

Герман Р.Э.
**Деловые игры в преподавании
социально – гуманитарных дисциплин**

На современном этапе развития высшей школы актуальной задачей становится предоставление студентам возможностей для активного овладения знаниями, развития навыков самостоятельного отбора и оценки получаемой информации. Одной из форм обучения, позволяющей развить подобные навыки, является деловая игра. Деловая игра позволяет сделать более динамичным и интересным процесс восприятия учебной информации. В деловой игре знания усваиваются через практику. Студенты не просто заучивают материал, но рассматривают его с разных сторон, раскладывают его на многообразные логические ряды.

Автор предлагаемой работы в основном опирается на представления о деловой (имитационной) игре, сложившиеся в мировом профессиональном сообществе по игровому моделированию. Согласно этим представлениям, деловая игра обладает рядом неотделимых признаков. Во-первых, она является структурированным диалогом, или, как говорит видный американский ученый в области игровой имитации Р. Дьюк, мультилогом, организованным вокруг специально построенной имитационной модели. Такой диалог ведется в значительной мере посредством модели, на ее языке. Во-вторых, деловая игра в целом сама есть модель определенного фрагмента социально-исторической реальности. В-третьих, игра – динамическая модель, она воспроизводит действительность в развитии.

Формы общения в деловой игре заставляют вспомнить слова М. М. Бахтина: «Жить – значит участвовать в диалоге – вопрошать, внимать, ответственствовать и т. п. В этом диалоге человек чувствует весь и всю жизнь: глазами, губами, руками, душой, всем телом...». (1) Деловая игра не исключает невербального общения, в основе ее – диалог на языке поступков, действий, заимствованных из имитируемой сферы. От участника требуется принимать решения в конкретной обстановке – конкретные и необратимые, что вытекает из динамического характера игры. Игроки исполняют условные роли, несущие содержательную нагрузку («боярин», «министр», «крестьянин», «кандидат в депутаты», «кандидат в президенты»). Структура большого диалога, развитие игровых событий позволяют наблюдать реакцию системы на решение игроков, т. е. поддерживать обратную связь. Зачастую главный интерес представляют не отдельные решения участника, а целостная линия его поведения и скрытая за ней стратегия.

Если к сказанному добавить наличие конкурирующих интересов, возможность взглянуть на игровой процесс с точки зрения любого из них, то станет ясно, почему настоящую деловую игру отличает акцент не столько

на однозначные определения наилучшего мнения, поведения (само существование которого часто бывает сомнительно), сколько процессы познавательной активности, открывающие новые перспективы иного осмысления игровых и реальных событий

Мысль и слово обретут право гражданства в игре, если они превратятся в практически реализуемую стратегию. Чтобы реализовать потенциал деловой игры полностью, недостаточно видеть в ней чисто технические моменты, каким является обмен информацией, пусть и организованной в форме мультитлога. Игра должна быть воспринята как неповторимая ситуация личностного общения. Следовательно, преподаватель – организатор деловой игры должен очень хорошо представлять деятельность конкретных людей в такой ситуации.

Имитационная игра – не механизм. Это материализация личности автора. Автор – организатор вкладывает в правила не только содержание, которое хотел бы передать, но и свое отношение к миру и людям. Непосредственными получателями этой эмоциональной информации являются игроки. Существенно, что все происходит по мере развертывания игры и развития общения между партнерами. Замысел автора доносит до участников игровая среда, чутко реагирующая на действия и стимулирующая их новые шаги.

Одним из важнейших качественных показателей, признаков деловой игры является соразмерность человеку. Поскольку деловая игра – диалог, то главное, на чем проверяется соразмерность – характер общения участников игры. В правилах игры должна содержаться структура будущего общения. То есть, для участников деловой игры главное – возможность и умение деятельно жить в структуре, задаваемой ее строгими правилами. Однако стоит внести уточнение – жить в таких ситуациях отнюдь не обязательно означает вести себя стандартно. Деловая игра прежде всего должна учить человека умению действовать активно не только в игре, но и жизни. Деловая игра, таким образом, обладает не только высоким обучающим, но и воспитательным потенциалом. Именно поэтому соразмерность человеку для имитационной игры – вопрос права на существование. Иначе игра превращается только в отработку поведенческих реакций.

Правила игры – материал и язык для ее участника. Они не могут быть отброшены без выхода из данной игры. Но возможно последовательное преодоление моментов, связывающих активность игрока, путем полного использования потенциала, заложенного в правилах. Применима к игре и мысль об усовершенствовании материала. Каждый игрок сам для себя достраивает правила, лишь бы это не противоречило им.

Правила деловой игры можно рассматривать как отражение социальных, юридических, культурных, религиозных норм моделируемого исторического периода, моделируемой ситуации. Процесс игрового преодоления препятствий на пути к цели отражает аналогичное преодоление в

реальности, то есть стремление полностью воспользоваться тем, что допускается нормами. Отметим, что деловая игра по своей природе воспитывает мышление, противоположное технократическому. Игровой образ позволяет разрешить противоречия между частью игры и необходимостью воспроизвести в ней конкретный фрагмент исторической или современной действительности. С помощью правил игры социально-историческую ситуацию можно обозначить как бы пунктиром. «Пустоты» заполняет воображение игроков, активно работающее в процессе игрового моделирования. В результате игрок приобретает и образную модель процессов, отраженных в игре, и навык построения и изменения образа ситуации. Такая модель носит личностный характер, ибо в ней запечатлены активность данного человека, а также его жизненный опыт, привлеченный для достройки игрового образа. Развиваются также навыки оперирования образами, т. е. образное мышление.

В сущности деловые игры способствуют воспитанию внутренней собранности, дисциплины через внешнее упорядочивание деятельности правилами игры.

1. Бахтин М. М. Эстетика словесного творчества. М., 1979. С. 318.

Губайдуллина С.А.

Работа с источниками в преподавании истории

Модернизация отечественного образования и обновление историко-обществоведческого образования в новом ракурсе обозначили проблему работы над источниками, о которой писали многие известные методисты. Однако практика обучения свидетельствовала о том, что работа с источниками не всегда получала достаточное представление на уроке и уступала место учебнику. Введение в компонент единого государственного экзамена заданий на знание источников, заставляет учителей пересмотреть свое отношение к данному виду работы.

Увеличение удельного веса самостоятельной работы учащихся с источниками становится действительно необходимым, и здесь мы сталкиваемся с методической проблемой: как организовать работу с источниками продуктивно? Мы хорошо понимаем, что документы позволяют читателю почувствовать дух эпохи, проникнуть в политическую, экономическую, культурную атмосферу того времени. Документы отражают жизнь людей, придают конкретность хорошо известным выводам о социальных и национальных противоречиях, о кризисных явлениях и т. п. Значимость документа также в том, что он содействует конкретизации исторического материала, созданию ярких образов и картин прошлого.

Приступая к работе над документами, прежде всего, нужно знать их классификацию. М.В. Короткова и М.Т. Студеникин обращают внима-