ОБУЧАЮЩАЯ ИГРА В РАЗВИТИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ СТУДЕНТОВ-МЕЖДУНАРОДНИКОВ

Литвинова Т. Н.

В статье представлена обучающая игра «Внешняя политика государства», разработанная автором в 2002 году; рассматривается методика и практика ее использования в преподавании специальных дисциплин студентам-международникам в Дальневосточном государственном техническом университете (г. Владивосток) и Институте бизнеса и права (г. Москва). Автор подходит к анализу данных проведенного им педагогического эксперимента с позиции компетентностного подхода в образовании, пытается обозначить перспективы более широкого использования игры «Внешняя политика государства» для развития профессиональных компетенций у будущих специалистов и бакалавров в области международных отношений.

Ключевые слова: преподавание политологии и международных отношений, профессиональные компетенции, обучающие ролевые игры, модель мира, внешняя политика

Keywords: teaching of political science and international relations, professional competences, role-playing games, simulated world model, foreign policy

Современные образовательные стандарты предъявляют новые требования к качеству подготовки специалиста. Эффективность профессионального образования зависит от того, в какой мере оно ориентировано на развитие творческой инициативы, коммуникативных навыков, конкурентоспособности, самостоятельности и мобильности выпускников вузов. В связи с этим в российском образовании особое значение начинает приобретать компетентностный подход. Он подразумевает не только освоение знаний, умений и навыков, которые пригодятся молодому специалисту, но и формирование мотивационного, этического, поведенческого и психологического компонентов профессиональной подготовки[1].

Новый подход ставит еще более серьезные задачи перед преподавателем, рождает необходимость поиска им способов развития у обучаемых соответствующих компетенций. Важным методическим приемом овладения студентами моделей профессионального поведения, на наш взгляд, является обучающая игра, способная воссоздать и смоделировать систему отношений, характерных для определенного вида деятельности.

Литвинова Татьяна Николаевна – кандидат политических наук, научный сотрудник Института социологии РАН, e-mail: sociol@mgimo.ru.

В отечественной педагогической практике игры уже давно стали востребованным методом образования, в том числе профессионального. В одном учебно-методическом пособии по использованию деловых игр в обучении, изданном более двадцати лет назад, игра определяется как создание ситуации выбора и принятия решения, где, с одной стороны, воспроизводятся условия более или менее близкие к реальным, а с другой, предполагаются такие роли участников, которые позволяют им осмыслить, пережить и освоить новые функции[2]. Применение дидактических игр в высшей школе рассматривалось такими известными авторами, как М. М. Бирштейн, А. А. Вербицкий, М. В. Кларин, Д. Н. Кавтарадзе, А. М. Князев и И. В. Одинцова[3]. В последние годы появилось немало популярных работ по организации игр в обучении экономике, менеджменту, психологии, иностранному языку[4].

Применение игровых форм, на наш взгляд, также может оказаться полезным и эффективным в освоении до недавнего времени редкой, а ныне очень распространенной специальности «Международные отношения». Флагманом в профессиональной подготовке в области международных отношений остается МГИМО – главный поставщик кадров для Министерства иностранных дел России. В МГИМО уже несколько лет ежегодно проводится ролевая игра Московская международная модель ООН, имитирующая работу различных органов ООН: Генеральной Ассамблеи, Совета Безопасности, Международного Суда, Экономического и Социального Совета. На несколько дней студенты забывают о том, кто они на самом деле и перевоплощаются в послов различных государств, которые собрались для обсуждения вопросов, которые стоят в повестке дня ООН с применением принятых в Организации правил процедуры. Участие в игре позволяет студентам приобрести новые знания, умения и навыки в сфере публичной политики и многосторонней дипломатии[5]. В последние годы специалистов в области международных отношений стали готовить и другие государственные и негосударственные вузы Москвы; профильные факультеты начали открываться во многих регионах России. Широкое распространение специальности, необходимость поддержания ее престижа и качества профессиональной подготовки актуализирует внедрение в учебный процесс новых активных методов, способствующих приобретению студентами необходимых компетенций.

Цель настоящей статьи представить авторскую игру «Внешняя политика государства» и результаты ее апробации в учебном процессе, оценить возможности использования игры в развитии профессиональных компетенций студентов-международников с учетом современных образовательных стандартов и подходов.

Государственный образовательный стандарт высшего образования по специальности «Международные отношения», утвержденный в 2000 г., требует от будущих специалистов умения детально разбираться в важнейших международных проблемах, применять полученные знания при анализе и прогнозе развития внутриполитических и внешнеполитических процессов. Специалист в области международных отношений должен быть способен правильно и логично выражать свои мысли в устной и письменной форме, участвовать в дискуссиях по профессиональным проблемам, находить и принимать управленческие решения[6].

В 2003 году, в связи с заявлением о присоединении России к Болонскому процессу, были приняты государственные образовательные стандарты, предполагающие двухуровневую систему подготовки по направлению 522900 «Международные отношения» – бакалавр и магистр в области международных отношений. Создатели стандартов нового поколения уже ориентируются на компетентностный подход, согласно которому в процессе обучения студент должен овладеть не только специальными компетенциями, но и быть способным к осмыслению и рефлексии, самоактуализации и развитию профессиональных способностей. Так, проект образовательного стандарта, разработанный Учебно-методическим объединением вузов РФ по образованию в области международных отношений, определяет компетенцию как способность применять знания, умения и личностные качества для успешной профессиональной деятельности[7]. В документе выделяются два блока компетенций, которыми должен обладать бакалавр в области международных отношений:

а) блок универсальных компетенций:

- общенаучные (знание общих гуманитарных, социально-экономических и специальных дисциплин и готовность использовать эти знания в профессиональной деятельности);

- инструментальные (знание и активное владение иностранными языками, профессиональной терминологией, политически корректной письменной и устной речью и др.);

- социально-личностные и общекультурные (владение культурой международного общения, методами делового общения, эмоциональной саморегуляцией и т.д.).

б) блок профессиональных компетенций:

- общие профессиональные компетенции (готовность практически использовать свои знания,

умение применять компьютерные технологии и иностранные языки для решения профессиональных задач);

- деятельностно-специализированные компетенции (способность осуществлять организационно-административную, проектную, исследовательско-аналитическую и учебно-организационную деятельности);

- профессионально-дисциплинарные компетенции (знание и понимание основных теорий международных отношений, владение навыками прикладного анализа международных ситуаций, умение ориентироваться в основных современных тенденциях глобальных политических процессов, понимание их перспектив и др.).

Высокие требования к качеству подготовки студентов заставляют преподавателя выйти из рамок носителя информации и теоретических знаний, искать новые подходы к проведению практических занятий. Задавшись целью развить у студентов необходимые умения и способности, повысить познавательную мотивацию и интерес к специальным дисциплинам, автор настоящей статьи еще в 2002 г. приступил к разработке и апробации игры «Внешняя политика государства».

Прибегая к игровой форме обучения, мы ставили следующие дидактические задачи:

– закрепление системы знаний в области международных отношений и приобретение опыта практических действий;

– совершенствование навыков принятия коллективных решений;

– развитие творческого мышления;

– развитие коммуникативных умений, воспитание индивидуального стиля поведения в процессе взаимодействия с людьми.

В основание разработки игры легла теория политического реализма, отводящая основную роль на международной арене суверенным государствам[8]. Каждое государство в своей внешней политике озабочено обеспечением собственной безопасности и защитой национальных интересов. Однако ввиду того, что это стремление свойственно всем государствам, их интересы неизбежно сталкиваются, а намерение одного государства усилить свою безопасность порождает опасения других участников международных отношений и приводит к гонке вооружений, конфликтам и войнам. Имитация «Внешняя политика государства» призвана показать бесперспективность агрессивной внешней политики государств. Предметом игры выступает процесс поиска и принятия внешнеполитического решения.

Игра носит междисциплинарный характер и апробировалась на практических занятиях по специальным дисциплинам «Основы теории международных отношений», «Внешняя политика России», «Процесс принятия внешнеполитического решения в РФ» в Дальневосточном государственном техническом университете (ДВПИ им. В. В. Куйбышева) и Институте бизнеса и права (г. Москва).

Цель игры – разработать и провести внешнеполитический курс государства при максимальном учете своих национально-государственных интересов.

Сценарий и характеристика участников игры. «Внешняя политика государства» представляет имитационную модель, где на международной арене действуют пять независимых государств (группа студентов делится на пять команд). Каждое из государств стремится обеспечить свою национальную безопасность и сохранить экономический потенциал, достаточный для осуществления самостоятельной внешней политики. Причем, как и в реальной жизни, государства различаются по своей территории, численности населения, природным ресурсам, экономическому и военному потенциалу, идеологическим ресурсам и степени сплоченности нации, то есть обладают неодинаковой мощью. Каждая команда получает характеристику своего государства по отношению к «общемировым» данным и список должностных лиц, осуществляющих политическое руководство страной.

Характеристика каждого государства включает следующие параметры[9]:

1. Ресурсы:
   1.1. Территория (качественные и количественные особенности);
   1.2. Население (структура и динамика);
   1.3. Природные ресурсы.
2. Общие экономические и социальные показатели:
   2.1. Степень вовлеченности страны в международное разделение труда (показатели экспортной и импортной квоты);
   2.2. Валовый внутренний продукт и показатель ВВП на душу населения;
   2.3. Национальный доход и показатель дохода на душу населения;
   2.4. Добыча полезных ископаемых (в %, по видам):
   - стратегические виды сырья;
   - дефицитные виды сырья.
   2.5. Отраслевая структура ВВП (%):
   - сельское хозяйство;
   - промышленность (в том числе обрабатывающая);
   -услуги.

Рис. 1. Карта мира – поле взаимодействия команд в игре «Внешняя политика государства».

2.6. Транспорт (железнодорожный, воздушный, торговый флот);
2.7. Индекс человеческого развития;
2.8. Индекс бедности.
3. Интегрирующие (системообразующие) характеристики:
3.1. Элементы социальной системы (классовые, этнические и т.д.);
3.2. Духовные и идеологические ресурсы (степень сплоченности нации);
3.3. Информация и формы ее функционирования (свобода обмена или наличие ограничений и цензуры).
4. Политическая система:
4.1. Форма государства (унитарное, федеративное);
4.2. Режим (демократический, авторитарный, тоталитарный, теократический);
4.3. Социальный состав и экономические позиции правящих группировок.
5. Вооруженные силы:
5.1. Численность военного персонала;
5.2. Доля военных во взрослом мужском населении;
5.3. Численность военного персонала по родам войск (сухопутные силы, морские силы, военная авиация);
5.4. Подготовка и обученность рядового и командного состава;
5.5. Опыт ведения военных действий;
5.6. Количество вооружений;
5.7. Наличие ядерного и (или) других видов оружия массового уничтожения (ОМУ);
5.8. Состояние военно-промышленного комплекса;
5.9. Доля расходов на вооруженные силы в ВВП.

В зависимости от уровня подготовленности студентов можно использовать разный набор характеристик – от самых общих и упрощенных до детально описывающих ресурсы и положение страны на международной арене. Студенты должны понять, какое государство они представляют, в чем его сила и уязвимость. Анализ собственных ресурсов поможет им выработать соответствующую стратегию поведения в игре. Каждое государство на начало игры располагает бюджетом, выраженным в условных единицах (у.е.).

В нашей игре Государство 1 является великой державой[10], опережающей всех других акторов по основным экономическим показателям: ВВП, уровню национального дохода на душу, уровню промышленного производства и развитию сферы услуг, наличию и уровню добычи дефицитных и стратегических ресурсов. Вместе с тем, так как в стране достаточно емкий внутренний рынок (большая территория и значительная доля населения, обладающая платежеспособным спросом), степень вовлеченности страны в международное разделение труда невелика (экспортная квота составляет всего 20 % ВВП). По индексу человеческого развития, учитывающему среднедушевой доход, грамотность взрослого населения и ожидаемую продолжительность жизни населения, Государство 1 также превосходит все остальные государства (0,95)[11]. Таким образом, ему присуще все, что отличает современное постиндустриальное государство. Оно обладает ядерным (тактическим и стратегическим) и другими видами ОМУ. Военное могущество Государства 1 делает невозможным для него потерпеть поражение от любого другого актора и даже альянса двух других сильных «государств». Бюджет Государства 1 составляет 40 у.е.

Государство 2 значительно уступает первому по размеру территории и количеству населения, а также по большинству социально-экономических показателей. Вместе с тем оно располагает разнообразными природными ресурсами, в том числе стратегическими и дефицитными, добычей которых активно занимается. Степень вовлеченности страны в международное разделение труда относительно высокая (показатель экспортной квоты 65 % ВВП). Отраслевая структура экономики Государства 2 должна показать студентам, что оно относится к числу богатых развивающихся стран, поэтому в характеристике государства мы приводим следующие цифры: сельское хозяйство – 14 % ВВП, промышленность – 39 % (обрабатывающая – 14 %), сфера услуг – 47 %. Морские силы и военная авиация по количеству и качеству превосходят сухопутные силы, страна не обладает ядерным оружием. Бюджет Государства 2 на начало игры составляет 18 у.е.

Государство 3 отличается скромными размерами территории. Неудобное географическое положение (отсутствие выхода к морю) ставит его в наименее выгодное положение на момент начала игры. В его характеристике указывается, что оно обладает дефицитными полезными ископаемыми. Уровень дохода на душу населения ниже среднего, ориентируясь на классификацию стран в мировой экономике, мы приводим показатель 800 долл. США, а индекса человеческого развития – 0,61 (согласно данным международной статистики, это средний показатель). Степень вовлеченности страны в международное разделение труда (экспортная квота – 18 % ВВП) при ее размерах должна заставить студентов задуматься о качестве жизни в Государстве 3. В его характеристике мы сознательно указываем значительную долю военных расходов в ВВП и тот факт, что государство стоит на пороге создания собственного ядерного оружия. Бюджет Государства 3 на начало игры 12 у.е.

Государство 4 самое маленькое по размерам территории, зато опережает своих соседей по многим социально-экономическим показателям. Национальный доход на душу населения составляет свыше 10 тыс. долл. США. Отраслевая структура ВВП также указывает на то, что это государство экономически развитое: сельское хозяйство – 3 %, промышленность – 26 % (в том числе обрабатывающая – 16 %), услуги – 71 %. Показатель экспортной квоты составляет 39 % ВВП, что говорит о достаточно высокой степени вовлеченности страны в международное разделение труда. Индекс человеческого развития также довольно высок – 0,91. Военный персонал не многочисленный, но хорошо подготовлен и обучен. Страна обладает тактическим ядерным оружием, а научно-технический уровень и объемы финансовых отчислений на военные расходы позволяют ей создать и собственное стратегическое оружие. Бюджет Государства 4 на начало игры 16 у.е.

Наконец, Государство 5 самое большое по размерам территории. Оно богато разнообразными природными ресурсами, которые активно разрабатываются. Его характеризует средний уровень национального дохода на душу населения 3,2 тыс. долл. США. Отраслевую структуру ВВП представляют: сельское хозяйство (11 %), промышленность 55 % (в том числе обрабатывающая – 14 %), услуги – 35 %. Экспортная квота – 45 % ВВП. Индекс человеческого развития – 0,74. Сухопутные силы по численности персонала преобладают над морскими и воздушными. Страна имеет собственное ядерное (тактическое и стратегическое) оружие. Бюджет Государства 5 на начало игры 14 у.е.

К характеристике каждого государства прилагаются роли должностных лиц (глав государств, министров, председателей парламентских (законодательных) структур), которые играющие распределяют между собой. Государствами 2 и 4 управляют короли, остальными – президенты. Списки высшего руководства для каждого государства составлены таким образом, чтобы дать студентам возможность отследить взаимодействие трех ветвей власти и механизм принятия внешнеполитического решения в условиях различных режимов: демократических (Государство 1 и 4), теократических (Государство 2), тоталитарных (Государство 3), авторитарных (Государство 5). Все это задает определенный порядок для обсуждения тех или иных политических действий и решений руководителей государств в ходе игры. Игроки сами придумывают названия своим государствам[12].

Методическое и техническое обеспечение игры «Внешняя политика государства» включает проспект игры, в котором обозначены ее цели, описание игровой ситуации и правила; карта (модель) мира, где фиксируются изменения в международных отношениях (Рис. 1); характеристика всех государств; список внешнеполитических и внутриполитических акций и формы для подсчета результатов ходов.

Правила игры:

1. На обдумывание каждого хода отводится 10 минут. В течение этого времени должностные лица каждого государства обсуждают свое следующее политическое действие. После обсуждения каждое государство делает ход по очереди согласно порядковому номеру, обозначенному в проспекте.

2. За один ход можно выбрать только один вид политической акции (список прилагается) (См. фрагмент списка в Таблице 1). Для принятия обдуманного решения необходимо учесть политические последствия своих действий. Например, не установив с другим государством дипломатических отношений, невозможно развивать с ним дальнейших политических и экономических отношений.

3. Каждая политическая акция приносит команде определенное количество баллов и доход (или влечет за собой расход) государственного бюджета (у.е). Политическая инициатива приносит баллы и экономические последствия только в случае согласия испрашиваемой стороны. Если на предложение сотрудничать откликнулись сразу несколько государств, количество баллов не умножается на число государств, которые с Вами сотрудничают.

4. Объявление войны или захват территории другого государства могут повлечь за собой коллективные действия со стороны международного сообщества против агрессора. Нельзя начать войну против государства, значительно превосходящего Вас по мощи, так как война дорогостоящее мероприятие, и Ваш бюджет быстро сократится без поддержки союзников или надежных источников перекрытия военных расходов.

5. При созыве международной конференции в ее работе участвуют представители от каждого из заинтересованных государств, а при подписании многосторонней конвенции участвующие в ней государства лишаются самостоятельного хода.

6. При сокращении бюджета государства до 5 условных единиц, оно теряет возможность самостоятельно действовать на международной арене, и команда выходит из игры.

Карта мира является полем взаимодействия игроков. Во время первых игр, которые мы провели в 2002—2003 учебном году, вместе с проспектом игры каждой команде выдавалась маленькая карта. То есть студенты играли почти «вслепую», не всегда могли вспомнить и учесть содержание предыдущих ходов, не успевали отследить, какие политические альянсы или торгово-экономические связи складываются без участия их команды. Поэтому была сделана большая карта на ватмане, на которой все политические инициативы и действия можно отмечать по ходу игры цветными маркерами. Она размещается в середине аудитории на сдвинутых партах, а все студенты рассаживаются вокруг.

Список внешнеполитических и внутриполитических акций представляет 50 возможный действий для игроков. Акции с 1 по 35 включают односторонние внешнеполитические действия от предложения установить дипломатические отношения до объявления войны и захвата части территории соседнего государства. Акции с 36 по 42 представляют многосторонние политические решения, которые могут быть приняты на международной конференции. Они содержат инициативу созыва конференции, исходящую от одного или нескольких государств и возможные решения конференции (подписание многосторонней конвенции об охране окружающей среды, подписание многостороннего торгового соглашения и т.д.). Акции с 43 по 50 предлагают список возможных внутригосударственных преобразований от социально-экономических (рыночная реформа, развитие промышленности, реформа образования) до реорганизации или перевооружения армии и государственного переворота. Каждая внешне- или внутриполитическая акция приносит государству определенное количество баллов и доход (расход) государственного бюджета, измеряемого в условных единицах. В списке внешнеполитических и внутриполитических акций делается различие между инициативой (предложением подписать какое-либо соглашение, совместно разрабатывать ресурсы, предоставить инвестиции или развивать двусторонние торговые отношения) и ее воплощением в жизнь, которое происходит после того, как предложение принято другой стороной. Нет никаких ограничений по поводу того, скольким странам играющая команда может сразу предложить сотрудничество. Однако, как и в жизни, многие инициативы и проекты остаются не реализованными. Поэтому предложение о сотрудничестве, не встретившее положительного ответа, не приносит команде очков до тех пор, пока одно из государств, получивших его, не ответит согласием (см. Табл. 1).

Каждой команде раздается форма для фиксации и подсчета игровых результатов (см. Табл. 2).

Порядок проведения игры построен с учетом рекомендаций по разработке и организации активных методов обучения, опубликованных в специальной литературе[13]. Игра занимает 4 аудиторных часа и включает четыре этапа:

1. Ориентация. Преподаватель (координатор игры) представляет изучаемую тему: напоминает основные положения современных теорий международных отношений, акцентирует внимание на целях и средствах внешней политики государства, структуре внешнеполитического механизма (государственные институты и органы внешних сношений) и ресурсов (военная мощь, экономический потенциал, размер территории, характеристика населения, идеологические ресурсы). Затем

Таблица 1. Фрагмент списка возможных внешнеполитических и внутриполитических акций в игре «Внешняя политика государства»

№ п/п	Вид внешнеполитической (внутриполитической) акции	Баллы	Доходы и расходы (у.е.)
1	Предложение установить дипломатические отношения	2 балла	при положительном ответе испрашиваемой стороны, - 0,5 у.е.
2	Согласие установить дипломатические отношения	2 балла	- 0,5 у.е.
3	Предложение подписать торговый договор (предмет соглашения на усмотрение сторон)	2 балла	при положительном ответе испрашиваемой стороны, +1 у.е.
4	Согласие подписать торговый договор	2 балла	+1 у.е.
5	Предложение создать зону свободной торговли (договор о снижении либо отмене таможенные пошлин во взаимной торговле)	3 балла	при положительном ответе испрашиваемой стороны, - 2 у.е., затем +2 у.е. через каждый ход
6	Согласие…	3 балла	-2 у.е., затем +2 у.е. через каждый ход
…	…	…	…
30	Предложение заключить политический союз (оборонительный или наступательный)	6 баллов	при положительном ответе испрашиваемой стороны, - 2 у.е.
31	Согласие заключить политический союз	5 баллов	2 у.е.
32	Объявление войны	15 баллов	- 4 у.е./ +2 у.е. через 2 хода за счет противника при отсутствии его активных действий
33	Захват части территории соседнего государства без объявления войны (100 кв. км за один ход)	20 баллов	- 4 у.е./ +2 у.е. через 2 хода за счет противника при отсутствии его активных действий

Таблица 2. Форма подсчета результатов ходов в игре «Внешняя политика государства»
Государство 1

Ход №	1	2	3	4	5	6	7	8	9
баллы									
итого с начала игры									
у.е.									
итого с начала игры									

Таблица 3. Форма подсчета игровых результатов для координатора[14].

Ход №	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Государство 1									
Государство 2									
Государство 3									
Государство 4									
Государство 5									
Итого баллов									

описывает игровую ситуацию и доводит до студентов правила игры (15—20 минут).

2. Подготовка к проведению. Координатор излагает сценарий и задачи игры, правила подсчета очков; внутри команд распределяются роли, проводится «прогон» первого хода. В игре «Внешняя политика государства» принята двухуровневая система оценивания: на уровне команды игроков (оцениваются результаты внешней политики конкретного государства) и на уровне координатора игры (оценивается совокупность всех политических действий государств на мировой арене) (см. Табл. 3).

3. Основная часть: проведение игры. Дальнейший ход игры во многом зависит от темперамента и азарта игроков, и от взаимоотношений в учебной группе. Хотя в политической практике легче совместить интересы соседних государств, близких по характеру политического режима, в играх, которые мы проводили с различными контингентами студентов, складывались самые неожиданные альянсы и торговые союзы. Студенты выбирали самые разнообразные внешнеполитические стратегии – от наступательной до оборонительной, от экспансии до политики невмешательства. Развязывание войны вовсе не непременное условие игры. Вместе с тем, за всю недолгую историю апробации игры в учебном процессе (12 прогонов со студентами 2—5 курсов[15]), автор не припомнит ни одного случая, чтобы игра обошлась без войны.

Игра останавливается координатором, когда сумма действий всех государств, измеряемая в баллах, достигнет 200, или совокупный прирост экономического потенциала всех государств достигнет 200 условных единиц. В систему оценивания действий игроков заложен принцип, согласно которому, более агрессивные политические акции государств приносят им больше баллов, а наиболее вредные для окружающей среды экономические проекты способствуют быстрому экономическому росту. Когда сумма политических акций действующих на международной арене государств достигнет 200 баллов, это означает, что агрессивная политика, гонка вооружений и война, которая неизбежно затрагивает все государства (так как мы имеем дело всего с пятью участниками международных отношений) погубили «мир». А если совокупная прибыль государств составит 200 условных единиц, это означает, что государства вычерпали все ресурсы «планеты» и привели ее к экологической катастрофе.

Момент, когда игра остановится, с самого начала скрыт от игроков. Координатор следит за развитием событий и подсчитывает результаты (сумму баллов) всех команд после каждого хода. Как правило, игру приходится останавливать, когда накал политической борьбы достигает своего пика, игроки уже забыли об осторожности, о необходимости продумывать каждый ход, ими овладевает азарт, жажда военной наживы, погоня за прибылью. В игре «Внешняя политика государства» нет ни победителей, ни побежденных. В процессе взаимодействия в уголке «мира», где действуют всего пять государств, студенты убеждаются в том, что есть объективные пределы необдуманных политических действий и рискованных экономических проектов. По количеству баллов и условных единиц, набранных каждой командой, можно вычислить вклад каждого государства в гибель «планеты».

4. Послеигровое обсуждение (25—35 минут). Оно начинается с разъяснения принципа оценивания результатов игры, координатор объясняет, почему игра закончилась так неожиданно. После этого начинается дискуссия, во время которой каждой команде и каждому игроку предоставляется возможность высказаться. В ходе игры накапливается особая психологическая энергия, которая требует выхода. Неожиданное окончание игры, когда игроки были охвачены новыми идеями и планами по реализации разработанного внешнеполитического курса, становится потрясением для игроков. Осознание того, что гибель «мира» стала следствием захватнической войны, которую развязала одна команда при попустительстве остальных участников, и непомерного обогащения другой команды за счет концессий в разных точках «планеты», производит переворот в сознании студентов. Ограниченность игровой модели воспроизводит пределы военных действий с использованием современного оружия и неконтролируемой добычи полезных ископаемых на Земле. Все это ставит игроков перед необходимостью проанализировать и осмыслить сделанные ошибки и просчеты. Задача координатора в процессе обсуждения направить студентов на осознание своих действий. Здесь уместны наводящие вопросы: «Какой стратегии вы придерживались?», «В чем, как Вам кажется, заключались Ваши национальные интересы?», «С какой целью вы вступили в политический союз?», «Почему вы предложили созвать конференцию или подписать многостороннюю конвенцию?» и т.п. Обсуждаются возникшие в ходе игры конфликты, их причины и пути выхода из них. Во время послеигровой дискуссии координатор призывает участников проанализировать события игры, поделиться своим восприятием возникавших в игре конфликтов и спорных ситуаций, идеями, которые приходили в голову и т.д.

Также студентам задается вопрос, какие изменения они предложили бы внести в игру. Каждый прогон представляет для разработчика игры такой же серьезный урок, как и для обучаемых. Внесение корректив – это задача адаптации игры, вопрос повышения ее полезности и эффективности. Чтобы студенты не стеснялись вносить свои предложения, в примечаниях к правилам игры, которые они получают в начале занятия, обозначено: «В игре разрешено все, что прямо не запрещено при согласовании с координатором». Так, по рекомендации студентов после одной из проведенных нами игр в список политических акций была введена возможность государственного переворота. В другой раз – единственный за шестилетний период апробации игры, когда вслед за началом войны игроками немедленно была созвана международная конференция – мы уменьшили количество баллов, которые начисляются участникам конференции с тем, чтобы мирные инициативы не приводили к скорому окончанию игры. Практически каждая игра позволяла нам увидеть возможности ее совершенствования и заставляла вносить новые коррективы.

После игры мы также проводили письменные опросы студентов, где им предлагались следующие вопросы:

1. Легко ли Вам было принимать согласованные решения внутри Вашего государства?
2. Что для Вас было самым важным при принятии политического решения (национальные интересы государства или баллы и увеличение доходов)?
3. Совершали ли Вы ошибки при принятии внешнеполитических решений? Если «да», то какие?
4. Были ли Ваши внешнеполитические действия агрессивными на Ваш взгляд?
5. Насколько быстро Вы увеличивали свои доходы?
6. Задумывались ли Вы о последствиях своих политических действий?
7. Задумывались ли Вы об экологических последствиях своих экономических проектов и предприятий?
8. Какие учебные дисциплины своим предметным содержанием помогли Вам в игре?
9. Напишите три вывода, которые Вы сами для себя сделали, сыграв в эту игру.

Приведем результаты письменных послеигровых опросов по четырем играм, проводимым в разное время: в 2003 г., 2004 г. и 2005 г. в ДВГТУ (г. Владивосток) и в 2007 г. в Институте бизнеса и права (г. Москва). Общее количество опрошенных студентов 96 человек. Опросы были анонимными, но мы просили студентов указать группу и номер государства, которое они представляли в игре.

Большинство игравших (около 80 %) не испытывали значительных трудностей в принятии коллективного решения. Такой результат, на наш взгляд, обусловлен тем, что команды в игре формировались не принудительно, а по желанию и личным симпатиям.

Второй вопрос письменного опроса является своего рода тестом на искренность. Более половины опрошенных студентов отвечали, что в ходе игры думали о национальных интересах, а не о баллах и увеличении доходов. Однако во время устного обсуждения многие признавались, что предпринятые ими внешнеполитические акции не всегда сочетались с имеющимися у них ресурсами и интересами. Кроме того, прямым свидетельством того, что студенты в азарте переставали заботиться о безопасности государства, служит быстрое окончание игры. Поэтому автора всегда удивляет, когда после игры, где развязалась общая война, расколовшая нашу модель на блоки, в результате чего игра закончилась на седьмом-восьмом ходу, подавляющее большинство студентов пишет, что они руководствовались исключительно национальными интересами.

Вместе с тем, на вопрос «Совершали ли Вы ошибки при принятии внешнеполитических решений?» около 72 % студентов отвечали положительно и раскаивались в попустительстве агрессору (36 %), создании наступательных союзов (16 %) или в совершении непродуманных внешнеполитических акций (20 %). Всего 36 % опрошенных, проанализировав свои политические стратегии и действия, признали их агрессивными.

Чаще всего в начале игры практически все команды стараются увеличить доходы своих государств с тем, чтобы проводить как можно более независимый внешнеполитический курс. Однако быстро наращивать экономический потенциал удается далеко не всем. Много зависит и от исходных данных, так как более богатые страны объективно легче находят себе экономических партнеров. Хотя в начале игры страны находятся в неравных условиях, практика показала, что даже самое слаборазвитое государство из пяти, представленных в игре, при разумно выстроенной стратегии создания торгово-экономических связей способно значительно обогатиться. Собственно экономический результат не самоцель игры. В ней важно, чтобы бюджет государства не снизился до недопустимо низкой отметки (5 у.е.), что лишит государство возможности проводить независимый внешнеполитический курс.

Менее 6 % студентов, участвовавших в опросах, написали, что думали об экологических

последствиях своих экономических проектов и предприятий. Мы склонны считать, что думали они об этом постфактум, то есть уже после завершающей игру дискуссии. О том, как мало значения придавалось студентами экологическому фактору, свидетельствует и то, что всего четверо из 96 опрошенных назвали своей ошибкой то, что они не думали об экологии.

Среди учебных дисциплин, знание которых, по мнению студентов, помогли им в игре, чаще всего указывались общие профессиональные и специальные дисциплины: «Введение в специальность», «История международных отношений», «Основы теории международных отношений», чуть реже «Дипломатия», «Мировая экономика». Иногда назывались предметы цикла общих гуманитарных и социально-экономических дисциплин, в частности «Психология», «Логика», «Экономика».

Наибольший интерес для нас представлял ответ на последний вопрос, так как он является не наводящим, а подразумевает анализ и рефлексию приобретенного в игре опыта. Выводы, к которым пришли студенты, сыгравшие в игру «Внешняя политика государства», мы резюмировали и сгруппировали в таблицу (Табл. 4). Важным результатом для нас стало то, что в игре студенты не только закрепили базовые теоретические знания и овладели приемами принятия коллективного решения, но и приобрели этический опыт, сделали выводы о правилах и нормах поведения в ситуациях выбора и конфликта. Весь механизм игры был нацелен на уяснение студентами пределов односторонних (несогласованных с другими партнерами по взаимодействию) акций, которые всегда приводят к общему поражению и краху политических амбиций.

Таблица 4. Результаты апробации игры «Внешняя политика государства»

ВУЗ, год проведения игры	**ДВГТУ, 2003**	**ДВГТУ, 2004**	**ДВГТУ, 2005**	**ИБПМ, 2007**
Учебная группа	П-0521, П-0522	П-2521	П-3221, П-3522	МО-3(0)
Кол-во студентов	30	20	29	17
Осознали трудности принятия внешнеполитического решения	43 %	60 %	59 %	53 %
Сделали вывод, что политика государства должна проводиться с учетом, прежде всего, его национальных интересов	13 %	55 %	38 %	82 %
Сделали вывод о пагубных последствиях агрессивной внешнеполитической стратегии	53 %	50 %	38 %	47 %
Осознали необходимость выстраивания внешнеполитической стратегии страны с учетом имеющихся у нее ресурсов	16 %	25 %	45 %	59 %
Осознали необходимость сотрудничать и стремиться к мирному разрешению международных споров	10 %	35 %	66 %	53 %
Положительно отозвались об игре	50 %	45 %	90 %	88 %

Особое значение мы склонны придавать тому факту, что игра оказалась полезна в осознании студентами ключевых принципов и норм международного права: нерушимости государственных границ и территориальной целостности, сотрудничества и мирного урегулирования международных споров. Осознание трудности принятия внешнеполитического решения, необходимости выстраивания внешнеполитической стратегии, исходя из имеющихся у страны ресурсов, и защиты национальных интересов мы также относим к важным профессионально-ориентированным представлениям.

Большим ободрением для нас стала позитивная оценка имитации «Внешняя политика государства» со стороны студентов. Педагогический эксперимент и совершенствование игры заняли несколько лет. И сейчас мы с полным основанием можем утверждать, что модель выполняет свои задачи. Мы подходим к образованию международников с позиции компетентностного подхода и считаем, что результатом обучения должно

стать не просто приобретение знаний, специфичных для международных отношений, но, в первую очередь, развитие организаторских, аналитических и управленческих способностей, позволяющих на практике осуществлять профессиональную деятельность.

Использование в учебном процессе игры «Внешняя политика государства», по нашему мнению, предоставляет широкие возможности формирования необходимых будущему международнику компетенций. Активизирующий эффект игры «Внешняя политика государства» обусловлен созданием особой учебно-экспериментальной обстановки, которая может стать весомым вкладом в развитие профессиональных компетенций. Опора на специальный научно-терминологический аппарат позволяет студентам в ходе игры быстро и эффективно освоить язык будущей специальности, ознакомиться с механизмом принятия внешнеполитического решения и основными формами международного взаимодействия. Распределение ролей высших должностных лиц государства между играющими обеспечивает так называемый эффект «проживания», стимулирует принятие продуманных и взвешенных решений. Необходимость учета собственных ресурсов и ресурсов своих оппонентов (других «государств» с заданными характеристиками и мощью, действующих на международной арене) развивает у студентов способность анализировать и действовать в быстро меняющейся обстановке. А соревновательный момент игры формирует у студентов внимание и инициативность.

Автор осознает, что более широкое использование игры в процессе профессиональной подготовки международников потребует от него подробной разработки ее методического описания и даже внесения новых корректив в игру. Уже сейчас мы видим следующие возможности для совершенствования игры «Внешняя политика государства»:

1. Увеличение круга участников игры, а также введение в модель международных организаций, чтобы студенты могли уяснить разницу в целях и средствах государственных и негосударственных акторов на международной арене.
2. Расширение списка внешнеполитических и внутриполитических акций, чтобы дать студентам возможность усвоить многообразие форм международных отношений.
3. Мы также считаем возможным развертывание масштабов игры до факультативного тренинга, так как ее междисциплинарный характер позволяет проводить игру со студентами разных курсов.
4. Однократные попытки апробации игры со студентами, обучающимися по другим специальностям («Связи с общественностью» и «Государственное и муниципальное управление») позволяют нам рассматривать перспективы ее использования в преподавании некоторых дисциплин по направлениям подготовки «Политология», «Государственное и муниципальное управление», «Связи с общественностью».

Tatiana N. Litvinova. International relations teaching game and development of students' professional competences: The Simulation «State Foreign Policy».

The training game "Foreign policy of a state", developed by the author in 2002, is presented in the article. Teaching techniques and ways of practical use of the game in special courses for international relations students of Far East State Technical University (Vladivostok, Russia) and Institute of Business and Law (Moscow, Russia) are examined. The author analyzes the results of his educational experiment from the perspective of competency building approach and proposes ways of wider use of the game "Foreign policy of a state" in order to develop professional competencies of graduate international relations students.

1. Подробнее о компетентностном подходе в образовании: *Равен Дж.* Компетентность в современном обществе. Выявление, развитие и реализация. М.: Когито-Центр, 2002; *Маркова А. К.* Психология профессионализма. М.: МГФ «Знание», 1996; *Зимняя И. А.* Ключевые компетенции – новая парадигма результата образования // Высшее образование сегодня. 2003. № 5. С. 34—42 и др.
2. *Лесохина Л. Н., Абрамова И. Г.* Использование деловых игр в обучении взрослых. Ленинград: Академия педагогических наук СССР, 1986. С. 9.
3. *Бельчиков Я. М., Бирштейн М. М.* Деловые игры. Рига: Авотс, 1989; *Вербицкий А. А.* Активное обучение в высшей школе: контекстный подход. М.: Высшая школа, 1991; *Кларин М. В.* Инновации в обучении: метафоры и модели: Анализ зарубежного опыта. М.: Наука, 1997; *Кавтарадзе Д. Н.* Обучение и игра. Введение в активные методы обучения. М.: Московский психолого-социальный институт, изд-во «Флинта», 1998; *Князев А. М., Одинцова И. В.* Системные деловые игры в образовании. М: Изд-во РАГС, 2006.
4. См., например: *Трайнев В. А.* Учебные деловые игры в педагогике, экономике, менеджменте, управлении, маркетинге, социологии, психологии: методология и практика проведения. М.: ВЛАДОС, 2005; *Пугачев В. П.* Тесты, деловые игры, тренинги в управлении персоналом. М: Аспект-пресс, 2003 и др.
5. Подробнее о Московской модели ООН см. на официальном сайте МГИМО (У) МИД России www.portal.mgimo.ru.
6. Государственный образовательный стандарт высшего профессионального образования. Специальность 350200 – Международные

отношения. 14.03.2000. М., 2000. С. 20—21 // Нормативные документы высшего профессионального образования. Электронный адрес: http://www.edu.ru/db/portal/spe/index.htm.

7. Федеральный государственный образовательный стандарт высшего профессионального образования по направлению подготовки 030800 – Международные отношения (Проект). М., 2007 // Интернет-адрес документа: http://www.mgimo.ru/fileserver/umo/os_mo_bak_mag.doc.
8. Реализм – одна из основных школ теории международных отношений. Существенным вкладом в развитие политического реализма стала работа американского ученого Г. Моргентау «Политические отношения между нациями. Борьба за власть и мир», изданная в 1948 г. Согласно реалистической парадигме, государства являются главными акторами (участниками) международных отношений. Специфика международных отношений состоит в том, что они носят анархичный характер, так как в них отсутствует единая верховная власть, и каждый участник действует в своих интересах.
9. Основные параметры характеристики государств в игре мы выделили, опираясь на списки факторов для внешнеполитического прогнозирования, которые были приведены Р. Н. Долныковой в работе «Методология и методика прогнозирования внешней политики несоциалистических государств» (М., 1986. С. 156—243). Социально-экономические параметры характеристики государств мы выбрали, взяв за основу показатели экономического развития стран, приведенной в классическом учебнике В. К. Ломакина «Мировая экономика» (М., 2007). Присваивая тому или иному государству в игре соответствующие параметры, мы ориентировались на классификацию стран по уровню национального дохода на душу населения, принятую во Всемирном банке (См.: http://siteresources.worldbank.org) и др. данные международной статистики.
10. К сожалению, полная характеристика государств не вписываются в формат статьи, поэтому здесь мы приводим только самое общее их описание.
11. По данным Human Development Report 2007/2008 страны, вошедшие в десятку лидеров по ИЧР, имеют показатель не ниже этого уровня // http://hdr.undp.org/en/statistics/.
12. Здесь студенческой фантазии нет предела. В игре участвовали как реально существующие государства, так и выдуманные, например, запомнилось название НаСаЯр (в команде было три игрока Наташа, Саша и Ярослав). Собственно государств в игре может быть и больше пяти, и характеристики их могут варьироваться, но увеличение количества команд не позволило бы нам апробировать игру в рамках обычного учебного процесса. Здесь же мы описываем тот игровой опыт, который имели.
13. См.: *Кларин М. В.* Инновации в обучении: метафоры и модели: Анализ зарубежного опыта. М.: Наука, 1997. С. 163; *Кавтарадзе Д. Н.* Обучение и игра. Введение в активные методы обучения. М.: Московский психолого-социальный институт, изд-во «Флинта», 1998. С. 133; Активные методы обучения в вузе и деловые игры: Учебное пособие / Под общ. ред. Г. М. Зачесовой. СПб: Петербургский государственный университет путей сообщения, 2006. С. 5—8.
14. Точно так же выглядит форма для подсчета совокупного экономического роста государств, куда вписываются заработанные командами условные единицы.
15. Две игры были однократными попытками апробации «Внешней политики государства» со студентами других специальностей: в 2003 году в ДВГТУ мы играли с будущими специалистами по связям с общественностью (группа У-141) в рамках учебной дисциплины «Современные международные отношения». В 2006 году автор провел игру со студентами Института экономических преобразований и управления рынком (г. Москва), обучающимися по специальности «Государственное и муниципальное управление» (группа ГД-41) на практическом занятии по дисциплине «Мировая политика». Здесь следует отметить, что в отличие от игр со студентами-международниками нам приходилось тратить больше времени на ориентацию и разъяснение некоторых специальных понятий, таких как саммит, альянс, интеграция и т.д., то есть тех базовых терминов, которые международники обычно усваивают на первом курсе в рамках дисциплин «Введение в специальность» и «История международных отношений».