

УДК 378.1

Н.А. Маркова

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ ПРИ ПОДГОТОВКЕ СТУДЕНТОВ-ЭКОНОМИСТОВ*

Рассмотрена роль и место деловой игры в образовательном процессе, проведено исследование в экспериментальной группе, полученные результаты свидетельствуют об эффективности деловой игры.

Ключевые слова: педагогический процесс, квазипрофессиональная деятельность, деловая игра, имитационная модель, игровая модель.

Педагогика, изучая образование, принадлежит к числу наук о человеке, рассматривает его в аспекте социализации и развития личности. В изучении этих процессов участвуют многие науки (философия, психология, социология и др.). В отличие от них только для педагогики образование является педагогическим процессом. Педагогический процесс – целостное явление, в котором биологическое и социальное, индивидуальное и общественное оказываются в сложном взаимодействии [4, с. 170]. Такой широкий взгляд на педагогический процесс позволил П.Ф. Каптереву полно и разносторонне определить и исследовать его движущие силы – саморазвитие и самосовершенствование личности. «Педагогический процесс, – писал педагог, – включает в себя две основные характерные черты: систематическую помощь саморазвитию организма и всестороннее усовершенствование личности».

Педагогический процесс включает в себя формы, методы и средства обучения. По мнению А.А. Вербицкого, основателя контекстного обучения, формы, методы и средства обучения должны иметь предметное и социальное содержание профессиональной деятельности. При этом учебную деятельность в рамках контекстного подхода можно подразделить на следующие формы:

- академическая деятельность, включающая в себя лекции, семинары, самостоятельную работу студентов (СРС);
- квазипрофессиональная деятельность;
- учебно-профессиональная деятельность, включающую в себя научно-исследовательскую работу (НИР), производственную практику, дипломное проектирование [6, с. 118].

© Маркова Н.А., 2012

Маркова Нина Анатольевна – старший методист кафедры управления финансами Пермского национального исследовательского политехнического университета.

* Статья подготовлена в рамках проекта РПГФ № 12-12-59500.

Особое внимание в педагогическом процессе уделяется юношескому возрасту, к которому относится студенчество. Слово «студент» латинского происхождения, в переводе на русский язык означает «усердно работающий, занимающийся». Студенчество – особая социальная категория, специфическая общность людей, организационно-объединенных институтом высшего образования.

Постановка проблемы студенчества как особой социально-психологической и возрастной категории принадлежит школе Б.Г. Ананьева. В исследованиях самого Б.Г. Ананьева, Н.В. Кузьминой, Ю.Н. Кулюткина, А.А. Реана, Е.И. Степановой, а также работах П.А. Просецкого, Е.М. Никиреева, В.А. Слостенина, В.А. Якунина и др. накоплен большой эмпирический материал наблюдений, проводятся результаты экспериментов и теоретических обобщений по этой проблеме.

Студенчество – люди, целенаправленно, систематически овладевающие знаниями и профессиональными умениями. В социально-психологическом аспекте студенчество по сравнению с другими группами населения отличается наиболее высоким образовательным уровнем, наиболее активным потреблением культуры и высоким уровнем познавательной мотивации. В то же время студенчество – социальная общность, характеризующаяся наивысшей социальной активностью и достаточно гармоничным сочетанием интеллектуальной и социальной зрелости. Учет этой особенности студенчества лежит в основе отношения преподавателя к каждому студенту как партнеру педагогического общения, интересной для преподавателя личности.

Существенным показателем студента как субъекта учебной деятельности служит его умение выполнять все виды и формы этой деятельности. Однако результаты специальных исследований показывают, что большинство студентов не умеют слушать и записывать лекции, конспектировать литературу (в большинстве случаев записывается только 18–20 % лекционного материала). Так, по данным В.Т. Лисовского, умели выступать перед аудиторией только 28,8 % студентов, вести спор 18,6 %, давать аналитическую оценку проблемам 16,3 %. На материале конкретного социологического исследования было показано, что только 37,5 % студентов стремились учиться хорошо, 53,6 % не всегда старались, а 8 % не стремились вообще к хорошей учебе. Но у тех, кто стремится учиться хорошо, в 67,2 % случаев учеба не шла хорошо. При изменении в последнее десятилетие количественных показателей этих умений и отношения к учебе в целом общая картина их неполной сформированности остается [3, с. 182–186].

В связи с этим преподаватель высшего учебного заведения должен не только выявить особенности мышления студентов, которых он обучает, но и построить занятия с учетом выявленных особенностей, при этом соблю-

дая требования учебного плана и государственного образовательного стандарта.

Значительный интерес в профессиональном образовании представляют активные методы обучения, сущность которых – создание дидактических и психологических условий, способствующих проявлению интеллектуальной, личностной и социальной активности обучаемых [1, с. 186–187].

К активным методам обучения относится деловая игра.

Деловой игре непосредственно предшествовала военная игра, зародившаяся в XVII веке. «Потешные полки» Петра I и их военные задачи – предтечи маневров, ставших деловыми учебными играми в армии. Первая деловая игра, названная организационно-производственным испытанием, была разработана и проведена в Ленинграде в 1932 году, но по ряду социально-исторических причин она была забыта в СССР и возродилась в 1957 году в США с использованием ЭВМ. Сегодня деловые игры активно используются за рубежом в учебном процессе.

В советской педагогической науке проблема деловых игр стала разрабатываться начиная с 1960-х годов. В настоящее время деловые игры используются в учебном процессе институтов повышения квалификации, на научно-методических конференциях [1, с. 191].

В деловой игре обучающийся выполняет квазипрофессиональную деятельность, сочетающую в себе учебный и профессиональный элементы. Знания и умения усваиваются им не абстрактно, а в контексте профессии. В контекстном обучении знания усваиваются не впрок, для будущего, а обеспечивают игровые действия учащегося в реальном процессе деловой игры. Одновременно наряду с профессиональными знаниями обучаемый приобретает специальную компетенцию – навыки специального взаимодействия и управления людьми, коллегиальность, умение руководить и подчиняться, следовательно, деловая игра воспитывает личностные качества, ускоряет процесс социализации [2, с. 128, 129].

Деловая игра насыщена обратной связью, причем более содержательной по сравнению с применяемой в традиционных методах. В деловой игре, в отличие от традиционных методов, предполагающих доминирование интеллектуальной сферы, проявляется личность студента. Деловая игра провоцирует включение рефлексивных процессов, предоставляет возможность интерпретации, осмысливания полученных результатов.

Разработка деловой игры – безусловно, творческий акт, несущий в себе отпечаток личности автора. В литературе нет единственно верной структуры деловой игры и поэтому авторы, как правило, при разработке деловой игры исходят из своего эмпирического опыта и здравого смысла, конструируя игру или заимствуя ее структурные компоненты у других авторов.

Для достижения поставленных учебных целей на этапе разработки деловая игра, по мнению А.А. Вербицкого, должна быть основана на следующих принципах:

- принцип имитационного моделирования ситуации;
- принцип проблемности содержания игры и ее развертывания;
- принцип ролевого взаимодействия в совместной деятельности;
- принцип диалогического общения;
- принцип двуплановости игровой учебной деятельности [7, с. 542].

Принцип имитационного моделирования предполагает разработку:

- 1) имитационной модели производства;
- 2) игровой модели профессиональной деятельности.

Наличие двух этих моделей необходимо для создания предметного и социального контекстов будущего труда.

Имитационная модель получает свое воплощение в следующих структурных компонентах: цели педагогические, предмет игры, графическая модель взаимодействия участников, система оценивания.

Игровая модель включает в себя сценарий игры, правила игры, роли и функции игроков.

Представленная на рис. 1 структура деловой игры основана на теоретических представлениях о деловой игре как форме знаково-контекстного обучения, в котором участники осуществляют квазипрофессиональную деятельность, т.е. деятельность, сочетающую в себе как элементы учения, так и труда.

Методическое обеспечение	Игровая модель				Техническое обеспечение
	Цели игровые	Комплект ролей и функций игроков	Сценарий игры	Правила игры	
	Цели педагогические	Предмет игры	Графическая модель взаимодействия участников игры	Система оценивания	
Имитационная модель					

Рис. 1. Структурная схема деловой игры

Преподавание экономических дисциплин в вузе имеет некоторые особенности, среди которых можно выделить аудиторную работу, а также самостоятельную. При этом дисциплины имеют определенную логику размещения в учебном процессе. Так, дисциплина «Экономическая оценка инвести-

ций» для студентов экономических специальностей дневного отделения базируется на знаниях, полученных в ходе изучения таких дисциплин, как «Экономика предприятия», «Бухгалтерский учет», «Налоги и налогообложение», «Анализ и диагностика финансово-хозяйственной деятельности». Поэтому отсутствие или недостаточность полученных знаний по этим дисциплинам у студентов может вызвать трудности в работе преподавателя по дисциплине «Экономическая оценка инвестиций».

В марте 2011 года нами было проведено исследование, целью которого стала разработка и реализация педагогического проекта (деловой игры) по совершенствованию умений в выполнении расчетов. В ходе проведения исследования было выдвинуто предположение о том, что деловая игра способствует совершенствованию умений студентов в выполнении расчетов при соблюдении следующих условий:

- 1) целенаправленном применении ее в образовательном процессе;
- 2) соответствии игры уровню первоначальных знаний студентов;
- 3) включении в игру по возможности большего числа студентов;
- 4) создании ситуации успеха для студентов.

В качестве методов исследования выбраны следующие: 1) теоретические – анализ литературы, проектирование; 2) эмпирические – наблюдение, анализ работ студентов; 3) математической статистики – метод количественного анализа.

Исследование проводилось на базе ПГТУ (ныне – ПНИПУ) в группе ЭУПс-07-5 (гуманитарный факультет, специальность «Экономика и управление предприятием машиностроения») дневного отделения (4-й курс), где была проведена деловая игра в рамках дисциплины «Экономическая оценка инвестиций» с целью повышения уровня сформированности знаний и умений по темам «Будущая и текущая стоимость денег», «Простой и сложный процент». Явка составила 100 %.

Для проверки выдвинутой гипотезы было проведено три этапа экспериментальной работы: констатирующий, формирующий, контрольный.

Целью констатирующего этапа эксперимента стало определение основных уровней сформированности знаний и умений у студентов экспериментальной группы (ЭУПс-07-5) по темам «Будущая и текущая стоимость денег», «Простой и сложный процент».

Для оценки сформированности знаний и умений студентов использовалась балльно-рейтинговая система, основной задачей которой является определение уровня качества и успешности освоения студентом учебных дисциплин через балльные оценки и рейтинги. Балльно-рейтинговая система оценки позволяет реализовывать механизмы обеспечения качества и оценивать результаты обучения, активизировать учебную и внеучебную работу студентов.

Цели применения балльно-рейтинговой системы:

- стимулирование повседневной систематической работы студентов;
- снижение роли случайных факторов при сдаче экзаменов и/или зачетов;
- повышение мотивации студентов к освоению профессиональных программ на базе более высокой дифференциации оценки результатов их учебной работы;
- создание объективных критериев при определении кандидатов на продолжение;
- обучение в рамках многоуровневой и многоступенчатой системы.

В рамках дисциплины «Экономическая оценка инвестиций» студентам группы ЭУПс-07-5 было предложено «зарабатывать» баллы за написание «летучек», выполнение домашних заданий, посещение деловой игры, выполнение контрольных работ. Все работы оценивались по шкале от 0 до 5 баллов. В рамках этой системы нами были выделены 3 уровня сформированности знаний и умений студентов по темам «Будущая и текущая стоимость денег», «Простой и сложный процент»: высокий, средний, низкий.

Высокий уровень характеризуется тем, что студент:

- отлично знает виды инвестиций, цели и задачи инвестиционной политики предприятия;
- отлично знает экономическую сущность инвестиций; критерии и методы оценки инвестиционных проектов; отличие простого от сложного процента;
- умеет без ошибок выполнять расчеты на текущую и будущую стоимость денег, простой и сложный процент;
- владеет в совершенстве методом приведения вперед и назад по оси времени.

Студенты с высоким уровнем должны получить от 18 до 20 баллов за 2 занятия.

Средний уровень характеризуется тем, что студент:

- имеет хорошее представление о видах инвестиций, целях и задачах инвестиционной политики предприятия;
- знает экономическую сущность инвестиций; критерии и методы оценки инвестиционных проектов; отличие простого от сложного процента;
- умеет с небольшим количеством ошибок выполнять расчеты на текущую и будущую стоимость денег, простой и сложный процент;
- владеет методом приведения вперед и назад по оси времени, но иногда допускает ошибки.

Студенты со средним уровнем должны получить от 14 до 17 баллов за 2 занятия.

Низкий уровень характеризуется тем, что студент:

- имеет слабое представление о видах инвестиций, целях и задачах инвестиционной политики предприятия;
- не понимает экономическую сущность инвестиций; критериев и методов оценки инвестиционных проектов; отличие простого от сложного процента;
- не умеет выполнять расчеты на текущую и будущую стоимость денег, простой и сложный процент;
- не владеет методам приведения вперед и назад по оси времени, допускает грубые ошибки.

Студенты с низким уровнем должны получить от 0 до 13 баллов за 2 занятия.

В табл. 1 представлены сумма баллов, набранных группой ЭУПс-07-5 по итогам двух первых занятий, включающих «летучки» (Л) и домашние задания (Д/з).

Таблица 1

Уровень сформированности знаний и умений студентов
после двух первых занятий

№ п/п	Фамилия Имя	Занятие 1		Занятие 2		Сумма баллов	Уровень
		Дата 26.02.2011		Дата 12.03.2011			
		Л	Д/з	Л	Д/з		
1	Байдина Кристина	4	5	5	4	18	Высокий
2	Бурдина Мария	4	5	5	4	18	Высокий
3	Быкова Ольга	4	5	4	4	17	Средний
4	Вильчинская Ольга	4	5	5	3	17	Средний
5	Гирина Ирина	5	5	3	4	17	Средний
6	Глушкова Марина	5	4	5	4	18	Высокий
7	Григорьева Яна	4	5	5	4	18	Высокий
8	Завьялова Алена	5	5	5	4	19	Высокий
9	Колпакова Мария	4	5	4	4	17	Средний
10	Коляскина Татьяна	5	5	5	3	18	Высокий
11	Копылова Юлия	4	5	4	3	16	Средний
12	Кузнецова Лиана	4	5	5	4	18	Высокий
13	Липкина Дарья	4	5	4	4	17	Средний
14	Логинова Юлия	4	4	0	4	12	Низкий
15	Мазунина Анна	4	4	3	4	15	Средний
16	Мальшева Ирина	4	5	4	3	16	Средний
17	Мамакова Марина	3	4	3	0	10	Низкий
18	Митраков Максим	4	5	4	3	16	Средний

Окончание табл. 1

№ п/п	Фамилия Имя	Занятие 1		Занятие 2		Сумма баллов	Уровень
		Дата 26.02.2011		Дата 12.03.2011			
		Л	Д/з	Л	Д/з		
19	Морозова Дарья	0	5	2	0	7	Низкий
20	Найданова Ксения	5	4	5	3	17	Средний
21	Накиева Диана	4	5	5	4	18	Высокий
22	Носова Ольга	5	4	4	3	16	Средний
23	Патокина Анастасия	4	5	5	4	18	Высокий
24	Пономарева Дарья	5	4	5	3	17	Средний
25	Пономарева Наталья	4	5	5	4	18	Высокий
26	Просова Наталья	4	4	0	4	12	Низкий
27	Резенова Елена	4	5	3	4	16	Средний
28	Рудакова Юлия	0	5	3	3	11	Низкий
29	Трушина Ирина	4	5	4	3	16	Средний
30	Черепанова Екатерина	4	5	5	3	17	Средний
31	Ягофарова Роза	4	5	3	3	15	Средний
32	Муштаков Александр	0	4	0	3	7	Низкий

Как видно из табл. 1, некоторые студенты по уровню сформированности знаний и умений были отнесены к категории «низкий», так как отсутствовали на занятиях или получили недостаточное количество баллов ввиду отсутствия усвоения ими материала лекций, а также недостаточной работы на практических занятиях. Студенты, имеющие «средний» уровень сформированности знаний и умений, посещали каждое практическое занятие. Ими набрано от 3 до 5 баллов за «летучки» и домашние задания. Это свидетельствует о достаточно прочном усвоении материала лекций, хорошей подготовке к устным письменным опросам в форме «летучки» и выполнении домашних заданий с небольшим количеством ошибок. Студенты с высоким уровнем сформированности знаний и умений отличились высокими баллами (от 4 до 5) за «летучки» и выполнение домашних заданий. Данной категории студентов присущи отличные знания по заданным темам, хорошие умения в области выполнения расчетов на будущую и текущую стоимость денег.

Проанализировав полученные результаты, можно сделать вывод, что существует проблема в сформированных знаниях и умениях студентов по темам «Будущая и текущая стоимость», «Простой и сложный процент».

На формирующем этапе эксперимента для решения обозначенной проблемы была проведена деловая игра. На этапе подготовки к проведению деловой игры были разработаны имитационная и игровая модели, сформированы педагогические цели:

- 1) формирование у студентов группы знаний о бюджете движения денежных средств банка;
- 2) закрепление умений и навыков на расчет будущей стоимости денег;
- 3) закрепление знаний о простом и сложном проценте;
- 4) опыт принятия управленческих решений;
- 5) воспитание индивидуального стиля поведения в процессе взаимодействия с людьми.

В деловой игре обязательным компонентом является наличие противоречия. Противоречие в деловой игре состояло в следующем. Вкладчику были известны процентные ставки по вкладам обоих банков. Необходимо было рассчитать сумму вклада на конец периода с учетом налогообложения. При принятии решения о выборе банка вкладчик ориентировался на максимально возможную сумму вклада при минимальной сумме налога.

Банки, не рассчитывая сумму налога на доходы физических лиц, стремились к максимизации своей прибыли и предлагали вкладчикам наиболее выгодные для себя условия.

Нами были разработаны и *игровые цели*:

1. Для банков: заполнение бюджета движения денежных средств с учетом разных вариантов начисления процентов, выбор оптимального варианта начисления процентов с учетом конкуренции в банковском секторе.

2. Для вкладчика: произведение расчетов на будущую сумму вклада с учетом налогообложения, выбор банка с учетом оптимального варианта начисления процентов.

В качестве *методического обеспечения* деловой игры студентам были выданы:

- бланк «регистрационной формы» участников;
- задания на деловую игру;
- бланки для заполнения бюджета движения денежных средств в электронном виде.

В устной форме игроки были ознакомлены со своими ролями и *правилами игры*:

1. На каждом бланке каждая команда видит заданные условия. Первоначальные условия разные у каждой команды. Ваша задача состоит в том, чтобы ознакомиться с условиями и начать выполнять задания.

2. На первое задание вам дается 15 мин, на второе задание – 50 мин.

3. В середине второго задания руководителям банков будет дано 5 мин на переговоры с вкладчиком. За это время вы должны сообщить вкладчику свои условия на основании принятого вами решения.

4. Сговор запрещен. Также любая команда не может общаться с другими командами.

5. Во время всей деловой игры преподаватель будет помогать вам. Если у вас возникнут какие-либо вопросы, обращайтесь к нему.

6. В конце игры представитель команды вкладчика должен выйти и сообщить, в какой из двух банков он положит деньги и почему. Мы подведем итоги игры.

Техническое обеспечение деловой игры состояло из ноутбуков (студенты группы были заранее оповещены о необходимости наличия хотя бы 1 ноутбука на команду), с программным продуктом Microsoft Excel [5, с. 65–66].

Все студенты получили по 5 баллов за участие в игре.

Контрольный этап эксперимента был проведен в марте-апреле 2011 года с целью определения основных уровней сформированности знаний и умений у студентов экспериментальной группы (ЭУПс-07-5) после проведения формирующего этапа (деловой игры).

На контрольном этапе проводились 2 практических занятия, содержащие 2 «летучки» и выполнение 2 домашних заданий. В табл. 2 представлены сумма баллов, набранных группой ЭУПс-07-5 по итогам третьего и четвертого занятий.

Таблица 2

Уровень сформированности знаний и умений студентов
после проведения деловой игры

№ п/п	Фамилия Имя	Занятие 3		Занятие 4		Сумма баллов	Уровень
		Дата 26.03.2011		Дата 09.04.2011			
		Л	Д/з	Л	Д/з		
1	Байдина Кристина	5	5	5	3	18	Высокий
2	Бурдина Мария	5	5	5	4	19	Высокий
3	Быкова Ольга	5	5	5	5	20	Высокий
4	Вильчинская Ольга	4	3	5	3	15	Средний
5	Гирина Ирина	5	5	5	5	20	Высокий
6	Глушкова Марина	5	5	5	4	19	Высокий
7	Григорьева Яна	5	5	5	4	19	Высокий
8	Завьялова Алена	5	5	5	5	20	Высокий
9	Колпакова Мария	5	4	5	5	19	Высокий
10	Коляскина Татьяна	5	5	5	5	20	Высокий
11	Копылова Юлия	4	5	5	4	18	Высокий
12	Кузнецова Лиана	5	5	5	4	19	Высокий
13	Липкина Дарья	5	5	5	3	18	Высокий
14	Логонова Юлия	5	4	5	4	18	Высокий

Окончание табл. 2

№ п/п	Фамилия Имя	Занятие 3		Занятие 4		Сумма баллов	Уровень
		Дата 26.03.2011		Дата 09.04.2011			
		Л	Д/з	Л	Д/з		
15	Мазунина Анна	5	5	5	4	19	Высокий
16	Малышева Ирина	5	5	5	5	20	Высокий
17	Мамакова Марина	5	0	5	0	10	Низкий
18	Митраков Максим	4	5	5	3	17	Средний
19	Морозова Дарья	5	3	5	3	16	Средний
20	Найданова Ксения	5	3	5	3	16	Средний
21	Накиева Диана	5	5	5	5	20	Высокий
22	Носова Ольга	5	5	5	5	20	Высокий
23	Патокина Анастасия	5	5	5	4	19	Высокий
24	Пономарева Дарья	0	4	0	3	7	Низкий
25	Пономарева Наталья	5	5	5	4	19	Высокий
26	Просова Наталья	5	5	5	3	18	Высокий
27	Резенова Елена	5	5	5	4	19	Высокий
28	Рудакова Юлия	5	0	0	3	8	Низкий
29	Трушина Ирина	5	5	5	3	18	Высокий
30	Черепанова Екатерина	5	5	5	5	20	Высокий
31	Ягофарова Роза	5	3	5	3	16	Средний
32	Муштаков Александр	0	5	5	4	14	Средний

Как видно из табл. 2, некоторые студенты были отнесены к низкому уровню сформированности знаний и умений, так как отсутствовали на занятиях. Студенты, имеющие средний уровень сформированности знаний и умений, посещали каждое практическое занятие. Ими набрано от 3 до 5 баллов за «летучки» и домашние задания. Это свидетельствует о достаточно прочном усвоении материала лекций, хорошей подготовке к устным письменным опросам в форме «летучки» и выполнении домашних заданий с небольшим количеством ошибок. Студенты с высоким уровнем сформированности знаний и умений отличились высокими баллами (от 4 до 5) за «летучки» и выполнение домашних заданий. Данной категории студентов присущи отличные знания по заданным темам, хорошие умения в области выполнения расчетов на будущую и текущую стоимость денег.

Проведем сравнительный анализ результатов констатирующего и контрольного этапов эксперимента (табл. 3, 4, рис. 2).

После проведения деловой игры получили, что доля студентов с высоким уровнем сформированности знаний и умений выросла на 41 % (с 31 до 72 %). Доля студентов со средним уровнем сформированности знаний и уме-

ний снизилась на 31 % (с 50 до 19 %). Доля студентов с низким уровнем сформированности знаний и умений снизилась на 10 % (с 19 до 9 %).

Гипотеза о том, что деловая игра способствует совершенствованию умений студентов в выполнении расчетов, подтверждена данными, полученными в ходе эксперимента.

Таблица 3

Доли уровней сформированности знаний и умений студентов после первых двух занятий

Уровень	Количество студентов	Доля от общего количества, %
Высокий	10	31
Средний	16	50
Низкий	6	19
Итого	32	100

Таблица 4

Доли уровней сформированности знаний и умений студентов после проведения деловой игры

Уровень	Количество студентов	Доля от общего количества, %
Высокий	23	72
Средний	6	19
Низкий	3	9
Итого	32	100

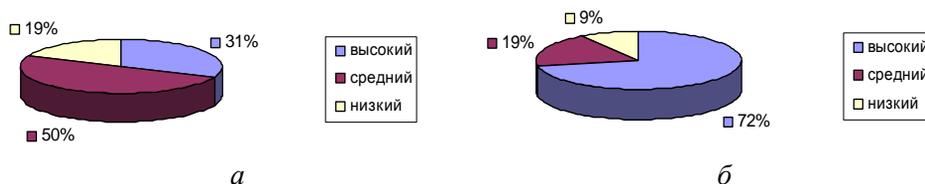


Рис. 2. Уровни сформированности знаний и умений у студентов на констатирующем (а) и на контрольном (б) этапе эксперимента

В связи с переходом на Болонскую систему, предусматривающую формирование у студентов прочных знаний, приобретение ими умений, использование активных методов обучения и, в частности, деловой игры, является необходимым в педагогическом процессе.

Список литературы

1. Буланова-Топоркова М.В. Педагогика и психология высшей школы: учеб. пособие. – Ростов н/Д: Феникс, 2003. – 543 с.
2. Вербицкий А.А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход: метод. пособие. – М.: Высшая школа, 1991. – 207 с.
3. Зимняя И.А. Педагогическая психология: учеб. для вузов. – Изд. 2-е, доп., испр. и перераб. – М.: Логос, 2000. – 477 с.
4. Каптерев П.Ф. Избранные педагогические сочинения. – М.: Педагогика, 1982. – 374 с.
5. Кузнецова Н.А. Деловая игра как элемент стандарта ФГОС-3 // Развитие инновационной элиты преподавателей: материалы науч.-практ. конф. – Пермь: Изд-во Перм. нац. исслед. политехн. ун-та, 2011. – С. 65–66.
6. Слостенин В.А., Исаев И.Ф., Шиянов Е.Н. Общая педагогика: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений: в 2 ч. / под ред. В.А. Слостенина. – М.: ВЛАДОС, 2003. – Ч. 1. – 240 с.
7. Столяренко Л.Д. Основы психологии. – 6-е изд., перераб и доп. – Ростов н/Д: Феникс, 2003. – 671 с.

Получено 15.05.2012

N.A. Markova

USING A BUSINESS GAME IN TEACHING STUDENTS OF ECONOMICS

The article examines the role and the place of business game in the educational process. The results of an experiment are discussed, proving effectiveness of business game.

Keywords: educational process, quasi-professional activity, business game, imitating model, gaming model.