

Деловые игры как инструмент развития экономических компетенций молодежи

Богатырёва В.В.¹, Капусто А.В.², Костюкова С.Н.², Шарпило М.В.²

¹Учреждение образования «Витебский государственный университет имени П.М. Машерова»

²Белорусский государственный университет

Статья посвящена деловым играм как инструменту развития экономических компетенций молодежи.

Цель работы – определить роль и возможности практического применения деловых игр в развитии экономического мышления молодежи, апробировать это на примере деловой игры с экономическим содержанием.

Материал и методы. В основу научного исследования положены труды российских и зарубежных ученых, нормативные правовые акты Республики Беларусь. При этом использованы следующие методы: познание, анализ и синтез, сравнительный анализ, моделирование экономических процессов.

Результаты и их обсуждение. На примере деловой игры с экономическим содержанием «БИЗНЕСБОЛ» продемонстрирована эффективность использования деловых игр в качестве инструмента формирования экономической компетентности молодежи.

Заключение. Целенаправленное проведение деловых игр экономического содержания позволит их участникам развить следующие компетенции: предприимчивость, деловую культуру, творчество, коммуникативность, инновационное мышление, умение планировать и моделировать в условиях неопределенности; повысить экономическую и финансовую грамотность, социальную успешность; укрепить нравственные ценности и лидерские качества и др.

Ключевые слова: деловые игры, образовательные технологии, экономические компетенции, предпринимательские навыки.

Business Games as a Tool for the Development of Young People's Economic Competences

Bogatyreva V.V.¹, Kapusto A.V.², Kostiukova S.N.², Sharpilo M.V.²

¹Education Establishment "Vitebsk State P.M. Masherov University"

²Belarusian State University

The article deals with business games as a tool for the development of young peoples' economic competences.

The research purpose is to identify the role and possibilities for practical application of business games in the development of young people's economic thinking and give an example of a business game with economic content.

Material and methods. The research is based on works of Russian and foreign scholars as well as normative and legal acts of the Republic of Belarus. The following methods are used in the research: cognition, analysis and synthesis, comparative analysis, modeling of economic processes.

Findings and their discussion. On the example of BUSINESSBALL economic business game the efficiency of using business games as a tool for shaping young people's economic competences is presented.

Conclusion. Regular economic business games make it possible for the participants to develop such competences as enterprise, business culture, creativity, communicability, innovation thinking, ability to plan and model in the conditions of uncertainty; to improve economic and financial literacy, social success; to strengthen moral values and leadership qualities etc.

Key words: business games, education technologies, economic competences, skills of enterprise.

В рамках реализации социальной молодежной политики особую актуальность приобрел вопрос воспитания экономической культуры детей и учащейся молодежи, формирования финансовой грамотности, популяризации предпринимательства. Как в завершенной программе непрерывного воспитания детей и учащейся молодежи на 2016–2020 гг. [1], так и в утвержденной на 2021–2025 гг. [2] закреплены экономическое, трудовое и профессиональное воспитание, направленные на формирование экономической культуры личности, понимание труда как личностной и социальной ценности, формирование готовности к осознанному профессиональному выбору. Программой предусмотрены мероприятия по формированию экономической культуры и финансовой грамотности учащихся, популяризации предпринимательства: недели финансовой грамотности; олимпиады, тренинги, конкурсы, квесты, викторины; семинары с привлечением специалистов банков, сотрудников финансовых организаций, успешных предпринимателей, представителей бизнес-центров, компаний и организаций; молодежные форумы инициатив в области экономики; встречи-интервью (с приглашением представителей бизнес-центров, сотрудников банков) по популяризации предпринимательства и др. [2].

На современном этапе образования в сфере финансовой грамотности основная доля развития и реализации обучения приходится на систему высшего образования. Вместе с тем предпринимается ряд целенаправленных мер и для повышения финансовой грамотности школьников.

Постоянная работа в этом направлении проводится Национальным банком Республики Беларусь. По его инициативе с сентября 2021 года в школах начато обучение основам финансовой грамотности. С этой целью Национальный банк, Министерство образования и авторский коллектив Белорусского государственного университета подготовили учебно-методический комплект для проведения факультативных занятий «Основы финансовой грамотности» среди учащихся 8–9-х классов. Данный комплект состоит из пособия для учащихся и пособия для учителей. Это первые в стране учебные книги, в которых доступным языком излагаются основные темы в сфере финансов. Используя материал пособия, ученики познакомятся с планированием личного бюджета, сбережениями и страхованием, кредитами, профессиями в финансовой сфере, обращением денег, цифровым банкингом, инвестициями и налогами и др.

Следует отметить, что «финансово грамотное поведение населения – основа и необходимое условие достойной жизни граждан. Оно повы-

шает стабильность и эффективность финансового рынка страны: развивается рынок финансовых услуг, вовлекаются в экономику возрастающие сбережения населения, создаются условия для развития страхования и накопительных систем пенсионного обеспечения, – все это формирует среду, в которой человек сам, имея соответствующие знания и навыки, становится творцом собственного благосостояния и источником процветания своих близких» [3, с. 4].

Устойчивость потребительского и финансового рынков определяется способностью его участников осознанно воспринимать принципы работы финансовых инструментов и уметь разумно и эффективно использовать эти знания. Грамотный потребитель финансовых услуг, безусловно, будет легко ориентироваться в мире финансов и сознательно сможет принять оптимальное решение в случае необходимости.

Вместе с тем открытым остается вопрос о выборе методов обучения для вовлечения широкой аудитории в повышение финансовой грамотности.

Определенное место в этом процессе отводится одной из современных образовательных технологий – деловым играм.

Цель работы – определить роль и возможности практического применения деловых игр в развитии экономического мышления молодежи, апробировать это на примере деловой игры с экономическим содержанием.

Материал и методы. В основу исследования положены труды российских и зарубежных ученых, нормативные правовые акты Республики Беларусь. При этом использованы следующие методы: познание, анализ и синтез, сравнительный анализ, экономико-математическое моделирование.

Результаты и их обсуждение. Недостаток экономических знаний, отсутствие элементарной экономической грамотности могут вызвать последствия разного характера как для производства, так и в частной жизни, что определяется статусом человека, принявшего то или иное решение. На уровне руководства предприятием или фирмой это могут быть существенные финансовые потери, упущенные контракты, выпуск продукции на склад и т.д., в рамках планирования семейного бюджета – необдуманный кредит, участие в заведомо проигрышных вложениях, неразумные траты и т.п. Все это может привести к серьезным финансовым потерям как отдельно взятого человека, так и коммерческой структуры. В связи с развитием информационно-коммуникационных технологий, цифровизацией экономики растет интенсивность вовлечения отдельных лиц в принятие решений, так или иначе связанных с экономическим эффектом их последствий. Именно поэтому форми-

вание и развитие экономической грамотности населения, повышение качества экономического образования – это потребность настоящего времени. Наиболее результативным направлением построения образовательной среды для достижения поставленной цели, на наш взгляд, выступает компетентностный подход.

«Основная концепция компетентностного подхода – смещение акцентов с совокупности знаний на способности выполнять определенные функции, используя знания. А это ведет к изменению конечной цели образования ... – с объема усвоенных знаний на сформированные компетенции. Компетентность стала пониматься как характеристика успешности обучения, а компетенции – как цели учебного процесса» [4, с. 33].

Согласно работам И.А. Зимней, в исследованиях выделено десять основных компетенций, определяющих профессионализм человека, из которых три относятся «к деятельности человека:

- компетенция познавательной деятельности: постановка и решение познавательных задач; нестандартные решения, проблемные ситуации – их создание и разрешение; продуктивное и репродуктивное познание, исследование, интеллектуальная деятельность;

- компетенции деятельности: игра, учение, труд; средства и способы деятельности: планирование, проектирование, моделирование, прогнозирование, исследовательская деятельность, ориентация в разных видах деятельности;

- компетенции информационных технологий: прием, переработка, выдача информации (чтение, конспектирование), массмедийные, мультимедийные технологии, компьютерная грамотность; владение электронной, Интернет-технологией» [5, с. 24].

В более общей трактовке, согласно А.В. Хуторскому, компетенция «включает совокупность взаимосвязанных качеств личности (знаний, умений, навыков, способов деятельности), задаваемых по отношению к определенному кругу предметов и процессов и необходимых для качественной продуктивной деятельности по отношению к ним. Компетентность – владение, обладание человеком соответствующей компетенцией, включающей его личностное отношение к ней и предмету деятельности» [6].

В образовательных стандартах высшего образования первой ступени, действующих в Беларуси, определения компетенции и компетентности приведены в перечне основных терминов, который для всех образовательных стандартов одинаков [7].

Компетенция – знания, умения и опыт, необходимые для решения теоретических и практических задач.

Компетентность – выраженная способность применять свои знания и умения (СТБ ИСО 9000-2006).

Исходя из исследований М.В. Плюта, детализация понятия компетентности для экономической сферы приводит к следующей интерпретации: экономическая компетентность – это «результат усвоения экономических знаний и умений, формирования социально-значимых качеств личности, экономического мышления и поведения, а также формирования ценностного отношения к процессу приобретения и применения экономической информации, включения в социально-экономические отношения и готовность выполнять социально-экономические действия» [8].

Вместе с тем, несмотря на то, что «необходимость формирования экономической компетентности, являющейся частью экономической культуры в настоящее время вполне очевидна, ... процесс ее формирования в образовательном процессе вуза требует уточнения содержания и структуры понятия» [9, с. 36].

С точки зрения В.О. Евсеева, «экономическая компетентность – это базисная, интегральная характеристика личностных качеств студента, включая экономические компетенции, обеспечивающая эффективное и целесообразное осуществление деятельности в различных сферах и сегментах экономики в соответствии с принятыми в современном обществе правовыми и моральными нормами, характеризующая наличие организаторских способностей, навыков анализа и прогнозирования результатов хозяйственно-экономической деятельности, знаний о наиболее эффективных и рациональных способах ее осуществления» [9, с. 37].

В понятие экономической компетентности В.О. Евсеев включает культуру, мышление, интерес, стереотип, грамотность, сознание, поведение, законы, мировоззрение, интерпретацию, моделирование и конкурентоспособность именно с экономической позиции.

Помимо прочего, определенные требования должны быть предъявлены и к обучающему. Специалист, работающий с молодежью и имеющий целью формирование ее экономической компетентности, должен, прежде всего, сам обладать ею, а именно: владеть знаниями в области современной экономики, методикой проведения деловых игр, экономическим словарем (тезаурусом), а также иметь навыки осуществления контроля и оценки полученных молодежью знаний.

Реализация компетентностного подхода в обучении должна быть основана на использовании как традиционных, так и современных образовательных технологий. Вместе с тем следует

подчеркнуть, что вопрос о классификации технологий, применяемых в образовательной практике, является открытым, недостаточно освещенным в литературе и на данный момент не имеющим единого подхода [10].

Согласно трактовке академика Н.В. Бордовской, «образовательная технология – это вариант описания модели образовательного процесса, в котором акцент может быть сделан на дисциплинарном образе определенной отрасли знаний, организационной структуре учебного процесса, характеристике деятельности субъектов образовательного процесса или характере их взаимодействия. То есть образовательные технологии рассматривают в связи с конструированием образовательного процесса и реализацией этого проекта в образовательной практике» [10, с. 34].

Класно-урочная (традиционная) технология обучения, предложенная в XVII веке Я.А. Коменским, прочно вошла в нашу жизнь и сопровождает обучающихся с порога начальной школы до получения диплома высшего или среднего учебного заведения. Она опирается на объяснительно-иллюстративный способ обучения. В данном случае обучающий представляет собой своего рода координатора, регулирующего потребление обучаемыми знаний, задает их источник, интенсивность «вброса». Его индивидуальность может проявиться только в выборе подачи материала, объем которого регулируется учебной программой дисциплины. В итоге, главное мнение и видение вопроса остается под контролем преподавателя, в задачи учеников не входит формулирование собственных суждений по изучаемому вопросу, что снижает их внимание к занятиям, устраняет возможность возникновения дискуссии и их желание быть вовлеченными в обсуждение.

Среди новых образовательных технологий, обусловленных как развитием научно-технического потенциала, так и социальными изменениями в обществе, можно выделить: информационно-коммуникационные, проектные, проблемного обучения, игровые, модульные, здоровьесберегающие и др.

Именно игровые технологии выступают эффективными средствами обучения молодежи, находящейся на разных образовательных уровнях. Разработкой теории игры, ее методологических основ, выяснением ее социальной природы, внутренней структуры и значения для развития обучаемого в педагогике занимались такие российские ученые, как Н.В. Бордовская, Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, П.И. Пидкасистый, И.М. Сеченов, Д.Б. Эльконин и др., в зарубежной – О. Декраль, Р. Козей, М. Монтессори и др. Широко распростра-

нение игр в обучении было описано И.Я. Гердом, А.У. Зеленко, П.Ф. Лесгафтом, И.С. Массалитиновой, С.Т. Шацким и др. При этом проблема применения игровой деятельности в образовательном процессе для педагогической теории и практики продолжает оставаться актуальной для ученых и педагогов.

Игровые технологии можно рассматривать как «технологии активного обучения студентов и характеризовать их следующими отличиями: активизацией поведения и мышления учащихся; высокой степенью их вовлеченности в учебный процесс; обязательностью взаимодействия учащихся между собой и/или с преподавателем; наличием предпосылок для поэтапной оценки успешности и полноты усвоения материала; повышенной степенью мотивации, эмоциональности и творческого характера занятий» [11, с. 155–156].

Многие ученые отмечают эффективность игровых методов, которые обусловлены такими дидактическими свойствами игры, как:

- двойственность – сочетание условности и реальности в игровой ситуации (подключается воображение, творческое сознание);
- неопределенность исхода – возможность для игрока влиять на ситуацию, т.е. актуализируются возможности игрока – переходит из потенциального состояния в актуальное;
- добровольность – способствует росту внутренней организованности;
- полифункциональность – воспроизведение особенностей различных видов деятельности и расширение возможностей варьирования условий развития личности [12].

Таким образом, использование в обучении игровых методов поможет осуществить переход к современным образовательно-воспитательным технологиям и расширить возможности усвоения знаний учащимися и решения ими возникших проблем на основе личностно ориентированного подхода.

Для целей исследования особую практическую значимость при формировании экономической компетентности молодежи имеют деловые игры.

Особенностью деловых игр является то, что они «разрабатываются, конструируются и реализуются с учетом следующих основных психолого-педагогических принципов: имитационное моделирование конкретных условий и динамики производства, игровое моделирование содержания и форм профессиональной деятельности, совместная деятельность, диалоговое общение, двухплановость, которая отражает процесс развития реальных личностных характеристик специалиста в игровых условиях, а также принцип проблемно-

сти содержания имитационной модели и процесса ее развития в игровой деятельности [9].

Деловые игры нашли широкое применение в обучении, направленном на развитие конкретных экономических компетенций. Например, деловая игра «Разработка бизнес-планов молодежных проектов» предназначена для развития навыков экономического обоснования и целесообразности осуществления новых проектов, включая планирование затрат и конечных результатов; игра «Планирование бюджета молодой семьи» ориентирована на обучение составлению плана регулирования денежных доходов и расходов семьи на определенный период и др. [9]. В рамках международного сотрудничества белорусских и немецких ученых в последние годы был разработан, адаптирован к реалиям белорусской экономики и внедрен в учебный процесс ряд систем имитационного моделирования экономических процессов: Дельта, Биржа, USB-IV, Экология. Данные имитационные системы прошли апробацию и были внедрены в учебный процесс ряда ведущих высших учебных заведений Республики Беларусь, среди которых Белорусский государственный университет, Белорусский государственный экономический университет, Академия управления при Президенте Республики Беларусь, Белорусский национальный технический университет.

С 1994 г. в учебном процессе экономического факультета МГУ им. М.В. Ломоносова широко применяется игра «СТРАТЕГЕМА – 1» для моделирования экономики государства в условиях ограниченности ресурсов с учетом экспортно-импортных операций и возникновением энергетического кризиса в определенный момент времени. В оригинале данная игра называется «STRATEGEM – 1», ее разработчиком является Д. Медоуз [13].

Необходимо подчеркнуть, что «... участники игротек с помощью деловой игры смогут развить в себе следующие компетенции: ориентированность на результат – демонстрирует высокую потребность в достижении успеха и целей проекта, анализ информации – рассуждает логически, находит связи между данными, обобщает разнородную информацию и на ее основе предлагает решения в ситуациях повышенной сложности, инновационность – готовность использовать новые подходы в работе, планирование – устанавливает для себя и других направление и порядок действий, необходимые для достижения цели; межличностное понимание и работа в команде – поддерживает эффективные взаимоотношения с каждым членом команды, делится информацией и придерживается позиции взаимовыручки; стрессоустойчивость и энергичность – проявляет оптимизм и инициативу, энергичен. Проблемы решает по мере их поступления» [9, с. 141–142].

Для эффективного внедрения деловых игр в школьную и вузовскую практику требуется научный анализ их возможностей, потенциала, а также обоснование результативности.

В проведенном исследовании была рассмотрена деловая игра «БИЗНЕСБОЛ». Данная игра основана на принципе сюжетного моделирования и заключается в следующем: участникам предлагается представить себя в роли предпринимателей, которым предстоит развивать свой бизнес.

В игре принимают участие от двух до шести человек. На момент старта игры – начало первого круга – игроки находятся в равных финансовых условиях, имея равный стартовый капитал.

Цель игры озвучивается перед ее началом: заработать оговоренную сумму денег за определенное время или число сыгранных партий. Денежными единицами в игре выступают бибы (BYB).

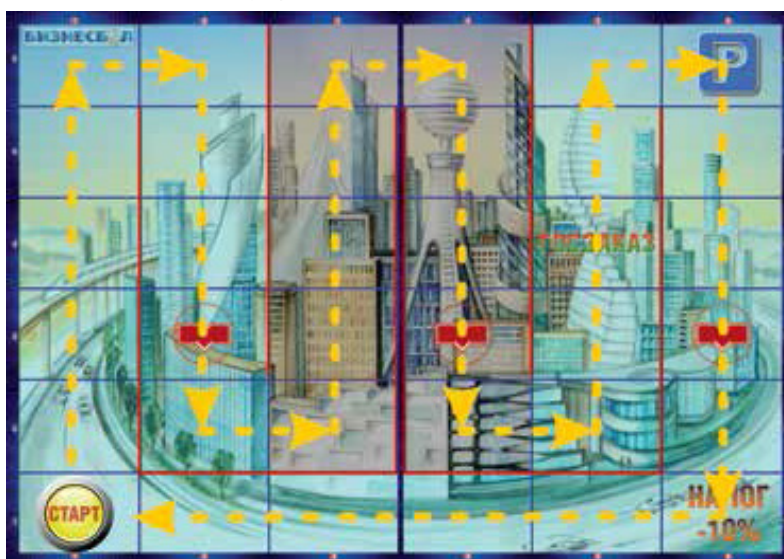


Рисунок 1 – Игровое поле игры «БИЗНЕСБОЛ»

Игровое поле представлено на рисунке 1 и условно разделено на две зоны: сити и экозона.

Вне делового центра города – сити (обозначен серым цветом) – игроки бросают два кубика. Внутри сити – один кубик. Каждому игроку выдается фишка, имеющая определенный цвет. В начале первого круга игровые фишки всех игроков находятся в клетке «Старт». Осуществление ходов происходит поочередно, и каждый из игроков бросает кубики. По числу очков, выпавших на кубиках, игроки передвигают игровые фишки.

Стартовый капитал каждого игрока в начале первой партии составляет, как правило, 3000 бивов (BYB). Для разработки личных стратегий поведения все игроки знакомятся с картой стоимости фирм, которая также содержит всю необходимую информацию о возможных вложениях и расходах средств.

Игрок, ставший на пустой земельный участок (пустая клетка), имеет право его купить. Стоимость земельных участков вне сити – 40 BYB, внутри сити – 80 BYB. На купленных участках устанавливается знак принадлежности, совпадающий по цвету с цветом фишки игрока. Один игрок может владеть не более чем 12 земельными участками. На приобретенных земельных участках игроки строят и развивают фирмы.

Фирму можно купить только в случае наличия земельного участка. Все фирмы разделены на группы по стоимости и доходности. Всего 30 фирм – 10 групп по 3 фирмы в каждой. За один ход один игрок может купить не более двух фирм одной группы.

При наличии трех фирм одной группы для этих фирм можно приобретать апгрейды и строить сети. Стоимость апгрейдов и сетей указана в таблице стоимости фирм.

Игрок получает доход от своих фирм в случае, если фишка игрока-конкурента окажется во время очередного хода на одном из принадлежащих ему земельных участках. В случае отсутствия апгрейдов и сетей ставший на чужой земельный участок игрок платит чистую аренду, при их наличии – увеличенную аренду. Ставки аренды за каждую фирму указаны в таблице стоимости фирм.

Несколько игроков, владеющих фирмами одной группы каждый, по договоренности между собой могут объединяться (кооперироваться) для получения возможности развития своих фирм. В этом случае игроки создают концерн. Участники концерна имеют право за свой счет совместно развивать любую из принадлежащих им фирм.

В процессе игры перед игроками-предпринимателями открывается масса возможностей для развития своего бизнеса – от покупки сети продуктовых магазинов до построения нефтяной

компании. Игра может быть реализована в виде многократного последовательного повторения кругов с нарастающим итоговым результатом.

В ходе игры участники покупают землю, строят на ней фирмы, развивают бизнес, образуя крупные сети различной отраслевой направленности. Игроки зарабатывают и тратят деньги, договариваются друг с другом о вступлении в альянс, совместных стратегиях развития или вытеснении конкурентов с рынка. При этом стоимость бизнеса в BYBax приближена к реальной. Например, стоимость нефтегазового бизнеса превышает ресторанный бизнес в 15 раз. Соответственно, и рентабельность бизнеса разная. Пройдя игровой круг, каждый участник должен заплатить налоги.

Игра может продолжаться до тех пор, пока не определится сильнейший игрок согласно оговоренным условиям или не обанкротится один из игроков. По результатам игры подсчитывается капитализация каждого игрока, благодаря чему определяется победитель.

Условия игры позволяют проявить участникам свою индивидуальность, так как они могут выбирать наиболее близкую им стратегию развития своего бизнеса: кто-то сразу приобретает дорогие предприятия, кто-то начинает с фирм подешевле, но много вкладывает в их развитие, увеличивая стоимость своих компаний, а кто-то придерживается золотой середины. От выбранной стратегии бизнеса будут зависеть успех и финансовый результат компании. Подчеркнем, что единственно правильной стратегии не существует: выиграть можно с любыми фирмами в арсенале, ведь в игре «БИЗНЕСБОЛ» важны не столько фирмы, сколько умение просчитывать и предугадывать действия соперников, учитывать, в каких условиях развивается бизнес, навыки ведения переговоров и немного везения.

Следует также отметить тот факт, что алгоритм принятия бизнес-решений в ходе игры максимально приближен к реальным условиям ведения бизнеса и предполагает для каждого участника возможность примерить на себя роль предпринимателя и пройти все этапы развития бизнеса, предлагаемые в алгоритме (рисунок 2).

Анализируя алгоритм, представленный на рисунке 2, можно отметить, что в процессе игры ее участники осваивают экономическое содержание таких теоретических понятий, как инвестиции, активы, конкуренция и ее виды, доходы, прибыль, рентабельность и др. Не менее важным является возможность приобретения участниками навыков по ведению деловых переговоров, усвоения успешных схем, применения моделей влияния и убеждения как конструктивных приемов в переговорном процессе.

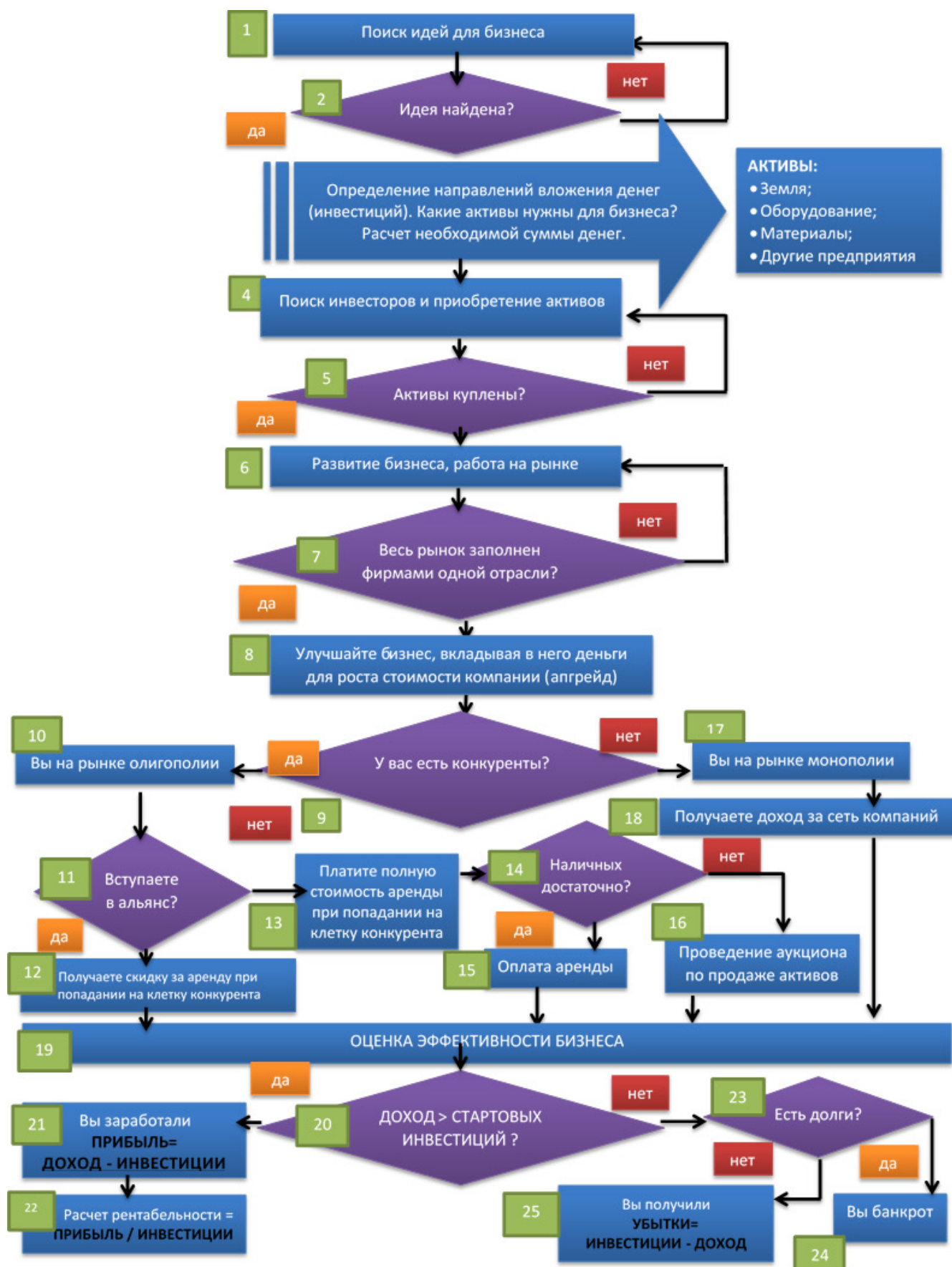


Рисунок 2 – Алгоритм ведения бизнеса

Источник: разработка авторов.

Анализируя алгоритм, представленный на рисунке 2, можно отметить, что в процессе игры ее участники осваивают экономическое содержание таких теоретических понятий, как инвестиции, активы, конкуренция и ее виды, доходы, прибыль, рентабельность и др. Не менее важным является возможность приобретения участниками навыков по ведению деловых переговоров, усвоения успешных схем, применения моделей влияния и убеждения как конструктивных приемов в переговорном процессе.

Кроме того, в результате проведения игры участники смогут развить свои предпринимательские способности, освоить новые виды деятельности, выработать при этом оптимальную стратегию достижения поставленной цели, научиться контролировать свою деятельность и самостоятельно строить собственную траекторию становления бизнесе.

Таким образом, игра «БИЗНЕСБОЛ» позволяет сформировать у игроков адекватные представления о сути предпринимательской деятельности и деловых процессов, повысить экономическую культуру мышления и воспитать этику делового поведения. Она показывает зависимость прибыли от разработанной стратегии ведения бизнеса, учит оперировать деньгами и соотносить доход с ценой на товар. Полученные знания помогут участникам сориентироваться при возникновении ситуаций, требующих многоэтапного планирования действий в реальной жизни.

Охарактеризуем игру «БИЗНЕСБОЛ» исходя из имеющихся классификаций игровых технологий.

Феномен рассматриваемой игры заключается в том, что она содержит элементы практически всех видов игр. А именно: «БИЗНЕСБОЛ» является познавательной игрой – участники игротехники познают новый для них мир бизнеса; учебно-деловой игрой – участники вовлекаются в деловую среду, в которой требуется принятие решений в различных бизнес-ситуациях на разных этапах игры, осуществляемой по заданным правилам группой людей в диалоговом режиме, требующей коммуникации и взаимодействия для достижения поставленной цели; учебно-имитационной игрой – ход игры основан на имитации деловой среды; учебно-ролевой игрой – участники игры примеряют новые роли (предпринимателя, партнера по бизнесу, конкурента, налогоплательщика и др.). При этом следует отметить, что в процессе игротехники происходит перевоплощение (смена ролей), например, из партнера по бизнесу в конкурента, обучаемые учатся принимать решения в проблемной ситуации (или в условиях неопределенности). Они учатся быть самостоятельными в решении стоящих перед ними задач

и нести ответственность за принятые решения, оценивать влияние принятых решений на достижение поставленной цели.

Кроме того, игра «БИЗНЕСБОЛ» является дидактической, так как требует выполнения определенных правил. Вместе с тем она позволяет активизировать творческие возможности обучаемых: проявление инициативы, сообразительности, находчивости в оценке ситуации и принятии решения. И, несмотря на воображаемый характер игры и условность ситуации, переживания, испытываемые участниками, – реальные, подлинные.

Таким образом, на примере игры «БИЗНЕСБОЛ» продемонстрированы возможности формирования и развития экономических компетенций молодежи, что полностью соответствует общим требованиям, предъявляемым к результатам использования деловых игр.

Заключение. В результате проведенного исследования была подтверждена гипотеза о возможности применения деловых игр для формирования и развития экономических компетенций игроков. На примере деловой игры «БИЗНЕСБОЛ» продемонстрирована эффективность использования деловых игр в качестве инструмента формирования экономической компетентности.

Целенаправленное проведение деловых игр экономического содержания позволит их участникам развить следующие компетенции: предприимчивость, деловую культуру, творчество, коммуникативность, инновационное мышление, умение планировать и моделировать в условиях неопределенности; повысить экономическую и финансовую грамотность, социальную успешность; укрепить нравственные ценности и лидерские качества и др.

В развитие исследования по приложению деловых игр при формировании экономических компетенций будет предложена разработанная методика оценки эффективности усвоения полученных знаний и новых экономических понятий. Это позволит оценить эффективность игровых методов обучения предпринимательству среди молодежи и тем самым поможет определить уровень приращения знаний молодежи посредством деловой обучающей экономической игры.

Литература

1. Программа непрерывного воспитания детей и учащейся молодежи на 2016–2020 гг. [Электронный ресурс]: постановление М-ва образования Респ. Беларусь № 9 от 22 февр. 2016 г. – Режим доступа: http://world_of_law.pravo.by/text.asp?RN=U216E2351. – Дата доступа: 26.02.2020.
2. Программа непрерывного воспитания детей и учащейся молодежи на 2021–2025 годы [Электронный ресурс]: постановление М-ва образования Респ. Беларусь № 312 от 31.12.2020 г. – Режим доступа: <https://adu.by/images/2021/03/programma-vospitaniya-2021-2025.pdf>. – Дата доступа: 03.09.2021.

3. Основы финансовой грамотности: учеб. пособие для 8–9 кл. учреждений общ. сред. образования / С.Н. Костюкова [и др.]. – Минск: Белстан, 2020. – 318 с.: ил.
4. Тонкович, И.Н. Компетентностный подход в высшем образовании: содержательно-логический анализ / И.Н. Тонкович // Информационные образовательные технологии. – 2011. – № 3. – С. 33–38.
5. Зимняя, И.А. Ключевые компетентности как результативно-целевая основа компетентностного подхода в образовании / И.А. Зимняя. – М.: Исслед. центр проблем качества подготовки специалистов, 2004. – 122 с.
6. Хуторской, А.В. Ключевые компетенции и образовательные стандарты [Электронный ресурс] / А.В. Хуторской // Интернет-журнал «Эйдос». – 2002. – 23 апр. – Режим доступа: <http://eidos.ru/journal/2002/0423.htm>. – Дата доступа: 03.09.2021.
7. Макет образовательного стандарта высшего образования I ступени. – Минск, 2013. – 21 с.
8. Плюта, М.В. Педагогические условия формирования экономической компетентности у студентов гуманитарных специальностей вуза: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.02 [Электронный ресурс] / М.В. Плюта. – 2010. – Режим доступа: <http://nauka-pedagogika.com/pedagogika-13-00-02/dissertaciya-pedagogicheskie-usloviya-formirovaniya-ekonomicheskoy-kompetentnosti-u-studentov-gumanitarnyh-spetsialnostey-vuza>. – Дата доступа: 03.09.2021.
9. Евсеев, В.О. Деловые игры по формированию экономических компетенций: учеб. пособие / В.О. Евсеев. – М.: Вузовский учебник: ИНФРА-М, 2011. – 254 с.
10. Современные образовательные технологии: учеб. пособие / под ред. Н.В. Бордовской. – М.: КНОРУС, 2010. – 432 с.
11. Бордовская, Н.В. Гуманитарные технологии в вузовской образовательной практике: теория и методология проектирования: учеб. пособие / Н.В. Бордовская. – СПб.: Книжный Дом, 2007. – 408 с.
12. Замяткина, Э.С. О необходимости создания игротек в учреждениях профессионального образования / Э.С. Замяткина // Среднее профессиональное образование. – 2009. – № 10. – С. 41–43.
13. Медоуз, Д.Л. Стратиджем – 1 (Микрокомпьютерная обучающая управленческая игра о взаимодействиях между энергетикой и окружающей средой). Руководство по использованию / Д.Л. Медоуз, Ф. Тот. – Riga: University of Latvia Ecological Center, 1993.

Поступила в редакцию 15.11.2021

