

## ДЕЛОВЫЕ ИГРЫ

Игры для активизации учёбы и детей, и взрослых начали применяться в давние времена, часто весьма стихийно, на уровне обрядно-бытовых традиций. Про такие игры говорится в описаниях магических обрядных танцах с воспроизведением отдельных этапов процесса охоты.

Принято полагать, что прообразом деловых игр (далее – ДИ) оказались военные забавы в XVII в. Создание «Потешных полков» молодого Петра I и проведение им шутейных боевых сражений оказались первым опытом делового обучения воинских контингентов.

Первая ДИ, которую называли "организационно-производственное испытание", прошла в Ленинграде в 1932 году. В дальнейшем из-за многочисленных обстоятельств социально-исторического характера, она не получила распространения в СССР. Однако уже в 1957 г. эта игра, но на более высоком уровне, с вариативными расчётами на ЭВМ, была успешно проведена в США. Сегодня ДИ применяются во многих сферах образования в мире.

Педагогика бывшего СССР начала разрабатывать проблемы внедрения ДИ с 60-х гг. Сейчас без них невозможно организовать образовательный процесс в последипломном образовании. Их применение стало темой проведения научных и практических конференций. Без них не обходятся многочисленные учебные заведения всех уровней и направлений обучения, в том числе технического и гуманитарного профиля.

Стремление придать форму ДИ по возможности всем видам занятий в образовательном учреждении натолкнулось на осознание того, что существуют и положительные, и отрицательные их свойства. Теоретически это выразилось в появлении двух противоположных тенденций осмысления их. Лица с позитивной оценкой настаивают на том, что ДИ можно и необходимо использовать, как способ развития личности и углубления профессионализма, ибо позволяют активизировать учебный процесс.

Негативное суждение про ДИ обусловлено, очевидно, поверхностным, неглубоким осознанием сути деловых игр. Сторонники его принижают форму активизации обучения, как универсального педагогического инструментария. Проявлением негативизма можно считать то, что в отечественной и зарубежной теории отсутствует общепризнанная концепция сущности ДИ.

Тем не менее, ДИ находят все большее распространение. Ведущая роль принадлежит высшему образованию. Новаторскими действиями ВУЗов созданы много тысяч видов игр. Разработаны многочисленные пособия, каталоги и справочники, проводятся регулярные школы и семинары. Создана Международная ассоциация по имитационному моделированию и играм.