

КАЗАХСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ имени АЛЬ-ФАРАБИ

---

Факультет международных отношений  
Кафедра международных отношений  
и мировой экономики

МАТЕРИАЛЫ  
1-ОЙ ЕЖЕГОДНОЙ НАУЧНО-МЕТОДИЧЕСКОЙ  
КОНФЕРЕНЦИИ «ИНТЕРНАЦИОНАЛИЗАЦИЯ ВЫСШЕГО  
ОБРАЗОВАНИЯ»

Алматы  
«Қазақ университеті»  
2016

6. Әліпбаев А.Р. Дипломатиялық құжаттама (оқу құралы). – Алматы: «Қазақ университеті», 2009. - 236 б.

<sup>1</sup>Бекмухаметова А.Б., <sup>1</sup>Медуханова Л.А.,  
<sup>2</sup>Азаматова А.Б.

<sup>1</sup>ҚазНУ имени аль-Фараби,  
факультет международных отношений,  
<sup>2</sup>Университет Нархоз, [sultasem@mail.ru](mailto:sultasem@mail.ru)

## **ОСОБЕННОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ДЕЛОВЫХ ИГР**

Изменение приоритетов общества в настоящее время связано с возникновением понятия постиндустриального общества, которое в большей степени заинтересовано в том, чтобы его граждане были способны самостоятельно, активно действовать, принимать решения, гибко адаптироваться к изменяющимся условиям жизни. Это привело к смене образовательных парадигм. В связи с этим, появилась потребность в переосмыслении содержания учебных дисциплин и технологий учебного процесса в свете системы ценностей и приоритетов в образовательной политике. Содержание образования обогащается новыми процессуальными умениями, развитием способностей, оперированием информацией, творческим решением проблем.

Современные технологии в образовании рассматриваются как средство, с помощью которого может быть реализована новая образовательная парадигма. Тенденции развития образовательных технологий напрямую связаны с гуманизацией образования, способствующей самоактуализации и самореализации личности. В современных условиях в университетах остро стоит задача актуализации содержания и методов обучения за счет активного использования в учебном процессе результатов и технологий научного поиска, повышения эффективности самостоятельной творческой работы студентов, развития познавательной деятельности, творческих способностей, создании ситуации успеха, организации встречных усилий преподавателя и студентов.

Сбалансированное использование инновационных методик важно в реализации образовательных целей. Бенджамин Блум, американский ученый, выделил 6 уровней образовательных целей: [1]

1) знание: способность воспроизводить специальную информацию, включая факты, понятия, принципы, законы;

2) понимание: способность адекватно отражать полученную информацию (переносить в другую форму, перестраивать идеи в новую конфигурацию, прогнозировать результат);

3) применение: умение использовать ранее изученные принципы, методы, процессы к новой ситуации;

4) анализ: разделение материала на отдельные составные части и изучение каждой из этих частей, устанавливая их отношения и организацию;

5) синтез: соединение отдельных, дискретных элементов, процессов в новое целое;

6) оценивание: процесс выработки ценностных суждений об идеях, теориях, методах. Оценки могут носить количественный или качественный характер, основанный на использовании определенных критериев.

Таким образом, современное состояние высшего образования диктует необходимость поиска новых путей повышения качества теоретической подготовки специалистов, а главное – средств и методов подготовки выпускников вуза к практической и профессиональной деятельности.

Учитывая многообразие всех этих факторов, остановимся на роли активных методов обучения, и в частности учебных деловых игр, в обеспечении эффективности организации работы студентов. В течение последних десятилетий деловые игры достаточно широко внедрились в производство, общественную деятельность, экономику, теорию управления, образование. Это подтверждают многочисленные научные исследования и публикации. Игровая форма обучения представляет собой наиболее удачное и перспективное нововведение последних лет. В процессе деловой игры развиваются целеустремленность, активность, динамичность и продуктивность мышления, прочность и оперативность памяти, стремление к совершенству и вера в свои силы.

**Деловая игра**— это форма организации семинарского занятия, на котором студенты практически осваивают тот материал, который они изучали на лекциях, закрепляя его содержание непосредственным участием в тех процессах, которые до этого рассматривались вне личного опыта, отвлеченно.

Это определение, несмотря на его общее содержание и некую формальность, проливает свет на основную специфику данного вида проведения семинарских занятий. Если лекция в большей степени подразумевает пассивное усвоение учебного материала, то деловые игры, несомненно, требуют вовлечения всех способностей студента, так как здесь успех зависит не от заучивания, а от проявления смекалки, креативности, способности работать в коллективе и т. д.[2]

Кроме того, материал, излагаемый на лекции, носит в большинстве случаев отвлеченный, абстрактный характер по отношению к конкретным знаниям, ценностям и целям студента. Истины теории всегда верны с оговорками, но чтобы эти общие истины оценить индивидуально необходимо увидеть и почувствовать их связь с личным опытом. Действительно закрепляются только те знания, которые были освоены на практике, а, освоив их один раз, мы сможем и в дальнейшем использовать приобретенный таким образом опыт.

Экспериментально установлено, что при равных условиях в памяти студента запечатлевается 10% того, что он слышит, 50% того, что он видит и 90% того, что он делает. Отсюда следует, что наиболее эффективной формой обучения является форма, основывающаяся на активном включении студента в действие, связанное с самостоятельным поиском знаний. Изучая факты и цифры, студенты могут раскрывать не только отдельные стороны экономических процессов и явлений, но и увидеть в целом развитие и функционирование экономического механизма. Поэтому здесь наиболее ценно, чтобы студенты получали знания не в готовом виде, а сами приходили к нужным выводам в процессе активных творческих поисков, самостоятельном анализе экономического материала. Достижение подобной результативности обучения зависит непосредственно от методики преподавания и использования таких приемов преподнесения материала, которые были бы

направлена на всемерное развитие мыслительной творческой деятельности студентов.

Такая форма организации преподавания позволяет в группах с разным уровнем подготовки:

- выполнять учебную программу в условиях значительного сокращения времени;
- получить навыки определения, анализа и решения поставленных проблем (ситуаций);
- выявлять причинно-следственные связи между различными дидактическими единицами;
- получить студентами навыки групповой работы.

Использование игрового метода в обучении студентов с разным уровнем подготовки дает следующие преимущества:

- Возможность ухода от абстрактного характера учебного предмета к реальной профессиональной деятельности, системному характеру используемых знаний.

- В зависимости от целей, поставленных преподавателем, возможность варьирования как «ширины» рассматриваемых вопросов, так и глубины их изучения. Это способствует вовлечению в процесс обучения студентов с разным уровнем подготовленности.

- Способствует социальному взаимодействию студентов, т. к. тем или иным образом преподаватель «включает» в игру всех обучаемых.

- Насыщенность процесса обучения обратной связью, причем более содержательной, чем в традиционных методах обучения, при использовании которых, весьма сложно добиться от студентов постановки вопросов, связанных с тем, что им непонятно. В игре такие вопросы появляются сразу по ходу действия.

- Традиционные методы обучения основываются на интеллектуальной сфере студентов, в игре также проявляются иные качества студентов. В данной форме усиливается не только эффект преподавания, но и воспитания. С помощью игры преподаватель может вводить определенные стили поведения, прививать студентам моральные нормы.

- Процесс обучения провоцирует включение рефлексивных процессов, предоставляет возможность осмысливания полученных результатов.

- Студентам предоставляется возможность работать в удобном для них временном и скоростном режиме.

Деловая игра - это своеобразное моделирование процессов и механизмов принятия решений с использованием математической и организационной моделей. Применение деловых игр в процессе обучения способствует развитию профессиональных компетенций обучаемых, формирует умение аргументировано защищать свою точку зрения, анализировать и интерпретировать получаемую информацию, работать коллективно. Деловая игра также способствует привитию определенных социальных навыков и воспитанию правильной самооценки.

А. А. Вербицкий определяет деловую игру как форму воссоздания предметного и социального содержания будущей профессиональной деятельности специалиста, моделирования тех систем отношений, которые характерны для этой деятельности как целого [3].

В процессе проведения деловой игры решаются учебные задачи, в частности:

- развивается активность обучаемых;
- формируется умение анализировать специальную литературу;
- активизируется творческое мышление обучаемых;
- вырабатывается способность практически оценивать различные точки зрения и пути их сопоставления;
- прививаются навыки поиска оптимального варианта решения.

Специфика обучающих возможностей деловой игры как метода активного обучения состоит в следующем:

- процесс обучения максимально приближен к реальной практической деятельности руководителей и специалистов. Это достигается путем использования в деловых играх моделей реальных социально-экономических отношений.

- метод деловых игр представляет собой не что иное, как специально организованную деятельность по активизации полученных теоретических знаний, переводу их в деятельностный контекст.

То, что в традиционных методах обучения «отдается на откуп» каждому учащемуся без учета его готовности

и способности осуществить требуемое преобразование, в деловой игре приобретает статус метода. Происходит не механическое накопление информации, а деятельностное распределение какой — то сферы человеческой реальности.

Проведению деловых игр предшествует разработка единых требований к отдельным этапам:

1. целевая установка проведения игры;
2. сценарий всех этапов деловой игры;
3. структура конкретных ситуаций, отражающих моделируемый процесс или явление;
4. критерии оценки, полученных в ходе игры результатов;
5. рекомендации по дальнейшему совершенствованию профессиональных умений и навыков.

Все деловые игры можно разделить на ролевые и компьютерные, подразделяя первые и вторые на индивидуальные и коллективные (та-блица 1).

Таблица. Виды деловых игр

Деловые игры			
Ролевые		Компьютерные	
Коллектив ные	Индивидуаль ные	Коллектив ные	Индивидуал ьные

Источник: Хруцкий Е.А. Организация проведения деловых игр: Учеб. Пособие для преподавателей сред. спец. учебных заведений.-- М.: Высш. шк., 2007.- 320 с.

Ролевые игры в отличие от компьютерных подразумевают наличиепрямого контакта между участниками игры, что позволяет увидеть в чистом виде способности игроков к взаимодействию и принятию решений без привлечения «машин». Несмотря на то, что компьютерные программы и компьютерные деловые игры могут быть эффективны для некоторых кейсов, тем не менее, личный опыт уже искажается тем, что есть «посредник» в виде компьютера. В большинстве случаев это не создает проблем, но в некоторых — возникает ситуация, когда компьютерная деловая игра не дает возможности извлечь пользу для образовательного процесса, так как она становится просто заменителем учебного процесса, а не ее формой. Чтобы этого не допустить, необходимо живое

участие студентов в игровом процессе, который проходит под контролем преподавателя.

Коллективные ролевые игры позволяют не только раскрыть способности студента к индивидуальным решениям и действиям, но и учат его на личном опыте принимать решения в коллективе и эффективно в нем действовать. Поэтому ролевые игры, созданные для командной игры, действительно требуют привлечения способностей студентов, особенно тех способностей, которые связаны с социальной координацией.

Таким образом, преподаватель при подготовке деловой игры должен решать, как профессиональную, так и педагогическую задачу.

Деловые игры, выдвигая перед студентами имитационно-практические задачи, способствуют расширению проблемности преподавания, существенно повышают заинтересованность аудитории в изучении теоретического материала. Моделируя причастность студентов к определенным производственным ситуациям, игра не позволяет аудитории расслабляться, держит ее в постоянном напряжении, заставляет думать, интегрировать полученные знания, побуждает студентов к активной учебно-поисковой деятельности, приближенной к реальной действительности. Таким образом, использование деловых игр в наибольшей степени способствует тому что «школа памяти» с ее установкой на запоминание учебного материала уступает место «школе мышления», формируя исследовательский подход к усвоению теоретико-практических положений.

Участники игры имеют различные интересы, обусловленные их игровой ролью. Один, например, выступает в качестве специалиста отдела, а другой — генеральный директор; один кредитор, другой — займополучатель и т.п. В результате каждый из участников одни и те же деловые вопросы решает со своих индивидуальных позиций. Вместе с тем под влиянием объективных экономических закономерностей, предопределяющих хозяйственную деятельность людей, они вынуждены искать и приходиться к единому решению. Все это в наибольшей степени, чем любой другой методический прием преподавания экономических дисциплин, помогает студентам понять суть экономических преобразований, способствует выработке у них



практических действий, направленных на выбор оптимального экономического варианта хозяйственной деятельности.

Разрешая игровое задание, студенты оценивают исходный материал, характеризующий экономическую обстановку, находят ответ на поставленную перед ними имитационно-деловую проблему, согласуют мнение со своими партнерами по игре и вырабатывают вместе с ними общее решение.

В деловой игре с помощью знаковых средств (язык, речь, график, таблица, документ и др.) воссоздается предметное и социальное содержание профессиональной деятельности, имитируется поведение участников игры по заданным правилам, отражающим условия и динамику реальной производственной обстановки.

Создавая в обучении имитацию конкретных условий и динамики производства, а также действий и отношений специалистов, деловая игра служит средством развития экономического мышления, актуализации, применения и закрепления знаний. Развитие личности специалиста в деловой игре обусловлено усвоением профессиональных действий (норм) и норм отношений участников производственного процесса. Методически правильно построенные деловые игры служат эффективным средством обучения технологии принятия решений.

Деловая игра характеризуется следующими основными признаками:[4]

- Наличием участников игры, у которых общая задача – анализ обстановки и принятие решений в соответствии с назначенной каждому должностью (ролью).
- Наличием руководителя игры, который должен выдавать информацию об обстановке, анализировать решения участников игры и корректировать ее.
- Созданием определенных условий для анализа обстановки и принятия решений обучаемыми.
- Созданием неопределенной, в ряде случаев конфликтной ситуации.
- Невозможностью полной формализации ситуации.
- Динамичностью изменения обстановки и наличием обратной связи между предварительными решениями

участников игры и окончательными, связанными с изменением обстановки.

Поведение участников – основной инструмент игры. Очень важен правильный выбор временного режима проведения игры, воссоздание реальной обстановки. Регламент игры определяет порядок тем или документов, общие требования к режиму ее проведения и к инструктивным материалам.

Высокое методическое мастерство преподавателя сказывается в том, чтобы найти оптимальную возможность включения игры, соотнести ее с другими методами, направить творческую мысль на решение поставленной задачи, вызвать познавательный интерес, мобилизовать в нужный момент общественное мнение и укрепить авторитет обучаемого.

Успех игр как метода обучения в гораздо большей степени, чем традиционных, зависит от материально-технического обеспечения, в состав которого входят аудитории (классы), средства отображения информации, средства управления, ИКТ и т. п. Разумеется, состав материально-технического обеспечения, и размещение в решающей степени зависят от формы игрового занятия, числа участников и многих других факторов.

Таким образом, применение в образовательном процессе интерактивных методов, например, деловой игры, способствует:

- закреплению и углублению знаний по изучаемой дисциплине;
- обучению правильному подбору литературы (нормативной правовой, учебной, научной);
- выработке навыков в подготовке необходимых документов по заданиям, обозначенным в игре;
- получению опыта публичного выступления, ораторского мастерства;
- лучшему усвоению содержания учебной дисциплины и развитию умения грамотно и убедительно строить ответ, мотивировать выбор и решения;
- активизации мыслительной и познавательной деятельности посредством реализации принципов наглядности, состязательности и творческого подхода;
- стимулированию побудительных мотивов к освоению;
- активной жизненной позиции в учебе, будущей профессии;

- раскрытию личностного потенциала;
- развитию чувства взаимопомощи, умению работать в коллективе;
- развитию находчивости и активности;
- расширению кругозора, познавательных интересов и творческой смекалки.

Преподаватель наиболее активен на этапе разработки, подготовки игры и на этапе ее рефлексивной оценки. Чем меньше вмешивается преподаватель в процесс игры, тем больше в ней признаков саморегуляции, тем выше обучающая ценность игры.

Деловая игра требует изменения отношения к традиционному представлению о поведении обучаемых. Главным становится соблюдение правил игры. Дисциплинарные нарушения с привычной точки зрения (например, самовольный выход из аудитории) в деловой игре утрачивают таковой свой статус.

Образовательная функция деловой игры очень значима, поскольку деловая игра позволяет задать в обучении предметный и социальный контексты будущей деятельности и тем самым смоделировать более адекватное по сравнению с традиционным обучением условия формирования личности обучающегося.

Вместе с тем следует отметить, что современные деловые игры дают обучающий эффект благодаря присутствию почти во всех играх момента дискуссии, обсуждения и анализа участниками своих действий между собой и с координатором игры. Именно в этом моменте они действительно рефлексивно и исследовательски относятся к собственной деятельности и ее организации. То, насколько организована будет эта сторона игрового процесса, и определит меру эффективности формирования рефлексивно-мыслительного и исследовательского отношения к деятельности.

#### **Список использованной литературы**

1. Гинзбург Я.С. Социально-психологическое сопровождение деловых игр [Текст]/ Я.С.Гинзбург, Н.М. Коряк Игровое моделирование: Методология и практика. — Новосибирск: Наука, 2007. — С. 61-77
2. Коваленко К.Е. О возрастающей роли разумности в правосознании общества//Право и государство: теория и практика. 2012. № 2. – С. 56

3. Вербицкий А. А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход: Метод. пособие. М.: Высш. шк., 1991. – С.53
4. [http://www.zinsin.ru/new0905\\_67.htm](http://www.zinsin.ru/new0905_67.htm)
5. <http://study-5.ru/folder-lib/metodika-podgotovki-i-provedeniya-delovich-igr.htm>

**Б.З.Бюжеева, А.Р. Әліпбаев, Л.Н.Махмеджанова**

*Әл-Фараби атындағы ҚазҰУ, халықаралық қатынастар факультеті, buyzheeva@mail.ru*

## **АКАДЕМИЯЛЫҚ ҰТҚЫРЛЫҚ БІЛІМ АЛУДЫҢ САПАСЫ МЕН ТИІМДІЛІГІН АРТТЫРАТЫН ҮДЕРІС**

XX ғасырдың 90-жылдарының басынан басталған әлемдік деңгейдегі саяси, экономикалық, әлеуметтік саладағы өзара қарым-қатынастардың қауырт өрби түсуі, телекоммуникациялық жүйенің жаһандық шеңбердегі үдемелі дамуы мемлекеттердің білім беру саласын да жаңаша қайта құруларға итермеледі. Бұл өз кезегінде ғаламдық академиялық жүйенің қалыптасуына түрткі болған еді. Өйткені жоғары кәсіби білім беру саласындағы халықаралық ынтымақтастық болашақ мамандарды дайындаудың негізгі өзегіне айналды.

Осы орайда 1999 жылы 19 маусымда ресми түрде қабылданған Болондық үдерісті айтуға болады. Алғашында еуропалық 19 мемлекеттің білім беру саласындағы министрлері Италиядағы Эмилия-Романья аймағының әкімшілік орталығы болып табылатын Болонья қаласында «Еуропалық жоғары білім беру кеңістігі» декларациясын қабылдағаны белгілі. Әрине, еуропалық жоғары кәсіби білім беру жүйесінде біртұтас жалпы еуропалық білім беру кеңістігін қалыптастыруға қатысты маңызды құжатты қабылдау үшін Болонья қаласының таңдалуы да кездейсоқ емес, өйткені шынтуайтына келгенде Болонья еуропалық ежелгі университеттердің орталығы деп саналады.

Болондық үдерістің негізгі өзегі - академиялық ұтқырлық [1]. Үдерістің мақсаты - бірыңғай білім беру кеңістігін қалыптастыру, білім беру сапасын арттыру, оның бәсекеге қабілеттігін және жоғарғы білім берудің әлеуметтік рөлін жүзеге асыру үшін ұлттық білім беру жүйелерін интеграциялау. Яғни білім беру саласындағы әлем елдерінің өзара ықпалдасуының

## СОДЕРЖАНИЕ

### СЕКЦИЯ 1

#### «ОБЕСПЕЧЕНИЕ КАЧЕСТВА ОБРАЗОВАНИЯ В ВЫСШИХ УЧЕБНЫХ ЗАВЕДЕНИЯХ»

*Әліпбаев А.Р., Бюжеева Б.З., Балаубаева Б.М.*

ДИПЛОМАТИЯЛЫҚ ҚЫЗМЕТТЕ МЕМЛЕКЕТТІК  
ТІЛДІ ДҰРЫС ҚОЛДАНА БІЛУДІҢ КЕЙБІР ҚЫРЛАРЫ

*Бекмухаметова А.Б., Медуханова Л.А. Азаматова А.Б.*

ОСОБЕННОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА С  
ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ДЕЛОВЫХ ИГР

*Әліпбаев А.Р., Бюжеева Б.З., Махмеджанова Л.Н.*

АКАДЕМИЯЛЫҚ ҰТҚЫРЛЫҚ БІЛІМ АЛУДЫҢ САПАСЫ МЕН  
ТИІМДІЛІГІН АРТТЫРАТЫН ҮДЕРІС

ЖАС МАМАНДАРДЫ ДАЯРЛАУ ҮРДІСІНДЕГІ ҒЫЛЫМИ  
ІС ШАРАЛАРДЫ ҰЙЫМДАСТЫРУДЫҢ ӘДІСТЕМЕСІ ЖӘНЕ  
ҮЛГІСІ

*Дабылтаева Н.Е.*

СЫРТҚЫ ЭКОНОМИКАЛЫҚ ҚЫЗМЕТ ПЕН ӘЛЕМДІК  
ШАРУАШЫЛЫҚ БАЙЛАНЫСТАР САЛАСЫНДАҒЫ  
МАМАНДАРДЫ КӘСІБИ ИННОВАЦИЯЛЫҚ ДАЙЫНДАУДЫҢ  
НЕГІЗІ

*Кукеева Ф.Т., Байзакова К.И.*

ПЕРЕХОД ОТ ИНФОРМАЦИОННО-НАКОПИТЕЛЬНОЙ МОДЕЛИ  
УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА К ИННОВАЦИОННЫМ ТЕХНОЛОГИЯМ

*Макашева К.Н.,*

К ВОПРОСУ О НАУЧНЫХ ПОДХОДАХ В ПРЕПОДАВАНИИ  
РЕГИОНОВЕДЕНИЯ

*Медуханова Л.А., Бекмухаметова А.Б.*

ОСОБЕННОСТИ ФОРМИРОВАНИЯ И РАЗВИТИЯ  
ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ У СТУДЕНТОВ ПО  
СПЕЦИАЛЬНОСТИ «МИРОВАЯ ЭКОНОМИКА»

*Г.А.Мовкебаева, Б.М.Балаубаева*

МАГИСТРАНТТАРДА ҚҰЗЫРЕТТІЛІК ҮЙІН  
ҚАЛЫПТАСТЫРУ

*Мырзахметова А.М., Назарбекова С.Т.*