

*Скосырева Нина Даниловна*  
канд. филос. наук, доцент, заведующая кафедрой  
ФГБОУ ВО «Омский государственный  
аграрный университет им. П.А. Столыпина»  
г. Омск, Омская область

**ДЕЛОВАЯ ИГРА КАК МЕТОД  
ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ  
СОЦИАЛЬНОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ**

*Аннотация:* в данной статье рассматривается проблема разработки и использования технологий активно-игрового обучения в целях формирования общекультурных и профессиональных компетенций обучающихся. Исследованы особенности методики проведения учебного занятия в форме деловой игры. Отражены основные этапы деловой игры, конструируемой по принципу игры «Вертушка».

**Ключевые слова:** активно-игровое обучение, деловая игра, компетенция, компетентность, коммуникативность.

Современное высшее образование нацелено на формирование у выпускника вуза определенного набора значимых общекультурных и профессиональных компетенций. В связи с этим актуализируется проблема освоения и внедрения в учебный процесс компетентностно-ориентированных технологий обучения. Среди них важное место занимают технологии активно-игрового обучения, которые на сегодняшний день являются наиболее практико-ориентированными, и соответствующими решению задач развития личностной и профессиональной компетентности.

Сущность активно-игровой технологии состоит в деятельности, вернее, в игровой деятельности. Наиболее распространенной игровой технологией является деловая игра. Разработано и опробировано в учебном процессе множество разновидностей деловых игр. Они отличаются по особенностям взаимодействия членов команды, по динамике моделируемых процессов, по временному

масштабу, по задачам, решаемых в игре, по месту проведения, по количеству участников, по особенностям правил и норм, по степени управленческого воздействия на игропроцесс, по степени эмоционального воздействия на участников, по функциональной направленности и т. п. При всем многообразии игротехник их объединяют следующие принципиальные подходы: принцип активности, коллективности, моделирования, проблемности, исполнения ролей, системности, динамичности, результативности, обратной связи, соревновательности и новизны. Всем этим принципам соответствует методика проведения учебного занятия в форме деловой игры, конструируемой по принципу игры «Вертушка».

Вертушка представляет собой методику организации работы подвижных малых групп для обсуждения и решения каких-либо ситуаций, вопросов, проблем.

Преимущество данного метода обсуждения сложных, дискуссионных проблем заключается в том, что абсолютно каждый участник занятия, каждый студент не только имеет право, но и обязан высказать свое мнение по обсуждаемой проблеме, чего не происходит на обычном семинарском занятии. Работа в малой группе позволяет участнику раскрепоститься и благодаря методу мозгового штурма генерировать достаточно интересные, неординарные идеи. В ходе обсуждения проблемы в малой группе участник занятия учится четко формулировать свою точку зрения, сопоставлять ее с другими позициями, при необходимости находить компромиссные варианты решения проблемы или аргументированно отстаивать свою точку зрения. Данная методика также работает и на активизацию мыслительной и речевой деятельности студента, развивает его коммуникативные компетенции.

Количественный состав участников занятия должен быть равным или кратным 16 или 25. Если число участников группы отличается от оптимального, то лишних игроков можно включать в экспертный совет. Экспертный совет создается из преподавателя и 1–2 студентов. В его функции входит наблюдение за ходом игры и подведение итогов. Численность образуемых малых групп равна 4 для 16 человек и 5 для 25 человек.

---

Перед началом игры участники получают маршрутные листы, в которых определено в каком туре игры, за каким столом работает каждый студент. Кроме того указано, когда данный участник будет за своим столом ведущим и определен порядок выступающих. Для удобства все столы маркируются буквами (А, Б, В, Г, Д), написанных на табличках и установленных на столах. В случае проведения занятия с 25 студентами игра проходит в пять туров за пятью столами, для 16 человек – в четыре тура за четырьмя столами.

После завершения работы в туре участники игры пересаживаются за другие столы согласно маршрутному листу для продолжения дискуссии в следующем туре и в новом коллективе собеседников. Данная система перемещения за столами подразумевает, что два участника занятия могут встречаться друг с другом в малой группе не более одного раза.

Немаловажным аспектом данной методики является возможность оценить индивидуальное участие каждого студента в дискуссии. Система подведения итогов занятия позволяет дифференцированно подойти к оценке знаний студентов.

Первый этап занятия – установочное выступление преподавателя. Цель выступления – определить проблему, которая будет предложена студентам к обсуждению, занятие будет интересным, если выдвинутая проблема является актуальной, имеется несколько точек зрения в ее освещении и носит не отвлеченный, а более или менее прикладной характер. Задача преподавателя – сформулировать проблему таким образом, чтобы она заинтересовала участников. Длительность этапа 5–10 минут.

Второй этап – обсуждение проблемы. Участники занятия рассаживаются по схеме первого тура. Цель этапа – выработать подходы к решению предложенной проблемы. Для этого сначала выделяется 3–5 минут для самостоятельного обдумывания выдвинутых вопросов. После чего каждый участник, согласно указанной в маршрутном листе очередности, излагает свою точку зрения. Ведущий следит за очередностью выступлений. Время выступления каждого участника приблизительно 1–2 минуты, после чего ему задаются вопросы на уточнение.

Последним выступает ведущий, высказывает свою позицию и пытается определить единый подход к решению проблемы. Не обязательно, чтобы участники дискуссии, сидящие за одним столом, пришли к единому мнению по обсуждаемой проблеме. После обсуждения за столами ведущим предлагается выступить в течение 1–2 минут о результатах работы в своей малой группе. По завершении тура каждый участник занятия на своем маршрутном листе отмечает участника, чье выступление ему больше понравилось. После этого каждый участник занимает место за столом, указанное в маршрутном листе для 2, 3, 4, 5 туров. Длительность каждого тура 10–15 минут. В каждом новом туре можно обсуждать одну и ту проблему, выдвинутую в начале занятия, но возможен и другой вариант, когда в последующем туре обсуждается новый вопрос занятия.

Третий этап – выявление лучших выступлений. По завершению обсуждения по принципу вертушки все участники сдают свои маршрутные листы преподавателю и членам экспертного совета, которые определяют, кто из участников игры и сколько раз отмечался как участник с наиболее интересным выступлением и выбирают от двух до пяти человек, чьи выступления отмечались чаще других. Преподаватель предоставляет слово каждому из выявленных лучших участников для изложения своих точек зрения по изучаемой проблеме.

Четвертый этап – подведение итогов занятия. Преподаватель подводит итоги обсуждения, демонстрирует возможные подходы к решению дискутируемой проблемы. Желательно выслушать мнения участников об эффективности и недостатках данной формы проведения занятия, подвести итог работы, выставить оценки.