Исраилова А. И.

Тема: ДЕЛОВАЯ ИГРА «ПРАВИТЕЛЬСТВЕННЫЙ ЧАС»

по курсу «Макроэкономика».

Цель игры - научиться решать проблему в рамках заданной компетенции, оценивать воздействие проблемных ситуаций в заданном профессиональном поле.

Макет игры. Студенты создают несколько команд численностью 3—4 человека для решения национальных проблем в «министерских креслах»:

1. рабочая группа при Минэконом КР;
2. рабочая группа при Минфине КР;
3. рабочая группа при Минтруде и соцразвития;
4. рабочая группа отраслевого министерства (выбор министерства по усмотрению участников игры).

Каждая подгруппа выбирает себе проблемное поле в соответствии с функциональной позицией.

Игра может носить сквозной характер и проводиться по нескольким темам, включая доклады по следующим направлениям:

Участники	Примерные темы для разработки
Мин. финансов КР	«Бюджетная политика КР на период 2019—2020 гг.»
Мин. экономики КР	«Инновационная политика в Кыргызской Республике»
Мин. труда и социального развития КР	«Пенсионная система: источник будущего кризиса»
Блок отраслевых министерств (например, Минсельхоз КР)	«Вступление в ВТО: преимущества и риски»

Можно предложить студентам выбрать самостоятельные направления докладов Министерств для обсуждения на Правительственном часе.

Данная игра может проводиться по одной теме, например, по теме: **«Бюджетно-налоговая политика государства».** В этом случае могут быть рекомендованы следующие темы для дискуссии:

Участники	Примерные темы для разработки
Минфин КР	«Проблемы становления бюджета в Кыргызской Республике»
Минэкономики КР	«Налоги и их влияние на развитие предпринимательской активности»
Минтруд КР	«Механизм осуществления фискальной политики в период перехода к социально ориентированной экономике»
Блок отраслевых министерств (например, Минсельхоз КР)	«Налоги как инструмент ускоренного отраслевого развития»

Представители министерств разрабатывают программу по структуре:

1. анализ текущей ситуации (формализация проблемы);
2. определение стагнирующих факторов;
3. предложения по решению проблемы (программа мероприятий).

Далее каждая группа участников выступает с докладом на Правительственном часе по своей проблематике.

Остальные участники круглого стола оценивают проблему в рамках уровня своей компетенции, задают свои вопросы и выставляют баллы.

В конце игры Экспертная комиссия (в которую входят представители всех команд и преподаватель) выставляет среднеарифметическое значение по каждой работе.

Дискуссия оценивается следующим образом: вопрос эксперта - 1 балл, ответ - 1 балл.
После завершения игры уместно провести обсуждение хода игры совместно с участниками и выслушать их мнения, предложения и пожелания по методике проведения игры, а также о взаимоотношениях участников в ходе игры.