

РАЗДЕЛ 1.
КАЧЕСТВО ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ АКТУАЛЬНЫЕ
ПРОБЛЕМЫ, ТЕНДЕНЦИИ, ПЕРСПЕКТИВЫ

УДК 378.147

МОДЕЛИРОВАНИЕ УПРАВЛЕНЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
В ДЕЛОВОЙ ИГРЕ «ЗОДЧИЙ»

В. А. Аликин

Новочеркасский инженерно-мелиоративный институт им.

А.К. Кортунова

ФГБОУ ВПО «Донской Государственный аграрный университет»
(Российская Федерация, 346428, г. Новочеркасск Ростовской обл, ул.
Пушкинская, 111; email: ngma-ekonomik-upravleniya@mail.ru)

Аннотация. В статье рассматривается вопрос о разработке деловой игры «Зодчий» для управленческого и экономического образования в вузе. Дается описание экономических и педагогических оснований игры, правил её проведения.

Ключевые слова: активные формы обучения, деловая игра, менеджмент, функции менеджмента, предпринимательство, маркетинг, лидеров.

SIMULATION OF MANAGEMENT ACTIVITY IN THE
BUSINESS GAME “ZODCHY”

V. A. Alikin

Novochoerkassk Engineering and Reclamation Institute named after
A.K. Kortunova

FSBEI HPE "Don State Agrarian University" (Russian Federation, 346428,
Novochoerkassk, Rostov region, Pushkinskaya str., 111; email: ngma-
ekonomik-upravleniya@mail.ru)

Summary. The article discusses the issue of developing a business game “Architect” for management and economic education at a university. A description of the economic and pedagogical foundations of the game and the rules for its implementation are given.

Key words: business active forms of learning, game, management, management functions, entrepreneurship, marketing, leaders.

Современные ориентиры в образовании, в частности в высшем профессиональном образовании, на ФГОСы и устойчивая тенденция к

гуманизации образовательного процесса, ориентированного на индивидуальные особенности и развитие личности в условиях творческой реализации собственных возможностей, существенно влияют на сущность и уровень данного процесса. Данная тенденция предполагает кардинальные изменения в учебных дисциплинах и использование в рамках рабочей программы по предмету активных форм обучения, направленных не только на формирование компетенций по специальности, но также на раскрытие творческого потенциала, повышение уровня коммуникаций и приобретение навыков практического применения полученных знаний [2, 147-148]. В статье мы рассматриваем деловую игру «Зодчий», как пример активной формы обучения, которая может быть использована в вузе.

Особенностью деловой игры как метода обучения является замена реальной социальной системы моделью, которая даёт нам свободу совершать в ней учебные действия. В деловых играх создаётся упрощённая модель, например, такой экономической подсистемы как предприятие, и учащийся получает возможность безопасно, наглядно и относительно дёшево им управлять и, таким образом, приобретать подобный реальному опыт профессиональной деятельности [1].

В статье даётся обоснование и описание деловой игры «Зодчий», представляющей из себя модель конкурентной управленческой деятельности.

Смыслом управленческой деятельности является создание совместной деятельности людей для достижения общей цели. Для того, чтобы этого добиться, управленец должен:

- 1) разработать план совместной деятельности, т.е. сделать так, чтобы было понятно, видно, как цель будет достигнута;
- 2) организовать совместную деятельность, т.е. найти ресурсы, заинтересовать людей в общей работе, распределить между ними обязанности, снабдить нужными средствами – всё в соответствии с планом;
- 3) осуществить план и в ходе его реализации координировать и контролировать работу людей так, что всё прошло в соответствии с планом.

Это теория. Но игра позволяет учащимся реализовать эти функции на практике.

«Зодчий» - это архитектор, строитель. Игра называется так, потому что её участникам предстоит совместными усилиями спланировать и воплотить в жизнь некий «архитектурный» проект, а именно – сооружение из бумаги. Это и будет той самой общей целью для участников игры.

Но менеджер должен не просто обеспечить достижение общей цели, но сделать это максимально эффективно и зачастую в условиях конкуренции.

Поэтому участники игры разделяются на две команды, которые должны соревноваться между собой. Выиграет та команда, которая сможет создать сооружение наиболее эффективным образом, т.е. наиболее качественно реализует функции менеджера – планирование, организацию и практическую реализацию совместной деятельности.

Как определяется победитель?

Первый критерий – это готовность бумажного сооружения. Команда должна создать сооружение, которое будет стоять достаточно прочно и не упадёт.

Второй критерий – это высота сооружения. Команды должны стремиться построить как можно более высокое сооружение.

Третий критерий – это время. Команды должны стремиться построить свое сооружение как можно быстрее.

Четвёртый критерий – это стоимость проекта. Для создания бумажного сооружения можно использовать листы бумаги А4, скрепки, степлер, скотч и ножницы. Эти материалы и средства команды должны будут покупать за условные игровые деньги. Также потребуются затраты на заработную плату каждому участнику строительства. Стоимость материалов, средств и заработная плата представлены в таблице 1. Команды должны стремиться затратить на сооружение как можно меньше денег».

Пятый критерий – субъективная оценка привлекательности сооружения. Когда сооружения будут готовы, мы пригласим трёх посторонних человек (не участвующих в игре и не знающих в чем её смысл), которые сделают выбор, какое из сооружений им больше нравится.

Субъективная оценка привлекательности сооружений определяется следующим образом:

- команда, чье сооружение понравилось трём оценщикам, получает 55 баллов (%), другая – 45 баллов (%);
- команда, чье сооружение понравилось двум оценщикам, получает 53 балла (%), другая – 47 балла (%).

Общая оценка команд формируется следующим образом, таблица 2.

Таблица 2 — Пример расчёта результатов игры для условных команд «А» и «Б»

	Результат в натуральных единицах		Доля в общем объёме результата, %	
	Команда А	Команда Б	Команда А	Команда Б
Высота	120 см.	130 см.	48	52
Время	12 мин.	17 мин.	41	59
Стоимость	25 ден. ед.	27 ден. ед.	48	52
Субъективная привлекательность	2 чел.	1 чел.	53	47

Итоговая оценка для каждой команды рассчитывается по формуле:

$$\text{Итоговая оценка команды} = \frac{\text{Высота, \%} + \text{Оценка жюри, \%}}{\text{Стоимость, \%} + \text{Время, \%}}$$

Выигрывает команда, имеющая наивысшую итоговую оценку.

Рассчитаем оценки команд для данного примера:

$$\begin{array}{r} \text{Итоговая оценка} \\ \text{команды А} \end{array} = \frac{48 + 53}{48 + 41} = 1,13$$

$$\begin{array}{r} \text{Итоговая оценка} \\ \text{команды Б} \end{array} = \frac{52 + 47}{52 + 59} = 0,89$$

Выиграла команда А.

Учебный смысл игры состоит в том, чтобы на своем опыте в увлекательной форме:

- увидеть основные этапы управленческой деятельности;
- ощутить основные трудности на пути менеджера к успеху;
- примерить на себя роль организатора и лидера группы.

ЛИТЕРАТУРА

1. Аликин В.А. Физическое моделирование экономической системы в деловой игре/ Научное обозрение. – М.: Издательский дом Наука образования, 2015. №2;
2. Лебедева Ю. В. Проблемы внедрения инновационных технологий в образовательный процесс вуза. Профессиональное образование в современном мире (Новосибирский государственный аграрный университет), № 2(17), 2015 С. 147-158.