

ВОПРОСЫ ОБРАЗОВАНИЯ

Е. Ю. Бикметов¹, Э. Р. Касимова¹, Е. В. Кузнецова¹, И. Я. Рувенный¹

АДАПТИРОВАННАЯ ДЕЛОВАЯ ИГРА В ОБРАЗОВАНИИ МЕНЕДЖЕРОВ

¹ Уфимский государственный авиационный технический университет, Российская Федерация, 450000, г. Уфа, ул. К. Маркса, д. 12

В статье рассматриваются теоретические и методические вопросы организации игровой деятельности в вузовском обучении менеджеров. Показываются роль и место игровой деятельности в реализации концепции вуза как самообучающейся организации. Деловая игра выражает смысловую значимость явления или процесса и отражает экономический, управленческий и маркетинговый опыт субъектов современного социального и рыночного пространства. Предлагается адаптированный вариант известной игры «Мафия» для использования в процессе подготовки бакалавров менеджмента в качестве игровой междисциплинарной образовательной технологии. Анализируются задачи, средства, этапы, фазы адаптированной деловой игры в образовательном процессе. Обосновывается значение предыгрового этапа, его влияние на процесс и результат деловой игры. Показывается, что с помощью игровых методов и технологий формируются и развиваются личностные, деловые и профессиональные качества будущих менеджеров, что способствует реализации личностно ориентированного подхода к управлению образованием.

Ключевые слова: обучение менеджеров в вузе, личностно ориентированный подход в образовании, самообучающаяся организация, самооптимизирующаяся модель управления образованием и самообучением, игровая деятельность, адаптированная деловая игра, понимание и предпонимание в игровом процессе, результаты игровой деятельности.

THE ADAPTED BUSINESS GAME IN EDUCATION OF MANAGERS

E. Yu. Bikmetov¹, E. R. Kasimova¹, E. V. Kuznetsova¹, I. Ya. Ruvenny¹

¹ Ufa State Aviation Technical University, 12, K. Marx st., Ufa, 450000, Russian Federation

Theoretical and methodical questions of organizing of game activity in managers' higher education are considered in this article. The role and the place of game activity in the realization of the concept of university

as a learning organization are shown. A game expresses the semantic importance of the phenomenon or the process. A business game reflects the economic, managerial and marketing experience of the subjects of modern social and market space. The adapted version of well-known game «Mafia» is offered for using in the educational process of bachelors of management as a gaming interdisciplinary educational technology. Missions, means, stages and phases of the adapted business game in the educational process are analyzed. Value of a pregame stage, its influence on the process and the result of business game are proved. The conclusion is drawn that personal, business and professional qualities of future managers are being formed and developed thanks to the game methods and technologies that help to realize personally oriented approach to management of education.

Keywords: managers' education at the university, a personally oriented approach in education, learning organization, a self-optimized model of management of education and self-learning, game activity, understanding and preunderstanding in the game process, the results of the game activity.

ВВЕДЕНИЕ

Требования Федерального государственного образовательного стандарта по направлению бакалаврской подготовки 080200 «Менеджмент» подразумевают приобретение общекультурных и профессиональных компетенций, при формировании которых в ходе практических занятий должно быть использовано групповое взаимодействие. Реализация компетентностного подхода предполагает широкое использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения практических занятий (компьютерных симуляций, деловых и ролевых игр, конкретных ситуаций, психологических тренингов). Благодаря игровым методам и технологиям будущие менеджеры учатся моделировать различные явления и процессы в сфере экономики и управления, развивают знания, умения и навыки, используют их в ходе конкретной игры, что способствует реализации лично ориентированного подхода в образовании менеджеров.

Цель данной статьи — изложение разработанной методики адаптированной деловой игры и теоретическое обоснование ее применения в качестве междисциплинарной образовательной технологии в вузовском обучении менеджеров.

В настоящей статье самообразование рассматривается как неотъемлемый компонент образовательного процесса в высшей школе. Одна из задач высшего образования состоит в том, чтобы способствовать адаптации выпускников-менеджеров к будущей деятельности. Поэтому «в вузе необходимо переосмысление механизмов самовоспитания, самообразования студента и профессионального саморазвития преподавателя. Умение преподавателя учиться, одновременно обучая и воспитывая студентов, позволяет ему стать настоящим профессионалом, способным обнаруживать проблемы

и решать их в широком социокультурном контексте, проектировать ситуации развития и воспитания в процессе преподавания учебных дисциплин в вузе. Необходимо рассматривать образовательное учреждение как самообучающуюся организацию, в которой способы действий, нормы не заданы, а должны быть определены самим человеком» [Бикметов, Кузнецова, Рувенный, 2011, с.149].

Деловые игры нашли широкое применение в зарубежной практике высшего образования в области менеджмента. В частности, по мнению Т.Бен-Зви и Т.С.Картона [Ben-Zvi, Carton, 2007], деловые имитационные игры активно вовлекают обучающихся в сферу менеджмента, так как в процессе игр студенты сталкиваются с принятием управленческих решений на основе деятельности реальных предприятий и в условиях неопределенности, максимально приближенных к действительности, что является наиболее эффективной методикой проведения практических занятий.

Теоретико-методологические основы игровых технологий в образовательной сфере заложены в работах отечественных исследователей. Г.П.Щедровицким разработана методология организационно-деятельностных игр, которые направлены на овладение навыками коллективной мыслительной деятельности в процессе рефлексирования индивидуальных действий участников игры [Щедровицкий, 1968]. Предлагаемая в статье адаптированная деловая игра относится к открытому типу и носит репрезентационный характер. Развитию деловых игр как активного метода обучения в системе образования способствовала концепция контекстного обучения А.А.Вербицкого [Вербицкий, 1991].

Заметный вклад в изучение игровых обучающих технологий внесли Г.А.Абрамова, В.А.Степанович [Абрамова, Степанович, 1999], В.М.Кларин [Кларин, 1995], Г.К.Селевко [Селевко, 1998], В.А.Трайнев [Трайнев, 2005], С.А.Шаронова [Шаронова, 2004] и другие исследователи.

ТЕОРЕТИЧЕСКОЕ ОБОСНОВАНИЕ ПРИМЕНЕНИЯ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ В ОБРАЗОВАНИИ МЕНЕДЖЕРОВ

Деловую игру следует рассматривать как один из видов социальной деятельности, моделирующей практическую и духовную активность, осуществляемую человеком в реальных ситуациях социального и экономического пространства. Применение деятельностного подхода к игре дает возможность выделить ее структурные и функционально-процессуальные характеристики. Структурное рассмотрение предполагает выявление строения самой деятельности и определение составляющих ее элементов. При функциональном рассмотрении на первый план выдвигается вопрос о том, каким именно образом осуществляется деятельность. Как известно, социальная деятельность предполагает активное отношение человека к окружа-

ющему миру, в ходе которого целенаправленно изменяется не только действительность, но и субъективный мир самого человека.

В игре как процессе деятельности, на наш взгляд, следует выделять такие согласованные элементы:

- ♦ потребности и интересы, побуждающие участников к игровой деятельности;
- ♦ задачи, решаемые игрой. Они могут быть практическими, направленными на изменение сложившихся отношений, и познавательными, связанными с овладением новыми знаниями;
- ♦ средства, с помощью которых осуществляется деятельность (способы, действия, обеспечивающие решение задач);
- ♦ предмет деятельности, способный удовлетворить потребности участников игры. Предмет побуждает и направляет деятельность субъекта.

Рассматривая игру с точки зрения деятельностного подхода, следует отметить, что при игровой деятельности каких-то элементов может и не быть. В игре может отсутствовать результат в явном виде. Конечно, имплицитно результат завершает каждое игровое действие. Но игровая деятельность не означает конечность действия. Результат содержится в самом процессе и не выступает основной мотивацией для игроков. Игровой процесс продолжается в виде освоения новых ценностей, широкого спектра возможных траекторий поведения, выбора различных сценариев и ролей. Для субъекта, включенного в игровую деятельность, важно переживание ситуации творчества, чувства свободы как проявления независимости своего решения, при котором каждому сделанному им ходу противостоит малопредсказуемый ход оппонента. Задаваемая разнообразием сценариев, комбинаций, проблемных ситуаций самостоятельность принятия решений и поведения участников, несмотря на рамки игрового пространства и существующий набор правил, способна конституировать их личностные, деловые и отчасти профессиональные качества. Игра является моделью реальной жизни, а деловая игра — отражением экономического, управленческого и маркетингового опыта субъектов современного социального и рыночного пространства.

Создаваемое при помощи модератора игровое состояние вовлеченности участников направлено на получение содержательного индивидуального и группового игрового опыта, который позволяет осознать неигровые проблемы взаимодействия в группе, прогнозировать развитие событий и оказывать целенаправленное влияние на текущую ситуацию. Особенность применения метода деловых игр в учебном процессе заключается в возможности аккумулирования и передачи социального опыта, норм поведения, этики взаимоотношений с учетом специфики игровой ситуации. Позитивным мо-

ментом игрового метода является то, что обучающийся непосредственно и активно включается в процесс понимания, восприятия и ретрансляции информации. Также игровой метод позволяет использовать все уровни усвоения знаний: от примитивного воспроизведения информации до творческо-поисковых решений.

Еще одним позитивным моментом игрового метода выступает то, что студент не просто пассивный объект, он непосредственно и активно включается в процесс восприятия, переработки и ретрансляции информации. По мнению В. П. Третьякова и А. А. Журавлевой, игра как инструмент обучения является площадкой, на которой происходит интенсивный обмен знаниями между участниками и систематизация основной части предметной области [Третьяков, Журавлева, 2012]. Кроме того, игровой метод позволяет использовать все уровни усвоения знаний: от примитивного воспроизведения полученной информации до творческо-поисковых решений и преобразований исходной информации. Авторский коллектив под руководством Дж. В. Гентри в книге «Путеводитель в бизнес-игры и эмпирическое обучение» [Gentry, 1990] обращает внимание на необходимость поэтапного процесса планирования деловых игр, оценки результатов игры и анализа основных проблем, с которыми сталкиваются модераторы и участники игр.

В деловой учебной игре следует придерживаться следующих принципов.

- ♦ имитационное моделирование содержания профессиональной деятельности, конкретных условий и динамики управления предприятиями;
- ♦ воссоздание проблемных ситуаций, типичных для профессиональной деятельности, через систему игровых заданий, содержащих некоторые противоречия и вызывающих у студентов затруднения;
- ♦ совместная деятельность участников в условиях взаимодействия имитируемых в игре производственных функций специалистов;
- ♦ «диалогическое общение и взаимодействие партнеров по игре как необходимое условие решения учебных задач, подготовки и принятия согласованных решений» [Столяренко, 1997, с. 373];
- ♦ доверие, которое позволяет человеку активно вступать во взаимодействие с окружающими людьми и является результатом становления взаимопонимания в процессе общения;
- ♦ ролевой подход к личности;
- ♦ поддержание баланса эмоционального и рационального компонентов в отношении обучающихся к игровым ситуациям и исполняемым ролям;
- ♦ ситуационный подход.

СОДЕРЖАНИЕ АДАПТИРОВАННОГО ВАРИАНТА ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

В качестве одного из возможных вариантов реализации на практике игрового метода предлагается использовать адаптированный под задачи менеджерского образования вариант известной ролевой игры «Мафия». Командная ролевая игра «Мафия» признана одной из 50 лучших психологических игр, поэтому она вызывает интерес с точки зрения возможности ее использования в интерактивных технологиях обучения. Эта игра была разработана психологом Д. А. Давыдовым, детство и юность которого прошли в г. Уфе. В настоящее время он проживает в г. Бостоне (США). Игра «Мафия» стала результатом практического исследования, проведенного автором во время обучения в МГУ в 1986 г. Процедуры игры просты, и игроки могут вкладывать в них свой смысл, при этом не меняя математическую и психологическую динамику игры [Григоренко, 2011]. В ее основе лежит культурно-историческая теория советского психолога Л. С. Выготского, которая рассматривает роль опосредования и культурных атрибутов, таких как вербальные и невербальные символы (слово, знак, символ, миф) [Выготский, 2005]. Поэтому при адаптации игры «Мафия» в образовательном процессе менеджеров упор сделан на использовании ролевых образов из мифологии. Любой миф предполагает уход от реальности и погружение в его сюжет. Это обстоятельство позволяет участникам максимально вжиться в роль и предложенный сюжет игры. В 1998 г. в Высшей школе МВД РФ (Калининград) для курса «Визуальная психодиагностика» было выпущено учебно-методическое пособие «Невербальная коммуникация. Развивающие ролевые игры „Мафия” и „Убийца”». Целями пособия были обозначены развитие личностных качеств курсантов и усвоение приемов и методов чтения языка телодвижений в игровой форме.

Специфика игры заключается в том, что ее участникам до конца не ясны роли, которые играют другие участники. Здесь не действуют стереотипы и классическая методика системного подхода, используемого в менеджменте. Уникальностью игры является практическое применение ситуационного подхода. Каждый новый тур игры — это новый сценарий развития событий, новая ситуация, повторить которую практически невозможно. Игра позволяет аккумулировать и передавать социальный опыт, нормы поведения, этику взаимоотношений студентов и преподавателя с учетом специфики каждой игровой ситуации.

В качестве объекта адаптированного варианта игры выбрана отрасль автозаправочных комплексов и станций в крупном городе. Разработка сценария адаптированной деловой игры для активизации процессов понимания и восприятия предполагает использование смоделированного кейса, основанного на реальной информации. Данный кейс используется для введения участников в деловую игру. Осмысление кейса создает необходимый проблемный фон деловой игре.

Актуальность выбранной отрасли обосновывается тем, что быстро растут города, развивается их инфраструктура, что приводит к постоянному увеличению потока транспорта. К сожалению, необходимо констатировать наличие негативной тенденции постоянного роста цен на топливо. Предметом игры является процесс вхождения нового «игрока» в эту отрасль с учетом сложных экономических взаимоотношений между существующими участниками. Отрасль АЗС в урбанизированных регионах РФ находится на стадии зрелости и насыщения, поэтому на первый план выходит не столько величина предложения бензина, сколько его качественные и ценовые характеристики, а также коммуникационная и сбытовая составляющие комплекса маркетинга. Специфичностью отрасли АЗС является то, что в ней имеет место олигополистическая конкуренция, при которой функционирует немного крупных «игроков». При ценообразовании могут возникать картельные сговоры, а наличие существенных барьеров в отрасль затрудняет вход новых компаний. Интрига заключается в том, что о тесном взаимодействии, слияниях, поглощениях, франчайзинговых схемах, применяемых действующими участниками отрасли, открыто не заявляется. Многие компании, функционирующие в отрасли, являются вертикально интегрированными структурами.

Предлагаемое название игры: «Бензиновая семья ОИлимпии». Обосновать это название можно, исходя из следующих соображений. Во-первых, семья — «живущие в одном селении», на одной территории. Мафия — это тоже своего рода «семья». Кроме того, по сюжету игры количество участников равно семи. Во-вторых, бензиновая отрасль — это закрытая отрасль, имеющая значительные входные барьеры, поэтому участников данной отрасли можно тоже рассматривать как «семью». В-третьих, в основе описания ролей лежит древнегреческая мифология (Боги Олимпа). Название «ОИлимпия» несет в себе следующую смысловую нагрузку: «oil» в переводе с английского означает «нефть», а «ОИлимпия» созвучно названию города Олимпия.

Сама игра происходит циклично и состоит из трех фаз.

1. *Скрытая фаза (тайные переговоры)*. В данной фазе только участники, имеющие определенные роли, поочередно вступают в игру и совершают требуемые от них действия («ночь»).
2. *Открытая фаза*. В данной фазе принимают участие уже все игроки. Каждый игрок максимально старается задействовать все возможные вербальные и невербальные средства коммуникаций для того, чтобы убедить остальных участников в том, что он давно функционирует и обладает достаточным потенциалом и ценовыми преимуществами в местной отрасли, или в том, что его деятельность является востребованной и полезной для всех участников

отрасли. Будущий менеджер должен быть хорошим психологом, поэтому во время открытого обсуждения каждый игрок должен постараться психологически тонко прочувствовать своих оппонентов и определить для себя их предполагаемые роли, несмотря на то что «Критские быки» будут активно стараться запутать, переубедить и навязать собственное мнение («день»).

3. *Фаза обсуждения и принятия управленческого решения.* Здесь на основе всех аргументов и фактов, приведенных участниками в открытой фазе, принимается коллективное решение, от которого будет зависеть дальнейшее направление функционирования отрасли. Правильность и компетентность принятого решения важна для всех участников. Данное решение принимается методом голосования, при котором общее мнение формулируется путем подсчета голосов членов группы (обсуждение и голосование).

Описание ролей участников адаптированного варианта игры. *«Титаны и хариты».* Крупные известные «игроки» местной отрасли автозаправочных комплексов и станций, предлагающие крупным клиентам существенные ценовые и неценовые преимущества, а также небольшие контейнерные АЗС. Если участнику досталась данная роль, то его целью является выживание и развитие в условиях меняющегося рынка и блокирование вхождения новых конкурентов в отрасль. В процессе игры «Титаны и хариты» должны стараться выявить угрозы, которые исходят от потенциально возможных новых игроков отрасли «Критских быков», и максимально эффективно для себя использовать возможности других игроков, которые могут помочь им в этой борьбе, таких как «Прометей», «Эскулап», «Афродита» и «Гипнос». В процессе дискуссии участники могут вступать в различные коалиции, даже ошибочные, так как «Критские быки» будут вводить всех в заблуждение, выдавая себя за «Титанов и харит».

«Критские быки». Потенциальные «игроки» местной отрасли автозаправочных комплексов и станций, способные преодолеть входные барьеры в данную отрасль, используя при этом как легальные, так и нелегальные (теневые) методы конкурентной борьбы. Роль «Критского быка» является отрицательной. Против него настроены остальные участники игры. Во время скрытой фазы «Критские быки» невербально общаются друг с другом, выбирая жертву для устранения из местной отрасли АЗС в соответствии со своей конкурентной стратегией поведения. Основной целью является выход на местный рынок АЗС и вытеснение «Титанов и харит». Для «Критских быков» важнейшей задачей является выявить «Прометея», так как именно он представляет для них наибольшую угрозу. Во время открытой фазы «Критские быки» делают все, чтобы другие участники не смогли разоблачить их сговор, и выдают себя за «Гипноса», «Оракула», «Прометея» и др.

«Прометей». Орган государственной власти, осуществляющий контроль и регулирование отрасли автозаправочных комплексов и станций. Это наиболее ответственная роль. «Прометей» активен во время всех фаз игры. В скрытой фазе он основывается, с одной стороны, на собственной интуиции, а с другой — опирается на доводы всех участников игры и выстраивает логические цепочки относительно того, кто может быть «Критским быком», а кто «Богом ОИЛимпии». В этой же фазе он выполняет свою основную функцию — поочередно проверять, кем в действительности является тот или иной участник. В открытой фазе «Прометей» должен вызывать доверие и убеждать других участников в том, что именно он является хранителем порядка и знает, кто является «Критским быком», которого нельзя допускать в отрасль, а кто «Богом», которого следует поддержать.

«Эскулап». Региональный Союз нефтегазопромышленников, который имеет возможность лоббировать законопроекты, способные влиять на расстановку сил в этой отрасли, конкурентные преимущества игроков и изменять условия конкурентной борьбы, а также осуществляет консалтинг. Роль «Эскулапа» носит ключевой и положительный характер. В скрытой фазе он пытается спасти тех игроков, которым грозит опасность. Это единственный участник игры, который может «вернуть к жизни» любого игрока, которого «Критские быки» выбрали в качестве жертвы (в том числе и себя). Но для этого он должен быть внимательным и проявлять, помимо логического мышления, еще и интуицию. При этом именно «Эскулап» является наиболее привлекательной жертвой, которую стараются устранить «Критские быки», так как он обеспечивает защиту «Прометею», который несет им прямую угрозу. Поэтому в открытой фазе «Эскулап» должен быть осторожен и внимателен для того, чтобы понять, какая у кого роль в игре.

«Афродита». Крупный корпоративный клиент-рационалист, желающий сохранить имеющуюся скидку, предоставляемую существующим крупным местным «игроком», или частный «рядовой» потребитель, который руководствуется не только экономической выгодой, но и мотивами, которые имеют коммуникационную, имиджевую и ментальную природу. Роль «Афродиты» не является основной, но она может принести пользу «Богам ОИЛимпии», если будет грамотно выстраивать стратегию и тактику игры. Она может вывести из игры любого игрока, в том числе и «Критского быка», если сама будет выбрана в скрытой фазе в качестве жертвы.

«Оракул». «Коммуникационный проводник», лидер мнений, способный повлиять на поведение, настроение и мнение окружающих. Роль «Оракула» не является основной, но при этом он может существенно повлиять на коммуникационную составляющую игры. «Оракул» во время скрытой фазы определяет игрока, которого на время одной открытой фазы лишает возможности вербальных высказываний, что заставляет этого игро-

ка использовать средства невербальных коммуникаций для выживания. Сложность поведения «Оракула» заключается в том, что он вынужден действовать в условиях недостатка информации и поэтому опирается на интуицию.

«Гипнос». Общественная некоммерческая организация, которая выступает в защиту окружающей среды. Это сложная и неоднозначная роль. Ее двойственность заключается в том, что «Гипнос» в скрытой фазе действует вместе с «Критскими быками», выдавая себя за одного из них, и только ведущий игры знает точно, кто является «Гипносом». В открытой фазе, зная в лицо всех «Критских быков», он должен максимально безопасно для себя постараться донести эту информацию до «Прометея» и «Титанов и харит». Преимущество этой роли в том, что только этот участник игры знает «Богов» и «Критских быков», но одновременно это является и недостатком, так как приводит «Гипноса» к двойственности его поведения.

Деловую игру «Бензиновая семья ОИЛимпии» целесообразно проводить в учебных группах численностью 12–15 человек в течение четырех академических часов. В учебных целях ведущим (модератором) должен быть преподаватель, потому что именно он способен принять на себя основные управленческие функции в игре: целеполагание, организацию, координацию, контроль и мотивацию — для того, чтобы игра проходила четко и была под контролем. От участников требуется внимательно слушать и выполнять требования ведущего. Основными этапами деловой игры являются: ознакомительный, организационный, игровой, итоговый.

Ознакомительный этап предполагает знакомство участников с правилами и раздаточным материалом для проведения игры. Ведущий игры информирует студентов о поведенческих особенностях каждой роли, специфике отрасли АЗС крупного города и фазах игры (длительность ознакомительного этапа составляет 15 минут). В ходе организационного этапа участники рассказываются «за круглым столом» так, чтобы каждый из участников мог видеть всех. Ведущий случайным образом раздает игровые карточки с указанием роли (длительность организационного этапа — 5 минут). На карточках обозначены статус и связанная с ним роль, которые должны быть неизвестны другим участникам игры. Собственно игровой этап состоит из циклического повторения трех игровых фаз, завершающихся достижением игрового результата — победой «Богов» или «Критских быков». Допускается также возможность возникновения патовой ситуации. Желательно в ходе игрового этапа провести несколько игровых раундов со сменой ролей (длительность игрового этапа — около двух часов). Во время итогового этапа производится анализ результатов, подводятся итоги и даются рекомендации по групповой работе и индивидуальному участию каждого студента (длительность итогового этапа — 20 минут).

**РЕЗУЛЬТАТЫ АДАПТИРОВАННОГО ВАРИАНТА ДЕЛОВОЙ ИГРЫ,
ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ВЫВОДЫ И ПРАКТИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ**

С целью обоснования целесообразности использования адаптированного варианта игры «Мафия» в качестве игровой междисциплинарной образовательной технологии в таблице приведены задачи, процессы и ожидаемые результаты игровой деятельности.

Таблица

Задачи, процессы и результаты адаптированного варианта игры «Мафия»

Задачи учебной игровой деятельности	Процессы учебной игровой деятельности	Результаты учебной игровой деятельности
1	2	3
Владение культурой мышления, способностью к восприятию, обобщению и анализу информации, постановке цели и выбору путей ее достижения. Способность к анализу и проектированию межличностных, групповых и организационных коммуникаций	В игре создаются ситуации, побуждающие постоянно анализировать слова и действия каждого игрока, строить предположения, опираясь на толкование высказываний и жестов, что развивает аналитические способности. В игре студенты учатся анализировать полученную информацию, искать мотивы поведения того или иного игрока	Участие студентов в аналитической деятельности
Умение логически верно, аргументированно и ясно строить устную и письменную речь	Логическое мышление формируется на основе образного мышления и является высшей стадией развития мышления. Игра способствует развитию образного мышления, так как подразумевает оперирование образами, проведение различных мыслительных операций с опорой на представления	Развитие у студентов логического мышления
Способность находить организационно-управленческие решения и готовность нести за них ответственность. Способность использовать основные теории мотивации, лидерства и власти для решения управленческих задач	Студенты проявляют актерские способности и пытаются открыть в себе способность увлечь других. Игра вырабатывает умение взаимодействовать и чувствовать других игроков; развивает качества лидера, способность оценивать игровые качества других игроков и их активность. Игрок учится преодолевать инертность коллектива, формируется способность генерировать идеи решения проблем	Участие студентов в тренировке лидерских навыков

Окончание таблицы

1	2	3
<p>Способность осуществлять деловое общение: публичные выступления, переговоры, проведение совещаний, деловую переписку, электронные коммуникации. Готовность к кооперации с коллегами, работе в коллективе. Способность эффективно организовать групповую работу на основе знания процессов групповой динамики и принципов формирования команды. Владение различными способами разрешения конфликтных ситуаций</p>	<p>Игра развивает умение подать себя, подготовить презентацию, которая будет не только эффективной, но и эффективной. Оттачивается способность убеждать и ораторское искусство; вырабатываются навыки невербального влияния. Игрок учится не только слушать окружающих, но и слышать их. Оппонент учится подбирать эффективную аргументацию и приобретает навыки работы с возражениями. С изменением игровой ситуации появляется необходимость проявления гибкости и способности к адаптации. Приобретается опыт в запоминании всех ходов, разрабатывается методика ведения «жесткого» переговорного процесса, возникает умение формулировать вопросы и ответы. Игра предполагает возможность использования таких коммуникативных стратегий, как уступка или приспособление, уход или избегание, сотрудничество, соперничество и компромисс. При этом используются такие методы воздействия, как убеждение, внушение или подражание</p>	<p>Участие студентов в вербальных и невербальных коммуникативных процессах</p>

Адаптированная деловая игра была нами апробирована в семи учебных группах (190 студентов) направления «Менеджмент» в Институте экономики и управления Уфимского государственного авиационного технического университета в 2013 г. Изменение игровой ситуации фиксировалось с помощью неструктуризованного лабораторного наблюдения. После игры был проведен сплошной стандартизированный (анкетный) опрос студентов, который позволил сделать ряд предварительных выводов.

Как показал анализ полученных данных, адаптированный вариант игры способствовал повышению групповой сплоченности в среднем на 20%. Среди качеств личности, развитию которых способствует игра, студенты в порядке приоритетности выделили: убеждение и отстаивание своей позиции,

интуицию, логичность мышления и аналитические способности, лидерские навыки. Средняя оценка развития умения убеждения и отстаивания своей позиции составила 6,9 балла (по 10-балльной шкале).

Участие в учебной деловой игре помогло более 50% опрошенных открыть в одноклассниках проявление таких качеств, как эмоциональность, умение находить компромисс, соревновательный дух, а также способствовало развитию неформальных отношений в коллективе.

В ходе проведенного исследования нами были выявлены проблемные моменты и сделан ряд теоретических выводов и практических рекомендаций. Основной сложностью является поиск и оперирование экономическими фактами в процессе игры, что затрудняло формулировку доводов и аргументацию своей позиции. Не все студенты сразу смогли включиться в новую по сравнению с классическим вариантом сюжетную линию игры. Это позволяет сделать еще один вывод.

В стратегии модификации игрового поведения необходимо учитывать предыгровой (подготовительный) этап, на котором начинает складываться знаниевый уровень участников, а затем стремиться к формированию установок, включающих эмоциональный компонент. На предыгровом этапе необходимо активизировать у участников мотив самопознания, что может быть достигнуто за счет самодиагностики, самостоятельного анализа ее результатов, знакомства с возможностями и ограничениями игровых ролей. Игра дает личности участника возможность на практике подтвердить, опровергнуть или скорректировать понимание, оценку, представления о себе и окружающих.

Необходимое состояние вовлеченности в атмосферу учебного игрового процесса возможно в ходе предварительной подготовки обучающихся (роллинга). Понимание, возникающее в ходе взаимодействия, имеет в качестве своей предпосылки предпонимание, которое основано на предшествующем опыте, традициях, образцах, стереотипах. Предпонимание отражает влияние прошлого опыта личности на познание, понимание, восприятие.

Применение игрового метода показывает свою результативность в том случае, если в образовательном процессе учитывается принцип рефлексии. Данный подход предполагает «Я» как единство различных пониманий, т.е. это означает, что субъективное начало является предпосылкой и условием существования других «Я» и других форм коммуникации в едином социальном пространстве. Здесь уделяется первостепенное значение предпониманию, выступающему в качестве основы «единства различных пониманий». В этом нами усматривается один из механизмов реализации самооптимизирующейся модели управления процессами образования и самообучения.

Другой подход заключается в том, что к пониманию и образованию можно подойти как к результату, продукту общения. При этом знание оказывается существенным образом зависимым от деятельности познающего

субъекта (в равной мере от деятельности обучающегося и педагога). Оба механизма имеют право на существование, поскольку раскрывают различные стороны образовательного процесса. Однако последний успешно осуществляется только в том случае, если индивид обладает способностью к рефлексивному мышлению. Под рефлексией понимается осознание действующим индивидом самого способа его восприятия социальным окружением. Это не просто знание «другого», но знание того, как «другой» понимает данную личность. Таким образом, самооптимизация невозможна без рефлексии, которой предшествует возможность предпонимания как необходимого элемента образовательной деятельности в целом и игровой деятельности в частности.

При изменении поведения личности отдельного участника следует учитывать фактор группового взаимодействия, так как группа выступает в качестве самовосстанавливающейся формы совместной деятельности. Поэтому становится весьма проблематичным изменение поведения отдельного участника без предварительного изменения групповых норм и ценностных ориентаций.

Важным фактором, влияющим на ход игры, ее результативность, является процесс мотивации участников, начинающийся на предыгровом этапе. Мотивация игровой деятельности связана с вовлеченностью, увлеченностью субъектов. В этой ситуации наблюдаются:

- ♦ наличие коммуникаций по поводу игровых задач вне формальных рамок игры;
- ♦ отсутствие во время внутригрупповых обсуждений посторонних (не игровых) тем;
- ♦ свободное оперирование фактами и деталями заданного игрового мифа (сюжета);
- ♦ отсутствие несанкционированных привнесений новых и/или нереалистичных фактов [Жуков, Журавлев, Павлова, 2008, с. 151–152];
- ♦ реализация творческих и нестандартных игровых ходов в рамках правил и ролевых предписаний.

Для обеспечения процесса игры и ее результатов недостаточно просто погрузить участников в игровой миф. Необходимо поддерживать его, обеспечивая безусловное следование правилам игры. Правила игры едины для всех участников, включая модератора, который выступает гарантом их исполнения. В противном случае игровой процесс нарушается и не дает желаемых результатов. Необходимо стремиться к тому, чтобы участники учились анализировать свои действия и ценностные выборы, прогнозировать развитие событий и оказывать целенаправленное влияние на текущую ситуацию.

Однако не следует ожидать от использования только игровых методов в учебном процессе выработки, освоения и закрепления знаний, умений и навыков, необходимых в конкретной профессиональной деятельности. Этот

процесс зависит от комплексного применения в образовательном процессе разнообразных форм и методов обучения. Одно из ограничений использования игрового метода состоит в том, что на деле обучающиеся могут познаться лишь с особенностями дискурса, характерного для данного пространства, коммуникативно проиграть какую-либо схему действия. Однако они начинают испытывать значительные затруднения, когда оказываются в ситуации, где им приходится действовать, а не рассуждать о действии, т. е. вступать во взаимодействие с окружающими, ставить перед собой творческие управленческие цели (заново их формулировать).

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Игра — это выражение смысловой значимости явления или процесса, выступающее регулятором социальной активности. В управленческом образовании в вузах все шире используются игровые методы и технологии, которые способствуют формированию и реализации личностных, деловых и профессиональных свойств студентов. В ходе практической игровой деятельности и саморазвития менеджеры приобретают такие дополнительные личностно-деловые качества, как коммуникабельность, гибкость в общении, нацеленность на результат, стрессоустойчивость, инициативность, клиентоориентированность, предприимчивость, умение работать в команде, уверенность, самокритичность, а также потенциал будущего самообразования в профессиональной деятельности. Таким образом, применение в учебном процессе игровых методов и технологий будет способствовать формированию и развитию общекультурных и профессиональных компетенций, предусмотренных Федеральным государственным образовательным стандартом по направлению бакалаврской подготовки 080200 «Менеджмент».

Следует учитывать, что игровые технологии могут быть эффективными только в том случае, если сам образовательный процесс основывается на принципах единства исследования и обучения, саморазвития будущих менеджеров в условиях интеллектуально-ориентированной вузовской образовательной среды.

Рассмотренные в настоящей статье проблемы теории и методики игровой деятельности на примере адаптированной деловой игры, сделанные выводы и предложенные рекомендации носят междисциплинарный характер, могут быть полезны как при разработке деятельностной динамической игровой модели, так и при создании и использовании аналогичных деловых игр в образовательном процессе в вузе.

Литература

Абрамова Г. А., Степанович В. А. Деловые игры: теория и организация. Екатеринбург: Деловая книга, 1999.

- Бикметов Е. Ю., Кузнецова Е. В., Рувенный И. Я. Личностно-ориентированный подход в образовании менеджеров в высшей школе // Социальная политика и социология. Междисциплинарный научно-практический журнал. 2011. № 8. С. 144–152.
- Вербицкий А. А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход: метод. пособие. М.: Высшая школа, 1991.
- Выготский Л. С. Психология развития человека. М.: Смысл; Эксмо, 2005.
- Григоренко Г. У «Мафии» — уфимские корни // Вечерняя Уфа. Общественно-политическая газета. 2011. 14 января.
- Жуков Ю. М., Журавлев А. В., Павлова Е. Н. Технологии командообразования: учеб. пособие для студентов вузов. М.: Аспект Пресс, 2008.
- Кларин В. М. Инновации в мировой педагогике: обучение на основе исследования, игры и дискуссии. Рига: НПЦ «Эксперимент», 1995.
- Селевко Г. К. Современные образовательные технологии: учеб. пособие. М.: Народное образование, 1998.
- Столяренко Л. Д. Основы психологии. Ростов-на-Дону: Феникс, 1997.
- Трайнев В. А. Деловые игры в учебном процессе: методология разработки и практика проведения. М.: Дашков и Ко, 2005.
- Третьяков В. П., Журавлева А. А. Порождающие игры как способ управления знаниями // Вестник С.-Петерб. ун-та. Сер. Психология, социология, педагогика. 2012. Вып. 4. С. 35–40.
- Шаронова С. А. Деловые игры: учеб. пособие. М.: Изд-во РУДН, 2004.
- Щедровицкий Г. П. Об исходных принципах анализа проблемы обучения и развития в рамках теории деятельности // Обучение и развитие: материалы к симпозиуму. М.: Просвещение, 1968. С. 89–118.
- Ben-Zvi T., Carton T. C. From Rhetoric to Reality: Business Games as Educational Tools // INFORMS Transactions on Education. 2007. Vol. 8. N 1. URL: <http://archive.itejournal.informs.org/Vol8No1/Ben-ZviCarton/> (дата обращения: 05.10.2013).
- Gentry J W. (ed.). Guide to Business Gaming and Experiential Learning // Association for Business Simulation and Experiential Learning; 1990. URL: <http://sbaweb.wayne.edu/~absel/bkl/BGcov.pdf> (дата обращения: 05.10.2013).

Статья поступила в редакцию 22 октября 2013 г.

Контактная информация

Бикметов Евгений Юрьевич — доктор социологических наук; bicprof@mail.ru

Касимова Элина Радиковна — кандидат социологических наук; elinus@mail.ru

Кузнецова Елена Владимировна — кандидат социологических наук; gorodilka@mail.ru

Рувенный Игорь Ярославович — кандидат экономических наук; ruvenny@mail.ru

Bikmetov Evgeniy Yu. — Doctor of Sciences in Sociology; bicprof@mail.ru

Kasimova Elina R. — Candidate of Sciences in Sociology; elinus@mail.ru

Kuznetsova Elena V. — Candidate of Sciences in Sociology; gorodilka@mail.ru

Ruvenny Igor Ya. — Candidate of Sciences in Economics; ruvenny@mail.ru