов реализации инвестиционных проектов.

Студентам предлагается участие в деловой игре «Предприниматель».

Цель деловой игры «Предприниматель» – активизировать творческую инициативу студентов, предоставить возможность применить полученные теоретические знания в практических ситуациях, показать необходимость постоянного пополнения этих знаний для формирования предпринимательских навыков у ее участников.

Группу делят на 4 команды (в каждой команде есть капитан (директор), и его помощники (юрист, менеджер по рекламе, бухгалтер, экономист)) [2].

Задачи команды:

- сформулировать предпринимательскую идею бизнес-проекта, особенности развития предприятия;
- определить стратегию развития предприятия, общую концепцию осуществления проектов создания новой продукции, технологий;
- провести оценку предпринимательского потенциала, сильных и слабых сторон бизнеса;
- выявить резервы предприятия;

- обосновать привлечение инвестиций, получение банковских кредитов, привлечение потенциальных партнеров;
- представить бизнес-план предприятия.

Практические задания:

1. Выполнить практическое задание № 1:
    - Составить Бизнес-план как программу действий предпринимателя.
    - Краткое содержание разделов бизнес-плана.
    - Выбор месторасположения организации.
2. Выполнить практическое задание № 2:
    - Разработка стратегии и тактики нового предприятия.
    - Организация управления предприятием.
    - Преимущества и недостатки структур управления.
    - Организация планирования деятельности предприятия.
    - Механизм функционирования предприятия.
3. Выполнить практическое задание № 3:
    - Обосновать сущность предпринимательского риска.
    - Особенности налогообложения малого бизнеса.
    - Сущность культуры предпринимательства.
    - 4 команды, каждая из которых будет разрабатывать свою идею – составляя бизнес-план, обучая персонал и зарабатывая первоначальный капитал.

В конце игры представители команд будут представлять свой бизнес-план и получат оценку своего проекта. Оценивать будет руководитель деловой игры по определенным критериям.

Важно отметить, что основная миссия деловых игр - вводить обучающихся в творческую деятельность. Участие в деловых играх наделяет такой возможностью студентов, как высказывать свои мысли, предположения, а затем их доказывать.

Задачи деловых игр в системе учебной деятельности достаточно влияют на составные части учебного процесса: тип взаимоотношений между преподавателем и студентом, систему оценивания, отбор учебного материала.

Использование инновационных технологий в процессе обучения улучшает качество образовательной работы, повышает производительность труда, горизонт компетентности, уровень развития индивидуальности учителя, активизирует познавательную деятельность учащихся на занятии, выработке самостоятельности при изучении нового материала. Участие позволяет обучающимся приобрести новый опыт, который невозможно получить при других формах обучения.

Список литературы

1. Зельдович, Б. З. Активные методы обучения: учебное пособие для вузов [Электронный ресурс]. / Б. З. Зельдович, Н. М. Сперанская. – 2-е изд., испр. и доп. – Москва : Издательство Юрайт, 2020. – 201 с. – (Высшее образование). // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL : https://urait.ru/

viewer/aktivnye-metody-obucheniya-457099#page/2 (дата обращения : 30.01.2021).
2. Арустамов, Э. А. Организация предпринимательской деятельности. Основы бизнеса. Практикум [Текст]. / Э. А. Арустамов, Н. С. Андреева. – М. : Изд-во «Дашков и Ко», 2012. – 144 с.
3. Лапыгин, Ю. Н. Методы активного обучения : учебник и практикум для вузов [Электронный ресурс]. / Ю. Н. Лапыгин. – Москва : Издательство Юрайт, 2020. – 248 с. – (Высшее образование). // ЭБС Юрайт [сайт]. – URL : https://urait.ru/viewer/metody-aktivnogo-obucheniya-450658#page/2 (дата обращения : 01.02.2021).