

ОТЕЧЕСТВЕННЫЙ И ЗАРУБЕЖНЫЙ ОПЫТ ВНЕДРЕНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПОДГОТОВКЕ БУДУЩИХ МЕНЕДЖЕРОВ

**Белоновская И.Д., доктор педагогических наук, профессор
Оренбургского государственного университета,
г. Оренбург**

В статье рассматривается зарубежный и отечественный опыт внедрения игровых технологий в подготовке будущих менеджеров во время кризиса. Несмотря на то, что он является новшеством в отечественном образовании (освоен только с 1996 года), все еще показывает отсутствие достаточной эффективности репродуктивного типа образования.

Ключевые слова: игровые технологии, кризис-менеджмент, личность, теория и практика компетентного образования.

The native and foreign experience of playing technologies' adoption in the future managers' training

*Belonovskaya I.D., doctor of pedagogical sciences, professor OSU,
Orenburg*

The article examines foreign and native experience of adoption of playing technologies in crisis-managers training. Though, it is a novelty in native education (experienced only since 1996), it still shows the absence of sufficient efficiency of reproductive type of education.

Key words: playing technologies, crisis-management, personality, theory and practice of competent education.

Подготовка будущих менеджеров к кризисным экономическим ситуациям является новацией в отечественном образовании (введена с 1996г.), но и существующий опыт определяет недостаточную эффективность репродуктивного обучения. В этой связи ФГОС ВПО по направлению 080200 «Менеджмент» в части обеспечения качества ВПО широкое использование интерактивных технологий проведения занятий (компьютерных симуляций, деловых и ролевых игр, разбор конкретных ситуаций, психологические и иные тренинги) в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся.

Анализ психолого-педагогических исследований и практики бизнес-образования позволяет обосновано выделить игровые технологии как наиболее эффективное средство формирования компонентов готовности будущего менеджера к кризисным экономическим ситуациям:

- внедрение игровых технологий в экономическом образовании обеспечивает интенсивное формирование новых знаний, интеллектуальных и практических умений, опыта творческой деятельности (М.М. Бирштейн, А.А. Вербицкий, А.С. Прутченков, Е.А. Хруцкий, Г.П. Щедровицкий);

- в ходе деловых, инновационных и организационно-деятельностных игр развиваются коммуникативные компетенции, самостоятельность, стрессоустойчивость, целеустремленность, адаптивность, решительность будущих менеджеров (С.А. Арзуханова, Е.В. Коробова, В.Н. Ляменко, Л.Д. Медведева, Е.В. Солопенко, А.В. Шакирова);

- игровые реализации кооперативного обучения направленно формируют умения взаимодействия, опыт оперативных командных действий, развивают компетенции самоуправления и тайм-менеджмента (Е.С. Заир-Бек, И.А. Зимняя, А.В. Глузман, Т.Ф. Акбашев, А.М. Царев);

- игры на основе образовательной технологии «кейс-стади» результативны при формировании аналитических и стратегических компетенций будущего менеджера, развитии ответственного отношения к принимаемым антикризисным решениям (И.Л. Аверченков, Р.Б. Ноздрева, И.В. Гладких, А.М. Гуревич, Е.В. Егорова, Т.В. Муртузалиева, А.В. Свищев).

В то же время до сих пор мало изученными остаются вопросы ориентации образовательных игровых технологий на целостное формирование компетенций кризис-менеджмента. В научно-педагогической литературе фрагментарно представлены вопросы отбора содержания игр антикризисного экономического характера, методик их разработки, реализации, оценки и педагогического сопровождения, отражения инновационных управленческих подходов в поиске игровых решений.

Уточним понятие «игра». Наиболее общее определение игры дает Российская педагогическая энциклопедия «Игра – форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры. В игре, как особом виде общественной практики, воспроизводятся нормы человеческой жизни и деятельности, а также интеллектуальное, эмоциональное и нравственное развитие личности».

В последнее десятилетие в педагогической литературе появились различные определения игры. Например, ученые П.И. Пидкасистый и Ж.С. Хайдаров давали следующее определение игры: «Игра есть то, что задумано и сделано; то, что есть, что думает и о чем думает субъект, когда он действительно увлечен этой деятельностью с неременной установкой на очевидный всем результат».

Не менее интересно определение игры у Г.К. Селевко «Игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправле-

ние поведением». Автор приводит мнение французского ученого Р. Калуа, который в своей работе «Структура и классификация игр» определяет общие характеристики, согласно которым игра свободна (у участника нет никаких обязательств), изолирована во времени и пространстве, регламентирована правилами, в ней создается и поддерживается высокое эмоционально-интеллектуальное напряжение участников через систему управления их взаимодействием.

Б.Г. Ананьев, один из основоположников отечественной психологической науки, пишет, что игра занимает ведущее место в социальном формировании человека, как субъекта познания и деятельности. В искусственно воссозданных условиях человек проигрывает разные жизненные и производственные ситуации, что является необходимым для его развития, изменения его социальных позиций, ролей в обществе, для формирования профессиональных интересов, потребностей и навыков.

В отличие от игр вообще «педагогическая игра» обладает существенным признаком: четко поставленной целью и соответствующим педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном или косвенном виде и могут характеризоваться учебно-познавательной направленностью.

Наиболее развернуто картина строения игровой деятельности представлена в концепции А.Н. Леонтьева. Конституирующими признаками игры являются: а) потребность, которой отвечает игра, безотносительна предметному результату деятельности; б) эта деятельность характеризуется таким строением, когда мотив лежит в самом процессе. Эти признаки выражают процессуальность игры и образуют аксиоматику концепции А.Н. Леонтьева. Он также подчеркивает, что «игра не является продуктивной деятельностью», что «мотив игры лежит не в том, чтобы сделать постройку, а в том, чтобы делать ее». В этом мы видим определенное противоречие с реальной игровой практикой. Сам процесс игры держится на достижении определенных результатов игровых действий, и процессуальность объясняется не безразличием к результатам, а тем, что результаты игровых действий не имеют ценности вне контекста игры. С прекращением игры они утрачивают свое значение. Этой точки зрения придерживался Д.Б. Эльконин, который раскрыл содержание детской игры – это взрослый человек, его деятельность и взаимоотношения с другими людьми. Сюжеты игр обусловлены конкретными социальными условиями жизни детей. Представляет интерес также концепция П.М. Ершова о происхождении игры из потребностей.

Существует множество теорий игровой деятельности. Так, известностью пользуется теория К. Гросса, которая связывает игру с развитием и ищет смысл ее в той роли, которую она в развитии выполняет. Основным недостатком этой теории является то, что она указывает лишь «смысл» игры, а не источник, не вскрывает причин, вызывающих игру, мотивов, побуждающих играть.

В теории игры, сформулированной С. Спенсером, усматривает источник игры в избытке сил: избыточные силы, не израсходованные в жизни, в труде, находят себе выход в игре.

Голландский историк и социолог Й. Хейзинга в своем большом монографическом исследовании под названием «Человек играющий» анализирует большое число проблем, связанных с игрой. Игра – это высшее проявление человеческой сущности. А культура не рождается в игре, а начинается, как игра.

В советской литературе попытки дать свою теорию игры сделали Д.Н. Узнадзе, Л.С. Выготский и его ученики считают исходным, определяющим в игре то, что ребенок, играя, создает себе мнимую ситуацию вместо реальной и действует в ней, выполняя определенную роль, сообразно тем переносным значениям, которые он при этом придает окружающим предметам.

В России игротехническая культура связана с именем Г.П. Щедровицкого. Идеи и методы, разработанные Г.П. Щедровицким, легли в основу большой практической работы его сторонников и учеников, которые провозгласили новую эпоху игр под названием организационно-деятельностные (ОДИ). Метод стал применяться как средство решения сложных межпрофессиональных комплексных проблем. В 80-е годы появилась Таллиннская школа В.К. Тарасова. Он рассматривал ролевые игры в тренинге, деловые игры в педагогике (19). Новаторами в методике преподавания деловых игр явились ВУЗы. Насчитывается более 1000 различных видов обучающих игр.

В 90 – годы в России наступил этап экономических реформ, связанный с введением новых форм хозяйствования, а затем появлением различных форм собственности. С помощью деловых игр выявлялись пути решения развития промышленных предприятий, варианты решения крупных региональных проблем.

Анализ представленных исследований позволяет принять следующее **базовое определение игры**. Игра – это вид деятельности в условных ситуациях, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и учения во многом зависит от понимания преподавателем функций и классификации игр.

Классифицировать игры – это создать (соединить) порядки игр, соподчиненных их назначением, составленных на основе учета принципиальных и общих признаков и закономерных связей между ними. Классификация игр должна позволить ориентироваться в их многообразии, дать о них точную информацию.

Наиболее общая классификация педагогических игр предложена Г.К. Селевко. Автор предлагает классифицировать педагогические игры по нескольким принципам: деление игр по виду деятельности; по характеру педагогического процесса: обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие;

познавательные, воспитательные, развивающие; репродуктивные, продуктивные, творческие; коммуникативные, диагностические, профорientационные, психотехнические и другие; по характеру игровой методике; по предметной области; по игровой среде, которая в значительной степени определяет специфику игровой технологии: различают игры с предметами и без них, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные и с ТСО, с различными средствами передвижения.

Также в разное время классификацию игровых форм и методов обучения давали С.М. Тюнникова, Ю.С. Тюнников, С.Ф. Занько, П.И. Пидкасистый, Ж.С. Хайдаров, и др. Возможно привести и мнение А.М. Новикова, который выделяет четыре типа игр: с правилами, «без правил», сюжетно-ролевые и импровизированные, Е.Р. Аргунова, Р.Ф. Жуков, И.Г. Маричев, рассматривающих классификацию игр по целевому предназначению, в которой игры подразделяются на *исследовательские, производственные и учебные*, а также А.А. Вербицкого, предложившего классификацию педагогических игр и по виду профессии обучающихся. Данная классификация не является законченной и закрытой, так как каждый вид игры может быть развит. Остановимся на краткой характеристике некоторых типов игр, важных для нашего исследования.

А.Я. Мельниковой и И.Д. Белоновской (1) определены специфические характеристики профессионально-ориентированных игр (на примеры инженерных игр). Авторами выделены также в педагогической литературе такие типы профессионально-ориентированных игр как Медицинские игры (С.А. Мухина, А.А. Соловьева) (17), экономические игры (Ленинградский финансово-экономический институт, профессор И.М. Сыроежкин), игры в сфере управления производством (А.И. Кравченко и И.О. Тюрина) (1), стратегические деловые экономические игры (И.Л. Рудая). Исследователи обуславливают необходимость приобретения руководителями, специалистами и предпринимателями определенных практических навыков, позволяющих обоснованно формировать соответствующий уровень культуры, направленный на развитие духа организации во благо всех заинтересованных сторон. В связи с этим, авторы особую роль отводят деловым играм, кейсам и производственным ситуациям, которые позволяют иллюстрировать, обогащать теоретический материал, закрепляя его понимание в ходе практической деятельности обучающихся.

По аналогии мы предлагаем выделить *антикризисные игры*, утвердив, тем самым, вариант экономических и управленческих профессионально-ориентированных игр, уже сложившейся как в научной литературе, так и практике.

Таблица 1 – Классификация и типология педагогических игр в учебной деятельности

Признак классификации игр	Примеры типологии
По целям их применения	- обучающие; воспитывающие; - контролирующие; диагностические.

По характеру деятельности	- интеллектуальные; физические; трудовые; социальные.
По особенностям методологии и технологии их организации	- предметные; сюжетные; ролевые; эвристические; имитационные; деловые; психодрамма.
По учебному предмету	- математические, физические, лингвистические, экологические др.
По уровню проблемности	- тренинговые, репродуктивные, творческие
По коммуникативному взаимодействию	- индивидуальные, парные, групповые, коллективные, командные
По применению технических средств	- тренажерные, компьютерные (браузерные, of-lain, телевизионные
По виду будущей профессиональной деятельности	- инженерные, медицинские, экономические, антикризисные
По характеру коммуникации	Интерактивные – не интерактивные Открытые – закрытые
По форме и регламенту проведения	- очные, заочные, выездные, дистанционные
По базовой педагогической технологии, основанной на	- кейс-стади (конкретных ситуаций); развивающейся кооперации; мозговом штурме; групповых дискуссий, лин-менеджмент, тайм-менеджмент, другие

Для каждого вида игр существует своя технология. Понятие игровая технология часто означает процесс реализации игры, но возможно выделить ряд операций и действий, типичных для игровой технологии, используемой в учебно-воспитательных целях. А.С. Прутченков исследовал это понятие, рассмотрев соотношение: **«методика — технология — приемы и техники»** (20). Эти понятия соответствуют цепи психологических понятий: деятельность — действие — операции (по А.Н. Леонтьеву, который определял деятельность как специфически человеческую (присущую только человеку) форму активности. Понятие игры является ядром сложного понятия «игровые технологии», под которыми понимается достаточно обширная группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных игр.

Игровая технология, развиваясь и совершенствуясь, может перерасти собственные рамки, то есть повыситься в статусе и стать методикой (20), если задачи, которые она решает, оказываются определяющими для той деятельности, в состав которой она входит, и соотносятся с мотивами этой деятельности. Например, игровая технология становится игровой методикой, если заменяет собой все остальные технологии в определенной сфере образования и воспитания. Так происходит с комплексными играми, когда они включают в себя практически все направления учебно-воспитательной деятельности вуза, проводятся в течение длительного времени и охватывают значительное число участников.

В современной профессионально педагогике **игровая технология** представляет собой определенную последовательность действий, операций педагога

по отбору, разработке, подготовке игр, включению обучающихся в игровую деятельность, осуществлению самой игры, подведению ее итогов и результатов.

В структуру игровой технологии как деятельности ограничено входят целеполагание, планирование, реализации цели, а также анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. В структуру игровой технологии как процесса входят:

- а) роли, взятые на себя играющими;
- б) игровые действия как средство реализации этих ролей;
- в) игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;
- г) реальные отношения между играющими;
- д) сюжет (содержание) – область действительности, условно воспроизводимая в игре (1).

Игровая технология выгодно отличается от других методов обучения тем, что позволяет обучающемуся быть лично причастным к функционированию изучаемой системы, дает возможность «прожить» некоторое время в «реальных» жизненных условиях.

Рассматривая содержательный аспект обучения с использованием игровой технологии, выделим наиболее важные в нашем исследовании ее педагогические возможности:

- а) повышение интереса к учебным занятиям в целом и к тем социально-экономическим проблемам, которые моделируются или проектируются с помощью игровой технологии;
- б) рост познавательной активности обучающихся в процессе обучения, что позволяет им получать и усваивать большее количество информации, основанной на примерах конкретной действительности, моделируемой в игре;
- в) приобретение участниками игры навыков принятия ответственных решений в сложных жизненных ситуациях, которые моделируются в процессе проводимой игры;
- г) улучшение отношений между участниками игры и их педагогами;
- д) повышение самооценки участников игры, так как у них появляется возможность от слов перейти к конкретному делу и проверить свои способности;
- е) изменение отношения к окружающей действительности, снятие страха перед неизвестностью.

Таким образом, игру и игровую технологию следует рассматривать как самостоятельную педагогическую ценность, видеть в ней эффективную школу жизни и максимально использовать ее педагогические возможности.

Игровая технология рассматривается В.В. Лопатинской в качестве разновидности технологии обучения и определяется как специально сконструированная под заданную цель совокупность активно-игровых приемов и средств передачи социального и/или профессионального опыта в процессе обучения.

Применение игровых технологий в образовательном процессе вузов не только не умаляет роли педагога, а наоборот – усиливает ее, так как существенно усложняется содержание педагогической деятельности.

Нами проведено унифицирование компонентов игровой технологии с тем, чтобы получить структуру, позволяющую инструментально описать разработанные экономические антикризисные игры различного типа и содержания. Опираясь на перечень документов, предложенный Е.А. Хруцким (24), к основным структурным компонентам игровой технологии мы относим: проспект, сценарий, описание игровой обстановки, инструкции игрокам, руководство для координатора игры, руководство для экспертов, словарь терминов. Содержание этих документов зависит от характера разработанной игровой технологии, от имитируемых объектов, системы используемых игровых ролей.

Большой вклад во внедрение игровых технологий в образовательный процесс высшей школы принадлежит преподавателям кафедры методов интенсификации процесса обучения Московского педагогического государственного университета В.А. Трайневу и Л.Н. Матросовой. (22). Кафедрой была разработана новая методология педагогической деятельности – преобразование, то есть модификация деловых игр в учебные деловые игры; обоснованы ведущие принципы и комплексная модификация традиционных деловых в учебные деловые игры.

Игровая деятельность в отличие от просто игры должна гарантировать получение запланированного результата, достижения поставленных целей. Одним из важнейших моментов такой гарантии выступает применение в игровой деятельности специальных средств. В первую очередь такими средствами выступают игровые модели. Причем модели именно деятельностные, а не мыслительные или математические. В связи с этим появляется и особый тип деятельности по созданию таких моделей – игромоделирование. Игромодель отражает в себе сущность обыгрываемого явления. Модели представляют собой особые «игропрактические значения», с применением которых потом конструируется реальность игродеятельности. Особенности моделирующих процессов таковы, что для них нельзя написать сценарий – может быть задан только тип результата. Какие конкретно действия должны совершить игроки, чтобы получить игромодель заранее неизвестно, это сугубо творческий процесс.

Под игровой технологией Ляменко И.Н. (14) понимает комплекс современных игровых методов, которые базируются на идеях позиционного самоопределения, проблематизации, разработке инновационных методов, учитывающих специфику современных культурно-исторических и социокультурных ситуаций и коммуникаций. Они характеризуются следующими сущностными и содержательными принципами: системность; универсальность; функциональная определенность; процессуальная ориентированность; проектность; «здесь и теперь»; рефлексивность; перспективность; культивируемость.

В игровых технологиях прослеживаются три уровня организации: операциональный (собственно правила игры, ее нормативный сценарий, стратегия и тактика); поведенческий (динамика состояний напряжения и разрядки, азарта и рассудочности, увеличений и отвлечений; мобилизация различных компонентов физического и психического потенциала личности и т.д.); социологический (ролевая структура игрового действия, процессы ее институционализации, в том числе профессионализации, формы партнерства, соперничества, преемственности и т.д.).

В подготовке менеджеров и экономическом образовании игровые технологии приобретают все большую популярность, как за рубежом, так и в России.

Одним из самых востребованных средств *обучения бизнесу* является деловая игра, которая относится к методам интерактивного обучения. Для деловых игр характерны: наличие имитационной модели изучаемого процесса и активное взаимодействие всех участников при выработке и принятии управленческих решений.

Доктор Panagiotis Tsigaris, адъюнкт-профессор экономики (Канада, Thompson Rivers University) в статье «Is There A Double Dividend From Classroom Experimental Games?» представил обзор результативности организационно – деятельностных игр, проводимых в его университете с 1996 по 2008 годы в преподавании экономики и менеджмента. Автором представлен всесторонний анализ эффективности игр как с точки зрения качества образования, так и точки зрения повышения производительности работы преподавателя как тренера-игротехника (31). Экспериментальная работа тщательно проведена автором по классической методике – выполнены констатирующий и формирующий эксперименты, отобраны идентичные контрольные и экспериментальные группы, исключено влияние гендера, исключено влияние других активных методов обучения, результаты обработаны методами математической статистики с доверительным интервалом до 5%, участвовали и различные группы студентов, и различные игротехники – преподаватели. Важнейший вывод, сделанный в результате этого длительного и масштабного классического эксперимента, не только подтверждает эффективность игр в экономическом образовании, но и говорит об играх как необходимом условии успешного обучения экономиста, гарантирующего и мотивацию обучающихся.

Все большую популярность в экономическом образовании приобретают бизнес-симуляции, моделирующие реальные ситуации в бизнесе. В настоящее время это один из самых результативных и увлекательных методов обучения сотрудников. Его применяют в качестве основного все бизнес-школы и системы повышения квалификации (3, 21, 22). Так, например, бизнес-симуляции, разработанные компанией «Стратегический Тренинг и Консалтинг» моделируют сферы бизнеса в различных отраслях, а также уровни управления разными категориями сотрудников. Воссоздаваемая реальность бизнес-симуляции («пол-

ное погружение») заставляет участников осознать и освоить принципы, приемы, навыки, необходимые компании, до 75%, по некоторым экспертным оценкам. В процессе бизнес-симуляции и деловой игры, можно не только отработать, но и оценить уровень развития навыков сотрудников, объединить сотрудников для достижения единой цели и сплотить команду (28).

Разработанные бизнес - игровых технологий все чаще представляются пакетным вариантом. В нем, как правило, создаются: «входная» диагностика, подбор бизнес симуляции, деловой игры; детально разработанный план с описанием заданий; адаптация бизнес симуляции к специфике компании-заказчика, корректировка сценария деловой игры с учетом результатов интервью и тестирования участников; атрибуты игры (карты, карточки и другой раздаточный материал либо компьютерная программа); проведение деловой игры от 1,5 до 8 часов, бизнес-симуляции до 16 часов; сертификаты установленного образца с подписью и печатью; обратная связь по итогам бизнес-симуляции, деловой игры (отчет тренера о группе, индивидуальная характеристика участников); сопровождение в виде on-line консультаций тренера либо встреча с группой в виде 2-3 часовой сессии (27, 28, 29, 30).

В нашем исследовании рассматриваются **игры менеджеров**, которые являются предметом постоянного интереса как со стороны преподавателей вузов, так и со стороны исследователей. Как установлено исследователями от других форм игровых занятий эти игры отличает, прежде всего, определенное содержательное наполнение, которое в исследуемом случае представляет собой кризисные экономические ситуации и события, приводящие к ним. Так, например, в работе Л.Д. Медведевой содержание игровых технологий отражает качественные особенности профессиональной деятельности, причем интеграционная игра имеет предметную базу, построенную на содержании теорий разных дисциплин учебного плана и позволяет изучать межпредметные связи на уровне дидактического синтеза в процессе практического применения теории этих дисциплин при коллективном решении квазипрофессиональных проблем. В комплексе интеграционных игр изучаются качественные особенности разных видов профессиональной деятельности, поскольку каждая из игр отражает специфику того или иного вида экономической деятельности: финансовой, валютной, кредитной, налоговой и др.

В целом игровые технологии подготовки менеджеров отличаются следующими основными параметрами: применение реальных социально-экономических ситуаций позволяет максимально приблизить процесс обучения к практической деятельности руководителей и специалистов; принятие управленческих решений в экономических играх осуществляется ее участниками, которые выполняют определенные роли, а поскольку интересы разных ролей не совпадают, то решение приходится принимать в конфликтных ситуациях; проведение игр является коллективным методом обучения, в результате игры формируется

коллективное мнение при защите мнения своей группы игроков и критики других групп. Представленный анализ позволяет нам дать определение игровой технологии обучения антикризисному управлению, основанное на базовом определении игровой технологии как педагогического средства (Д.Б. Эльконин) и специфики этой технологии в обучении менеджеров.

Игровая технология формирования готовности будущего менеджера к кризисным экономическим ситуациям – это определенная последовательность действий преподавателя:

- отбор, разработка, подготовка различных типов профессионально-ориентированных игр, имитирующих этапы и состояние неблагоприятного развития реальной или абстрактной организации и соответствующие действия кризис-менеджеров различного уровня;

- включение обучающихся в игровую деятельность, моделирующую отношения, действия и взаимодействия в антикризисное управление;

- осуществление самой игры как развертывания условных кризисных экономических ситуаций с целью усвоения участниками профессионального опыта, приобретения умений антикризисного управления, решения задач кризис-менеджмента и развития профессионализма;

- подведению итогов и результатов игры на основе оценки профессиональной компетентности ее участников в разрешении кризисных экономических ситуаций;

В данном представлении отражена интегрирующая и обучающая функция игры, ее профессиональная ориентированность, результирующая функция, как направленность на формирование личностных качеств, стимулирующая и другие функции, реализация которых приводит к формированию готовности будущих менеджеров к кризисным экономическим ситуациям.

Игровые технологии позволяют не только сформировать или развивать определенные умения, но оценить уровень сформированности готовности будущих специалистов на основании успешности их участия в играх. Проигрывание той или иной роли, с одной стороны, обогащает его знания об антикризисном управлении, а с другой – обнаруживает наличие или отсутствие у студентов таких знаний, умений и отношений. Таким образом, игры можно использовать одновременно и как средство диагностики, и как инструмент формирования нового знания.

Эффективность игровых технологий определяется следующими положениями (23, 32):

1. содержание игр отражает реальную профессиональную деятельность кризис-менеджера;

2. игры проводятся в образовательном процессе вуза и базы практик и сопровождаются методическим, информационным, техническим, организационным обеспечением;

3. оценка результата игры является обязательным условием организации учебного процесса.

Изучение разных подходов к классификации деловых игр позволили С.А. Арзухановой определить следующие критерии отбора готовых и конструирования новых деловых игр как средства формирования профессиональной компетентности специалистов экономического профиля: проблемность (учебно-познавательная, практико-ориентированная ситуация, предложенная студентам для анализа и решения в ходе игры должна содержать актуальную проблему экономики), интегративность (интеграция знаний из различных экономических дисциплин, модулей, тематических разделов), наличие конфликтной ситуации (столкновение различных точек зрения на решение проблемы, необходимость выработки и защиты собственных позиций), комплексность (комплекс взаимосвязанных задач в экономической деятельности, актуализация в игре разных видов речевой деятельности на иностранном языке, говорение, слушание, чтение, письмо, перевод), интерактивность (зависимость поведения и оценки действий игрока от поведения других участников игры), функциональность (имитация в игре основных профессиональных функций экономиста), открытость (свободные контакты и коммуникации между группами участников), альтернативность (свобода участников в поиске возможности вариантов решения задач).

Ученые – исследователи МГУ (2) акцентирует внимание на новейших игровых технологиях, которые признают весьма перспективными. Прежде всего, это кейс-метод. Его название происходит от английского слова «кейс» – папка, чемодан, портфель (в то же время перед нами явная языковая игра, так как «кейс» можно перевести и как «случай, ситуация»). Метод был разработан педагогом Робертом Мери. Процесс обучения с использованием кейс-метода представляет собой имитацию реального события, сочетающую в себе в целом адекватное отражение реальной действительности, небольшие материальные и временные затраты и вариативность обучения. Сущность данного метода состоит в том, что учебный материал подается студентам виде проблем (кейсов), а знания приобретаются в результате активной и творческой работы: самостоятельного осуществления целеполагания, сбора необходимой информации, ее анализа с разных точек зрения, выдвижения гипотезы, выводов, заключения, самоконтроля процесса получения знаний и его результатов.

Цели кейс-метода состоят:

- в активизации студентов;
- в повышении их мотивации;
- в обучении навыкам анализа ситуаций и нахождения оптимального количества решений;
- в отработке умений работы с информацией, в том числе умения затребовать дополнительную информацию, необходимую для уточнения ситуации;

- в моделировании решений в соответствии с заданием, представлении различных подходов к разработке планов действий, ориентированных на конечный результат;
- в принятии правильного решения на основе группового анализа ситуации;
- в приобретении навыков четкого и точного изложения собственной точки зрения в устной и письменной форме, убедительного отстаивания своей точки зрения;
- в выработке навыков критического оценивания различных точек зрения, осуществлении самоанализа, самоконтроля и самооценки.

Именно технология кейс-стади получила все большее распространение в обучении кризис-менеджеров. Это технологи обучения ориентирована на когнитивную составляющую компетентности менеджера. Кейс-стади представляет вариант методами ситуационного анализа (case study method), которые основаны на контекстном описании проблемы с позиций профессиональных ролей. Студенты самостоятельно или с участием группы анализируют ситуацию, диагностируют проблему, и представляют свои находки и решения в организуемом обсуждении. Метод ситуационного анализа характеризуется: использованием в обучении реальных профессиональных проблем; самостоятельным их изучением, выяснением различных точек зрения на данную проблему, сравнением различных взглядов и решений; признанием того факта, что у людей есть право на самостоятельное решение и факт того, что одна проблема может иметь различие решений; рассмотрением ситуации решения как сценарного процесса. Относительно кризис-менеджеров проблему составляет разработка кейсов на отечественном материале (основная масса кейсов разработана для крупных зарубежных фирм), оценка решения кейсов, а вид организации игры, в которой будут решаться кейсы (5).

Бизнес-школы выделяют для кейс-стади значительное время. Так, в Уортоне (США) уделяется до 30% учебного времени на разбор кейсов, а в Гарвардской школе бизнеса – 90%. Студент западной бизнес-школы за время обучения прорабатывает сотни кейсов. Кейсы используются не только для обучения бизнесменов, но и для подготовки дипломатов и других специалистов. Так, в библиотеке Гарварда имеется несколько сотен кейсов по внешней политике. В Школе дипслужбы Джортаунского университета – около 500 кейсов. Метод кейс-стади предполагает коллективное обсуждение кейсов. Это хорошо, так как позволяет развивать навыки коллективной работы, обсуждения, умение выступать и отстаивать свои предложения, позволяет завязать личные контакты (которые так полезны бизнесменам

В то же время у кейс-метода есть существенные недостатки, главные из которых – трудность создания актуальных кейсов и отсутствие инструментальных методов решения кейсов.

В классическом методе кейс-стади, как правило, акцент определяется на исходной проблеме и далее – на предлагаемых студентами решениях. Отсутствие в кейс-стади инструментальных методик «затушевывается» коллективным методом обсуждения, презентациями и конкурентной дискуссией студентов. Создается иллюзия высокой «творческой» метода кейс-стади (по-сути, это завуалированный устаревший метод «проб и ошибок», малоэффективный при решении серьезных творческих задач). Причем у преподавателей и студентов зреет уверенность, что с помощью типовых решений можно решить многие проблемы. Но бизнес-реальность не вписывается в прокрустово ложе шаблонов вчерашнего дня. Ведь выпускники будут работать в быстроменяющемся настоящем и в малопрогнозируемом будущем.

Хотя кейс-стади и является сегодня мировым стандартом бизнес-образования, этот метод уже не отвечает вызовам времени. Вкупе с динамизацией мира, с развитием интернет-технологий, появлением новых бизнес-моделей очевидно, что жизненный цикл этой обучающей системы завершается.

Формирование коммуникативных качеств кризис-менеджера, как правило, обеспечивает такие игровые технологии как организационно-деятельностные, ролевые игры. Развитию умений совместного решения различных личных и производственных задач посвящены корпоративные игры (4). В то же время, существует значительный резерв эффективных педагогических игровых технологий, позволяющих обучать вырабатывать совместные решения. Так, например, игровое вовлечение в совместное решение задач получило название «развивающаяся кооперация». Это технология предложена Т.Ф. Акбашевым для школьного образования. Затем она была успешно использована и в колледжах. В вузе такая организация игровых технологий была адаптирована А.В. Глузманом в течение 5 лет для педагогического образования, но, по-нашему мнению, игровая технология востребована и для подготовки кризис-менеджера в целях формирования коммуникативно-управленческих умений.

Для метода развивающейся кооперации характерна постановка задач, для решения которых нужна кооперация, объединение учащихся с распределением внутренних ролей в группе. Основными приемами данной технологии обучения являются:

- индивидуальное, затем парное, групповое, коллективное выдвижение целей;
- коллективное планирование учебной работы;
- коллективная реализация плана;
- конструирование моделей учебного материала;
- конструирование собственной деятельности;
- самостоятельный подбор информации, учебного материала;
- игровые формы организации процесса обучения.

Решение кейсов предполагает определенную методологию антикризисного управления. Новацией в этом вопросе является методология бережливого производства – Т. Оно, Д. Лайкера, Д. Майера, Д. Вумека и др.(11, 12, 15). Современное отечественное бизнес-образование уже определило свое отношение к лин-менеджменту, успешно проведя Межрегиональный форум «Lean-менеджмент – гарант успешного бизнеса» на этой проблематике в Татарстане. Признанными площадками для ознакомления с практикой применения инструментов Бережливого производства уже считаются ОАО «КАМАЗ» и ОАО «ПО «ЕЛАЗ», в Набережных Челнах и Елабуге активный интерес к технологиям Lean-менеджмента проявили два высших учебных заведения – филиал Казанского федерального университета (бывшего КГУ) и филиал Казанского государственного технического университета им. А.Н. Туполева (бывшего КАИ), где идет полным ходом подготовка экономистов и менеджеров. В то время как в мире Lean-management (бережливое производство) используется почти повсеместно, в Россию эта система пришла всего несколько лет назад. Продвижением концепции Lean в нашей области начал заниматься Оренбургский госуниверситет в сотрудничестве с Университетским колледжем VIA (г. Хорсенс, Дания). Совместный датско-российский проект уже дал результаты. Директора крупнейших компаний области смогли посетить датские предприятия, использующие систему Lean-management, и увидеть, как успешно она работает.

Особую важность в игровой технологии имеет подготовка организатора игры, ее ведущего, модератора, игротехника. Эти роль могут сочетаться в одном человеке, как правило, преподавателе. В работе Лопатинская В.В. автор выявил особенности деятельности преподавателя игротехника, сформулированы некоторые требования к его знаниям, умениям и личностным качествам, обосновано содержание и раскрыты основные этапы подготовки руководителей деловых игр.

Подготовка преподавателя вуза к игротехнической деятельности определяется Лопатинской В.В. как целенаправленный, планомерный, многоуровневый, многоэтапный, специфически организованный процесс взаимодействия руководителя подготовки и обучающегося преподавателя по овладению последним игротехническими знаниями и умениями, формированию у себя необходимых игротехнику личностных качеств при постоянном контроле (оценке) достигнутых результатов.

Условиями подготовки преподавателя к игротехнической деятельности является использование модели преподавателя-игротехника для определения содержания его подготовки; наличие специально разработанного методического обеспечения подготовки преподавателя к игротехнической деятельности; положительная мотивация обучающихся преподавателей к игротехнической подготовке на основе формирования образовательной среды; применение критериев оценки достигнутых результатов игротехнической подготовки.

Анализ перечисленных условий позволяет нам установить каковы ситуации в исходный момент подготовки игротехника-преподавателя: модель его деятельности разработана (принята), опыт игровой деятельности в менеджмент образовании отсутствует или минимален основан на личной инициативе и не всегда удачен, поэтому положительная мотивация может быть стимулирована только административными методами. Очевидно, что внутренних факторов подготовки преподавателя недостаточно, поэтому необходимо повышение квалификации комплексного характера – выезд в бизнес-школы и ведущие вузы. Для обеспечения потребностей региона в подготовленных кадрах кризис-менеджеров, необходимо стажировка преподавателей в различных предприятиях региона (8).

Таким образом, особенностями антикризисных игровых технологий определяются: наличием профессионально-ориентированного содержания, отражающего объект деятельности кризис-менеджера, имитирующего виды профессиональной деятельности и кризисные экономические ситуации; наличием правил и сценария, которые определяют правильность или не правильность процесса принятия решения в кризисной экономической ситуации; наделение играющих ролями, аналогичным постам в антикризисном управлении; наличием важной управленческой проблемы и/или конфликтной производственной или иной кризисной экономической ситуации; наличием общей цели для всех участников игры и возможностью для каждого участника своими действиями влиять на достижение конечного результата по разрешению кризиса, играя определенную роль; наличием среды, элементов среды или описания организации (кейса), воссоздающих значимые условия экономической ситуации.

Список литературы

1. **Белоновская, И.Д.** Инженерные игры в теории, методике и практике профессионального образования: методическое пособие / И.Д. Белоновская, А.Я. Мельникова. – М. : Дом педагогики, 2008. – 287 с.
2. **Богословский, В.А.** Методические рекомендации по проектированию оценочных средств для реализации многоуровневых образовательных программ ВПО при компетентностном подходе / В.А. Богословский, Е.В. Караваева, Е.Н. Ковтун [и др.]. – М. : Изд-во МГУ, 2007. – 148 с.
3. **Бурков, В.Н.** Модели управления конфликтами и рисками / В.Н. Бурков, Д.А. Новиков, С.А. Баркалов. – Воронеж. : Научная книга, 2008. – 244 с.
4. **Донских, А.Г.** Корпоративные деловые игры. Методика разработки и проведения. Практическое пособие для бизнес-тренера /А.Г.Донских. – СПб. 2011. – 126 с.
5. **Заир-Бек, Е.С.** Стратегии самоуправляемого обучения в высшем образовании [Электронный ресурс] / Е.С. Заир-Бек // Вестник Балтийской педагогической академии. – СПб, 2010. – С. 6-10. – Режим доступа : www.baltacademy.ru/download/Vyp.95-2010.pdf
6. **Захаров, В.Я.** Антикризисное управление. Теория и практика : учебное пособие /

В.Я. Захарова. – 2-е изд. – М. : ЮНИТИ-ДАНА, 2009. – 139 с.

7. **Иванов, В.В.** Антикризисный менеджмент в гостиничном бизнесе / В.В. Иванов, А.Б. Волов. – М. : 2010. – 336 с.

8. **Исаев, И.П.** Интеллектуальная деловая игра – технология партнерства вуза и бизнеса в подготовке инновационных специалистов Новые образовательные технологии в вузе : сборник докладов пятой международной научно-методической конференции, в 2-х частях. Часть 1 / И.П. Исаев. – Екатеринбург: ГОУ ВПО УГТУ-УПИ, 2008. – С. 222-226.

9. **Коробова, Е.В.** Формирование познавательной активности студентов экономических специальностей средствами игровых технологий : На опыте обучения иностранному языку и во внеаудиторной работе : дисс. ... канд. пед. наук : 13.00.01 / Е.В. Коробова. – М., 2003. – 215 с.

10. **Кравченко, А.И.** Социология управления: фундаментальный курс. Учебное пособие для студентов высших учебных заведений. – 2-е изд. исп. и доп. – Академический проект, 2005. – 136 с.

11. **Лайкер, Дж.** Практика Дао Toyota: Руководство по внедрению принципов менеджмента Toyota / Дж. Лайкер, Д. Майер - М.: Альпина Бизнес Букс, 2006. – 588 с.

12. **Левинсон, У.** Бережливое производство: синергетический подход к сокращению потерь / У. Левинсон – М.: РИА «Стандарты и качество», 2007. – 270 с.

13. **Лифшиц, А.Л.** Деловые игры в управлении / А.Л. Лифшиц. – Л., 1989. – 172 с.

14. **Ляменко, В.Н.** Игровые технологии как средство профессиональной подготовки специалистов в сфере туризма : На примере туристского вуза : 13.00.08 / В.Н. Ляменко. – М., 2002. – 190 с.

15. **Майкл Дж.** Бережливое производство + шесть сигм в сфере услуг. Как скорость бережливого производства и качество шести сигм помогают совершенствованию бизнеса – М.: Альпина Бизнес Букс, 2005. – 400 с.

16. **Муртузалиева, Т.В.** Маркетинг-практикум: задачи, кейсы, тесты: учебное пособие / Т.В. Муртузалиева, Р.К. Цахаев. – М. : Экзамен, 2008. – 287 с.

17. **Мухина, Н.** Деловая игра как метод формирования профессиональных умений и навыков / Н. Мухина // Профессиональное образование. – 2004. – № 11. – С. 25-27.

18. **Плюшкина, Т.А.** Содержание и технологии подготовки менеджеров в высших профессиональных школах Франции : дисс... канд. пед. наук 13.00.01 / Т.А. Плюшкина. – Казань, 2004. – 157 с.

19. Портал «Работа плюс». Антикризисный отбор: как искать кризис-менеджера. – 2008.

20. **Прутченков, А.С.** Теория и практика игровой технологии экономического воспитания школьников : дисс. ... д-ра пед. наук : 13.00.06 / А.С. Прутченков. – М., 2001. – 349 с.

21. **Солопенко, Е.В.** Метод деловых игр в системе подготовки специалистов в области экономики : дисс...канд. пед. наук: 13.08.00 / Е.В. Солопенко. – Санкт-Петербург, 2004. – 204 с.

22. **Трайнев, В.А.** Интенсивные педагогические технологии : сборник активных методов и учебных деловых игр: В 3 т. / В.А.Трайнев, Л.Н. Матросова, И.В. Трайнев. – Т.3. – М. : Прометей, 2001. – 410 с.

23. **Файнимидт Е.А.** Зарубежная практика антикризисного управления: Учебно-методический комплекс / Е.А. Файнимидт. – М.: Российская академия государственной службы (РАГС), 2010. – 184 с.

24. **Хруцкий, Е.А.** Организация проведения деловых игр – М. : Высшая школа, 1991. – 320 с.

25. **Царев, М.А.** Коммуникативная деятельность как фактор формирования субъектности студента : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.01 / М.А. Царев. – Оренбург, 2004. – 219 с.
26. **Шакирова, А.В.** Инновационные игры в подготовке менеджеров: учебное пособие / А.В. Шакирова. – Набережные Челны. : НОУ ВПО «Академия управления «ТИСБИ», 2010. – 95 с.
27. <http://www.leanunion.ru/> (сайт межрегионального общественного объединения «Союз бережливых»).
28. <http://www.st-training.ru/content/view/291/45/>
29. **Patokina, O.A.** *Small Business Lending in Russia: A Case Study of Industry and Construction Bank in St.Petersburg, Russia: (Case)* / O. A. Patokina, J. Kolari, T. A. Poustovalova // *Journal of Finance Case Research*. – 2002. – № 4. – 1–26 pp.
30. **Yin R.K.** *Case Study Research: Design and Methods Third Edition (Applied Social Research Methods)*. – Sage Publications, 2002. – 200 pp.
31. **Panagiotis Tsigaris.** *Is There A Double Dividend From Classroom Experimental Games?* Thompson Rivers University. *American Journal of Business Education – Third Quarter 2008 Volume 1, Number 1 p.23 -38*
32. **Remus W.E.** *Who likes business games?* // *Simulation and games*, 1981, Vol. 12 N1