

*Михайлова Н.Н.,
студент магистратуры, 2 курс
Институт экономики и управления
Уфимский государственный авиационный технический университет
Россия, г. Уфа*

*Халиуллина А.А.,
студент магистратуры, 2 курс
Институт экономики и управления
Уфимский государственный авиационный технический университет
Россия, г. Уфа*

ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ В ВУЗАХ

***Аннотация:** В данной статье описана необходимость обучения игровых методик в вузах для развития студентами организованности, ответственности, логики, обучаемости. Описаны различные виды игровой деятельности, разработаны задания для самостоятельной работы студентов, сделаны выводы по проделанной работе.*

***Ключевые слова:** игры, игровые методики, деловые игры.*

***Annotation:** This article describes the need for learning game techniques in universities for the development of students organization, responsibility, logic, learning. Various types of game activity are described, tasks for independent work of students are developed, conclusions on the done work are drawn.*

***Key words:** games, game techniques, business game.*

Весь спектр современных научно-исследовательских и учебно-методических разработок является следствием перестройки российской системы высшего образования в сфере экономики и управления. Эти изменения

инициированы вследствие запросов рынка труда, которые предъявляют повышенные требования к выпускникам.

Одним из главных требований является наличие не только глубокой теоретической профессиональной подготовки выпускника, но и сочетание разнообразных личностных и профессиональных компетенций, практических навыков, быстрая обучаемость (в том числе, склонность к самообразованию).

Для того, чтобы студенты соответствовали применяемым к ним требованиям после выпуска из вуза, во время обучения применяются различные техники и методы, как традиционные (лекции, семинары и т.д.), так и инновационные, направленные, в основном, на отработку практических навыков работы.

В числе инновационных методик обучения студентов в вузах следует выделить игровые методики, как форму самостоятельной работы слушателей.

Игры – это инструмент образовательной и управленческой деятельности, при применении которого можно добиться следующих видов результатов:

- управленческие – выработка и обсуждение управленческих решений;
- организационные – отработка системы коммуникаций структурных подразделений в рамках организационной структуры предприятия;
- обучающие – повышение уровня управленческой квалификации участников игры вследствие получения новых знаний и информации, выявленной совместно во время игры;
- социально-психологические – выявление у участников эмоций негативного характера по отношению к управленческой деятельности в целом или с решением конкретных задач с последующей проработкой подобных ощущений.

На сегодняшний день в литературе описаны различные виды игровой деятельности в образовательном процессе:

- организационно-деятельностные;
- организационно-обучающие;
- деловые и учебно-деловые;

- ролевые;
- имитационные и т.д.

Педагогическая сущность игрового метода – задействовать мышление обучающихся, развить навык самостоятельной работы и ответственности принятия управленческих решений.

Из всех игровых методов наиболее эффективным и часто используемым в процессе изучения предметов управленческого цикла является деловая игра. Деловая игра базируется на принципе коллективной работы, гласности, занятости каждого участника, соревновательности, неограниченной творческой деятельности в рамках игры. Исследователи установили, что в процессе деловой игры участниками усваивается около 90% полученной информации (против 20% при лекционной форме подачи материала).

Деловая игра – это упражнение для группы людей, направленное на выработку цепочки решений в искусственно созданных условиях, максимально приближенным к реальной производственной ситуации.

Этапы разработки деловой игры:

1. Формулировка проблемы.
2. Определение назначения игры (обучающая, исследовательская, для принятия управленческого решения, связанная с кадровыми вопросами и т.д.).
3. Формулировка цели игры.
4. Анализ основных закономерностей, лежащих в основе игры, исходя из ее цели.
5. Определение игровых единиц и их ролей. Создание сценария, обдумывание игровых событий.
6. Разработка списка возможных решений, которые могут принимать участники.
7. Определение правил игры, распределение ролей среди участников.
8. Определение системы поощрений и наказаний, формулировка критериев победы.

Результаты игры могут быть как явными, выраженными натурально, так и могут определяться экспертным мнением.

Примером деловой игры для изучения предметов управленческого цикла может быть игра «Делегирование задания подчиненному».

В игре участвует пара студентов, которым присваиваются роли руководителя и подчиненного. Остальная группа выступает в качестве наблюдателей. «Руководитель» придумывает должность себе и своему подчиненному.

Цель игры – провести с подчиненным деловую беседу и делегировать ему задачу:

- задача традиционная, плановая;
- задача экстремальная, внеплановая.

Подготовка по содержанию деловой беседы:

- объяснение сути задачи и инструктаж подчиненного;
- мотивация подчиненного к эффективному выполнению задания.

Во время игры руководителю требуется выяснить следующее:

- 1) способен ли подчиненный выполнить делегируемое задание?
- 2) Есть ли у него мотивация к выполнению задания?
- 3) Что необходимо для того, чтобы задача была выполнена в срок и качественно (информация, ресурсы и т.д.)?

Играющий роль подчиненного должен отклоняться от выполнения задания, мотивируя отказ недостаточным уровнем профессиональных компетенций. Это позволить руководителю применить к подчиненному коммуникативные и психологические приемы влияния.

Оценивается игра экспертами (наблюдатели из остальной группы студентов), при помощи ответов на следующие вопросы (ответы могут быть сформулированы как «правильно», «частично правильно» и «неправильно»):

- 1) Конкретно руководитель формулировал вопросы подчиненному?
- 2) Получилось ли у руководителя сообщить подчиненному всю важную информацию?

3) Корректно ли руководитель задавал наводящие вопросы, не было ли в его формулировках готовых ответов?

4) Правильно ли руководитель вел себя в процессе беседы, использовал ли невербальные способы передачи информации?

5) Беседа проходила в форме диалога? Дослушивал ли руководитель реплики подчиненного?

6) Сформировал ли руководитель непринужденную атмосферу?

7) Правильно ли руководитель выбрал модель общения и поведения?

8) Продуктивно ли прошла деловая беседа?

Исходя из вышесказанного, можно сделать вывод о том, что игровые методы изучения предметов управленческого цикла способствуют развитию навыка анализирования и принятия управленческих решений, углубляют системный и стратегический взгляд на ситуацию, делают самооценку и оценку внешней среды более адекватной.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Чеглакова Л.С. Применение деловых игр в подготовке специалистов экономических профилей // Концепт. 2016. №4. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/primenenie-delovyh-igr-v-podgotovke-spetsialistov-ekonomicheskikh-profiley> (дата обращения: 23.01.2019).

2. Бабанова И.А. Деловые игры в учебном процессе // Научные исследования в образовании. 2017. №7. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/delovye-igry-v-uchebnom-protsesse> (дата обращения: 23.01.2019).

3. Напалкова М.В. Деловая игра как активный метод обучения // Интеграция образования. 2015. №2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/delovaya-igra-kak-aktivnyy-metod-obucheniya> (дата обращения: 23.01.2019).

4. Чичко Ю.В. Деловая игра как эффективный метод обучения экономическим дисциплинам // ИСОМ. 2016. №2. URL:

<https://cyberleninka.ru/article/n/delovaya-igra-kak-effektivnyy-metod-obucheniya-ekonomicheskim-distsiplinam> (дата обращения: 23.01.2019).