

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РОЛЕВЫХ ИГР В ИЗУЧЕНИИ КУРСА «БИЗНЕС-ПЛАНИРОВАНИЕ ПРЕДПРИЯТИЙ»

©2012 Л.П.Поцелуева

Самарский государственный технический университет

Статья поступила в редакцию 26.04.2012

В данной статье автором излагаются подходы к активизации обучения экономическим дисциплинам студентов инженерных специальностей. Рассматриваются методы активного обучения, их использование при изучении курса «Бизнес-планирование предприятий».

Ключевые слова: экономическая подготовка, студенческая группа, активизация процесса обучения, бизнес-план, методы активного обучения, использование ролевых игр.

Экономическая подготовка будущих инженеров по специальности «Бытовая радиоэлектронная аппаратура» завершается изучением дисциплины «Бизнес-планирование предприятий». Изучение этой дисциплины требует от студентов знаний в области экономики фирмы, организации и планирования производства, менеджмента, маркетинга, бухгалтерского учета, финансового анализа.

Сложность изучения курса заключается в том, что бизнес-план концентрирует в себе текущее и перспективное планирование производства, цен, по которым будут реализовываться товары, стратегическое прогнозирование конкурентных преимуществ товара и фирмы, условий сбыта, продвижения товара. Расчеты экономической эффективности и показателей финансовой деятельности призваны доказать коммерческую привлекательность проекта и ту выгоду, которую получит предприятие, вкладывая деньги в мероприятия, предусмотренные бизнес-планом.

Все это говорит о необходимости поиска новых подходов к обучению студентов. Древняя китайская мудрость гласит: «Я слышу – я забываю, я вижу – я запоминаю, я делаю – я понимаю». Наблюдения за работой студентов показывают, что восприятие изучаемого материала во многом зависит от индивидуальных особенностей людей: одни лучше воспринимают на слух устную информацию, другим необходимо увидеть и прочитать материал, третьим лучше сочетать эти формы восприятия. Но, несомненно, материал лучше усваивается и запоминается в тех случаях, когда слушатели не просто пассивно воспринимают излагаемый материал, но и активно участвуют в формировании и разреше-

нии некоторых ситуаций, особенно хорошо запоминается то, что они делают или что когда – либо испытали сами.

Выбирая методы и аудиовизуальные пособия, преподаватели должны позаботиться о том, чтобы студенты и слышали, и видели, и делали, то есть процесс обучения должен включать в себя и лекции, и беседы, и дискуссии, и практическое решение задач и ситуаций. Но кроме этих традиционных форм желательно использовать методы, призванные стимулировать активное участие студентов в процессе обучения.

К таким активным методам обучения можно отнести следующие: 1) *Работа в парах* – преподаватель предлагает студентам обсудить какую-либо проблему в парах, т.е. со своими соседями в аудитории. Применяется такой метод, когда необходимо активизировать деятельность студентов и сконцентрировать усилие и внимание на данной теме. 2) *Мозговой штурм* – преподаватель дает тему, ситуацию или слово и просит участников записать все мысли, которые приходят им в голову. Такой метод используется для того, чтобы выработать новые идеи, а также в любой ситуации, когда надо задействовать всю аудиторию. 3) *Изучение ситуации* – происходит на основе истории или события из реальной жизни. В истории заложена проблема, которая должна быть решена студентами. Они могут предлагать разные варианты, но им придется принять окончательное решение – как это происходит в реальной жизни. Работа может проводиться индивидуально или по группам. Применяется с целью научить студентов видеть комплексные проблемы, приобрести опыт решения этих проблем, основываясь на материале действительности. 4) *Ролевая игра* – в процессе ролевой игры студентам предлагается выполнение определенных функций в решении проблемной ситуации. По окончании ролевой игры обсуждаются выполнение различных ролей и

^o Поцелуева Людмила Петровна, кандидат экономических наук, доцент кафедры электронных систем и информационной безопасности.
E-mail: asib@samgtu.ru

действий. Этот метод применяется для проигрывания ситуаций, требующих использования навыков, знаний и эмоций, а также для использования в обучении ситуаций реальной жизни. 5) *Работа по группам* – студенческая группа разбивается на мини-группы, которым задаются определённые функции в решении комплексной проблемы. Предварительно должны быть рассмотрены следующие вопросы: какова цель задания для работы по группам? как разделить участников на группы? будут ли группы работать с одной и той же темой? как будет проходить отчёт о проделанной работе? какой материал понадобится для работы?

Все эти методы активного обучения в концентрированном виде нашли воплощение в «Методике участия». При таком подходе к обучению нужно обратить внимание на создание в аудитории такой атмосферы, которая обеспечивала бы оптимальные условия для активной творческой работы студентов. Это предполагает дружескую обстановку, когда студенты и преподаватель выступают на равных, что стимулирует поиск оптимальных результатов.

Однако следует иметь в виду, что основными участниками творческого процесса являются студенты. Именно они должны генерировать ситуации и способы их разрешения. Роль преподавателя сводится к тому, что он должен ненавязчиво и доброжелательно направлять дискуссию в нужное русло, фиксировать высказываемые идеи и формировать у участников уважительное и терпимое отношение к мнениям и идеям оппонентов.

Основополагающим можно считать принцип сочетания теории с практикой и опытом участников. Преподавание курса «Бизнес-планирование предприятий» показывает, что даже студенты дневных форм обучения, не имеющие достаточного производственного опыта, вполне способны разрабатывать, анализировать пути решения поставленных задач.

В этом случае формирование обсуждаемых проблем должно ориентироваться на современную действительность. Обсуждаемые проблемы должны носить комплексный характер, чтобы можно было проследить взаимосвязь явлений, показателей и факторов.

Таким образом, основными принципами «Методики участия» являются: 1) обучение в процессе деятельности; 2) обучение ориентировано на практику и современную действительность; 3) в центре внимания – студенты; 4) отношения равенства между преподавателем и студентом, прямое общение; 5) обучение ориентировано на опыт участников; 6) атмосфера в аудитории должна быть стимулирующей и дружеской.

Поскольку наибольший эффект дает обучение в процессе деятельности, необходимо предусмотреть, чтобы каждому участнику была отведена своя роль в ходе коллективной работы. Многолетний опыт преподавания дисциплины «Бизнес – планирование предприятий» показал, что наибольшую отдачу в обучении дает использование таких методов, как ролевая игра и работа по группам.

Ролевая игра является эффективным методом активного обучения. В этом случае команды студентов играют разные роли и решают предложенные им специфические задачи. Так, к примеру, при проведении практического занятия, посвященного формированию производственного плана, каждая мини-группа студентов выполняет функции: 1) разработка оптимальных технологических процессов с расчетом их технологической себестоимости; 2) расчет производственной мощности предприятия; 3) разработка производственных графиков; 4) определение издержек производства и т.д.

В результате обсуждения коллективной работы формируется один из наиболее важных разделов бизнес-плана. Проведение ролевых игр позволяет студентам оценить комплексность и реальность изучаемых проблем, на практике убедиться в многовариантности решений, научиться обоснованно выбирать наиболее эффективные из них.

В этом же семестре студенты выполняют курсовую работу. Темы курсовых работ студентами выбираются самостоятельно. Учебная группа разбивается на три-четыре подгруппы. Количество студентов в подгруппе должно быть не менее пяти человек.

Каждая подгруппа должна выбрать и сформулировать бизнес-идею, для которой после согласования с преподавателем будет разрабатываться бизнес-план. Роли в подгруппах могут быть распределены следующим образом: 1) руководитель проекта; 2) ответственный за проведение маркетинговой политики; 3) ответственный за производство; 4) ответственный за персонал и управление; 5) ответственный за финансовый анализ и расчеты экономической эффективности.

Разработка бизнес-плана – это коллективная работа, работа команды, несмотря на ответственность каждого за определенный вид работы. Завершение работы над бизнес-планом – его презентация. В процессе презентации проводится детальное обсуждение всей группой достоинств и недостатков обсуждаемого бизнес – плана, а затем вся группа выносит коллективную оценку, как всей работе, так и каждому участнику подгруппы. Окончательная

оценка учитывает, естественно, и мнение преподавателя.

В заключение хотелось бы отметить, что игровые технологии позволяют поддерживать интерес к учебе у студентов, включать в образовательный процесс кроме логического мышления чувственную сферу, что улучшает процесс за-

поминания. Игры активизируют, дают личностное развитие студентов, умение работать в команде, учат самостоятельно решать проблемы, быть инициативным, умению добиваться своего, то есть внедрение игровых технологий в учебный процесс развивают у студентов качества, необходимые для предприимчивого человека.

THE USE OF ROLE-PLAYING GAMES IN THE COURSE OF «BUSINESS PLANNING OF ENTERPRISES»

©2012 L.P.Potselueva^o

Samara State Technical University

In this article the author presents approaches to stimulate learning economic disciplines of students in engineering. The author considers methods of active training, their use at course studying «Business planning of the enterprises».

Keywords: economic development, student group, increased learning, business-plan, active learning methods, the use of role-playing games.

^o *Lyudmila Petrovna Potselueva, candidate of economic sciences, assistant professor of Electronic systems and information security. E-mail: asib@samgtu.ru*