

А.В. Цыганова

Тверской государственной университет, г. Тверь

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ АКТИВНЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ
В ПРЕПОДАВАНИИ УПРАВЛЕНЧЕСКИХ ДИСЦИПЛИН
ПО НАПРАВЛЕНИЮ ПОДГОТОВКИ «СЕРВИС»
ТВЕРСКОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО УНИВЕРСИТЕТА**

Аннотация: В статье рассматриваются вопросы использования активных методов обучения в преподавании управленческих дисциплин. Игровые методы являются актуальными и востребованными в практике учебного процесса для повышения качества образования у обучающихся. В качестве примера автор приводит личный педагогический опыт применения метода деловых игр в образовательном процессе. Сделан вывод о положительных аспектах и преимуществах использования игровых методов обучения в вузе.

Ключевые слова: деловая игра, игровые методы, методы обучения, менеджмент, качество образования.

A.V. Tsyganova

Tver State University, Tver

**THE USE OF ACTIVE TEACHING METHODS IN THE
TEACHING OF MANAGEMENT DISCIPLINES IN THE FIELD
OF TRAINING "SERVICE" TVER STATE UNIVERSITY**

Abstract: The article discusses the use of active teaching methods in the teaching of management disciplines. Game methods are relevant and in demand in the practice of the educational process to improve the quality of education among students. As an example, the author cites personal pedagogical experience of using the method of business games in the educational process. The conclusion is made about the positive aspects and advantages of using game methods of teaching at the university.

Keywords: business game, game methods, teaching methods, management, quality of education.

В современной системе высшего образования все активнее применяются инновационные технологии для повышения качества образовательного процесса. В образовательном процессе применяются как традиционные методы обучения (лекции, семинары, коллоквиумы), так и интерактивные (деловые игры, моделирование ситуации, кейсы, проектные технологии, «мозговой штурм»). В результате освоения учебных дисциплин, выполнения практических заданий и самостоятельной работы, у обучающихся формируются общекультурные и профессиональные компетенции, которые позволяют студентам применять определенные практические навыки и умения в своей будущей профессиональной деятельности, а также вырабатывают способность действовать в различных проблемных ситуациях. В этой связи актуальным становится вопрос применения преподавательским корпусом активных методов обучения в высших учебных заведениях для повышения качества образования.

Целью данного исследования является обращение внимания к актуализации вопроса использования активных методов обучения в образовательном процессе.

Вопросы применения активных методов обучения в образовательном процессе неоднократно попадали в поле зрения исследователей¹. Они отмечают, что обращение к интенсивным технологиям интерактивного характера в учебном процессе обладает широкими дидактическими возможностями, значительно обогащает педагогическую практику, процесс обучения становится более интересным и эффективным.

Рассмотрим классификацию методов активного обучения, которые направлены на самостоятельное овладение студентами знаниями в процессе активной познавательной деятельности. В теории методики преподавания управленческих дисциплин выделяют две группы методов активного обучения: неимитационные и имитационные². К неимитационным методам

относятся эвристическая беседа, учебная дискуссия, самостоятельная работа с литературой, семинары, дискуссии, проблемная лекция и др. Все эти способы активизации познавательной деятельности применяются на лекционных занятиях. Имитационные методы делятся на игровые и неигровые. К игровым относятся проведение деловых игр, проблемные ситуации, познавательные задачи, ситуация инсценирования различной деятельности, тренинги, игровое проектирование, а к неигровым – коллективная мыслительная деятельность, решение ситуационных задач и др.

По сравнению с традиционными формами ведения занятий, в активных методах меняется взаимодействие преподавателя и обучающихся – активность педагога уступает место активности обучающихся³.

В образовательном процессе обучающихся по направлению подготовки «Сервис» (профиль «Социально-культурный сервис») Тверского государственного университета преподавательский корпус кафедры социально-культурного сервиса применяет игровые методы обучения. В данном случае игровые методы обучения внедрены в преподавание блока управленческих дисциплин, а именно – «Менеджмент в сервисе», «Управление человеческими ресурсами», «Маркетинг в сервисе», «Маркетинговые исследования», «Организация и планирование деятельности предприятий сервиса».

Более подробно остановимся на данной группе методов.

Е.Н. Арбузова, О.Я. Ясина дают следующие определения понятий «игра», «деловая игра»: игра – групповое упражнение по выработке последовательности решений в искусственно созданных условиях, иллюстрирующих реальную производственную обстановку; деловая игра – метод имитации принятия управленческих решений в различных производственных ситуациях путем игры по заданным правилам⁴.

В учебном процессе применяются различные деловые игры: ролевые, имитационные, производственные и др. Отличительными свойствами деловой игры являются:

- моделирование приближенных к реальной жизни ситуаций;
- поэтапное развитие игры;
- наличие конфликтных ситуаций;
- совместная деятельность всех участников игры;
- использование описания объекта игрового имитационного моделирования;
- контроль игрового времени;
- элементы состязательности;
- правила, системы оценок хода и результатов игры⁵.

В методике преподавания управленческих дисциплин основополагающим является метод конкретной ситуаций, который:

- в наибольшей степени соответствует задачам управленческого образования;
- способствует развитию у студентов изобретательности, умения решать проблемы с учетом конкретных условий и при наличии фактической информации;
- развивает способности студентов в процессе проведения анализа и диагностики проблемы⁶.

Используя деловые игры в качестве метода обучения, следует помнить о методике подготовки и проведении занятий подобного формата.

В качестве примера можно привести проведение занятий в игровой форме из педагогической практики автора. Как было отмечено выше, подобный формат применяется в преподавании управленческих дисциплин по направлению подготовки «Сервис» и направлен на формирование таких компетенций как УК-1, УК-6, УК-10, ОПК-2, ОПК-4. Формы и ситуации деловых игр самые разнообразные и популярные: «Заседание совета директоров» (дисциплина «Менеджмент в сервисе», модули «Организационная структура предприятия», «Управленческие решения»), «Алло, мы ищем таланты» (дисциплина «Управление человеческими ресурсами», модуль «Подбор, отбор и найм персонала»), «Брейн-ринг»

(дисциплина «Маркетинг в сервисе», модуль «Количественные и качественные методы исследования»), «Дебаты» (дисциплина «Организация и планирование деятельности предприятий сервиса», модуль «Внутрифирменное планирование»), «Морской бой» (дисциплина «Маркетинговые исследования», модули «Маркетинговое исследование конкурентов и конкурентоспособности», «Маркетинговое исследование макросреды»).

Процесс подготовки и проведения деловой игры включает три этапа:

Первый этап – подготовительный, включающий вопросы планирования игры (формулирование цели, задач, проблемы, написание сценария, подбор литературы, введение действующих персонажей, распределение ролей, выработка правил и рекомендаций по организации игры, консультации).

Второй этап – основной, связан непосредственно с ходом деловой игры (подготовка аудитории, оборудования, включение и моделирование конкретной ситуации, дискуссия в группе, принятие решения).

Третий этап – заключительный, где подводятся итоги работы. На данном этапе анализируются результаты деловой игры, проводится рефлексия. В ходе совместного обсуждения преподавателя и студентов определяется степень активности обучающихся, уровень знаний и умений, положительные и отрицательные моменты игры, вырабатываются рекомендации по дальнейшему совершенствованию деловой игры.

Продолжительность игры составляет 90 минут, из них 10 минут – вступительное слово преподавателя, 60 минут – ход игры, 20 минут – итоги и рефлексия. В ходе проведения деловой игры роль преподавателя отходит на второй план, а главные роли принадлежат обучающимся. Игровая имитация проблемной ситуации как бы погружает обучающихся в действительность, они начинают искать возможные варианты анализа и решения проблемы.

Как показывает практика, проведение учебных занятий в формате деловых игр способствуют более эффективному усвоению учебного

материала, вырабатывают положительные эмоции и активный интерес у обучающихся, развивают командообразование, коммуникацию, креативное мышление, мотивируют обучающихся на высокую результативность в балльно-рейтинговой системе, формируют профессиональные навыки.

Таким образом, активные методы обучения в учебном процессе можно рассматривать в качестве эффективных инструментов повышения качества образования. Метод деловой игры позволяет смоделировать реальные ситуации будущей профессиональной деятельности обучающихся. Обращаясь к активным методам обучения следует помнить, что учебное занятие на основе игры необходимо организовывать методически грамотно и правильно.

ПРИМЕЧАНИЯ:

¹ Биричева Е.В. Место и роль игровых педагогических технологий в системе высшего образования // Инновационный потенциал молодежи: формирование нового типа культуры: сборник материалов Всероссийской молодежной научно-исследовательской конференции (Екатеринбург, 27—28 октября 2014 г.). Екатеринбург, 2014. С. 62–67; Макарова Н.В. Игровые технологии обучения на занятиях в высшей школе // Проблемы современного образования. 2021. № 4. С. 239–249; Гулакова М. В., Харченко Г. И. Интерактивные методы обучения в вузе как педагогическая инновация [Электронный ресурс] // Концепт. 2013. № 11. URL: <http://e-koncept.ru/2013/13219.htm> (дата обращения: 15.10.2023) и др.

² Арбузова Е.Н., Ясина О.А. Методика преподавания управленческих дисциплин. Учебное пособие для вузов. М., 2023. С. 75.

³ Гулакова М. В., Харченко Г. И. Указ. соч.

⁴ Арбузова Е.Н., Ясина О.А. Указ. соч. С. 77.

⁵ Там же. С. 81.

⁶ Зельдович Б.З. Активные методы преподавания управленческих дисциплин. Ситуационное обучение. М., С. 14.

Дата поступления рукописи в редакцию – 23.10.2023

Дата принятия рукописи в печать – 25.10.2023