

АВТОРСКАЯ ДЕЛОВАЯ ИГРА «КАПИТАНЫ В ПОИСКАХ ГРАНТА» И ЕЕ ВЛИЯНИЕ НА ФОРМИРОВАНИЕ ПРОЕКТНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ БУДУЩИХ БАКАЛАВРОВ

Енговатова Е.А.

Тамбовский государственный университет имени Г.Р. Державина
katenrinengovatova@gmail.ru

Юрлов А.Р.

Студия грантового продюсирования «WriteGrant»

Аннотация. В статье рассматриваются авторские деловые игры как активный метод обучения, позволяющий студентам-бакалаврам применить полученные в теории знания и умения на практике. Проанализированы характерные особенности и разновидности деловых игр, даны их классификации. В качестве примера рассмотрена программа деловой игры «Капитаны в поисках гранта», которая представляет собой комплекс мероприятий, направленных на интенсивную разработку проектных идей в формате кейс-стади с использованием известных метафор и активной геймификации.

Ключевые слова: деловая игра, проектная деятельность, проектные компетенции, геймификация, АНО «МАПИРА»

Деловые игры – это один из активных методов обучения, который позволяет студентам применять свои знания и навыки на практике в ситуациях, близких к реальным условиям профессиональной деятельности.

Существует несколько видов деловых игр, которые можно классифицировать по разным критериям. Например, по целям и содержанию деловые игры можно разделить на:

- *Производственные.* Они моделируют процессы производства, сбыта, управления и т.д. в различных отраслях и сферах деятельности.

- *Организационно-деятельностные.* Направлены на формирование умений и навыков организации и планирования работы, распределения ролей и функций, координации действий и т.д.

- *Проблемные.* В них ставят перед участниками конкретную проблему или задачу, которую необходимо решить с помощью анализа, обсуждения, выбора альтернатив и т.д.

- *Учебные.* Имеют образовательный характер и служат для закрепления или контроля знаний по определенной теме или дисциплине.

- *Комплексные.* Они сочетают в себе элементы разных видов деловых игр и могут иметь междисциплинарный или межотраслевой характер.

По форме организации деловые игры можно подразделить на:

- *Ролевые,* где участники играют определенные роли, соответствующие реальным или вымышленным персонажам, и ведут себя в соответствии с их интересами, мотивами, целями и т.д.

- *Имитационные,* в которых участники воссоздают определенную ситуацию или процесс в упрощенном или условном виде с помощью различных моделей, схем, таблиц и т.д.

- *Ситуационные,* где участники сталкиваются с неожиданной или критической ситуацией, которая требует быстрого реагирования, принятия решений и действий.

- *Игры-тренинги,* в которых участникам необходимо выполнять различные упражнения или задания, направленные на развитие определенных навыков, умений или качеств.

Как показывает практика, деловые игры помогают студентам осваивать проектные компетенции, то есть формировать способности решать сложные задачи в рамках проектной деятельности [1]. Проектные компетенции включают в себя умение работать в команде, анализировать проблемы и находить оптимальные решения, использовать различные источники информации и технологии, а также учитывать культурные и социальные особенности контекста проекта [2]. Деловые игры способствуют развитию проектных компетенций, так как стимулируют познавательную активность, творческое мышление и коммуникативные умения студентов, а также позволяют им получить обратную связь от преподавателей и одноклассников, учат рефлексировать свой опыт и результаты деятельности [3].

Перечислим несколько ключевых факторов, которые могут оказывать положительное влияние на развитие проектных компетенций будущих бакалавров средствами деловых игр:

1. Симуляция реальных ситуаций. Деловые игры часто моделируют реальные бизнес-сценарии, что позволяет студентам сталкиваться с реальными вызовами и проблемами, связанными с проектами. Это помогает развивать навыки принятия решений и поиска оптимальных стратегий.

2. Командная работа. Многие деловые игры предполагают совместную работу в командах. Студенты учатся эффективно взаимодействовать, делиться ответственностью, обмениваться идеями и решать конфликты - все это важные компоненты успешной командной работы в рамках проектов.

3. Управление ресурсами и временем. Деловые игры часто включают в себя ограниченные ресурсы и сроки выполнения задач, что требует от студентов умения эффективно управлять временем и ресурсами, чтобы достичь поставленных целей.

4. Активное обучение. Игры предоставляют студентам опыт активного обучения, что помогает им лучше усваивать материал. Они могут применять теоретические знания на практике, что способствует глубокому пониманию и закреплению учебного материала.

5. Развитие аналитических навыков. Участие в деловых играх требует анализа информации, принятия обоснованных решений и предвидения последствий. Это способствует развитию аналитических способностей студентов.

6. Обратная связь. Деловые игры обычно включают этапы обратной связи, где студенты могут извлечь уроки из своих действий и улучшить свои навыки. Этот цикл обучения-практики-обратной связи может значительно усилить усвоение знаний и умений.

7. Мотивация и вовлеченность. Игры обеспечивают более мотивированное обучение, так как они делают процесс интересным и вовлекающим. Студенты более склонны прикладывать усилия, когда обучение включает элементы соревнования и достижений [4].

Рассмотрим авторскую деловую игру «Капитаны в поисках гранта», которая активно применялась в 2021-2022 годах для развития проектных компетенций студентов высших учебных заведений России. Программа деловой игры была разработана в 2021 г. коллективом игрофикаторов автономной некоммерческой организации «Молодежный альянс проектного и интеллектуального развития» (далее – АНО «МАПИРА»), которая профессионально занимается грантовым консалтингом, проектной деятельностью и игрофикацией. Программа представляет собой ролевую деловую игру, направленную на интенсивную проработку проектных идей в формате кейс-стади с применением общеизвестных метафор.

«Капитаны в поисках грантов» проводились в очном формате в Тамбовской, Липецкой и Московской областях, а также в формате онлайн для участников из 21 региона РФ. Всего участниками программы стали более 300 человек, 70% из которых – студенты высших учебных заведений.

Структура программы представляет собой поэтапное знакомство участников с основами проектной деятельности, а также с созданием проекта и его публичной презентации.

Программа состоит из 7 тематических блоков:

1. Знакомство с проектами, их базовой структурой и особенностями;
2. Знакомство участников и командообразование;
3. Выявление проблемы как основы создания проекта, а также освоение правил оформления проблемы;
4. Целеполагание внутри проекта, формулирование цели по SMART-методике, дробление цели на задачи;
5. Составление календаря мероприятий проекта на основании задач;
6. Расчет стоимости (бюджета) проекта;
7. Презентация проекта и обратная связь от экспертов.

В классическом варианте программа основана на метафорах, отсылающих участников к известной сказке «Летучий корабль». За каждой из команд закрепляется один из героев сказки: Иван, Забава, Царь, Полкан, Водяной. Участников знакомят с историей героев в формате проектов: у каждого из героев есть желание или мечта, достижение которых зависит от правильности распределения ресурсов в условиях ограниченности времени. Так, Забаве необходимо избежать брака по расчету, Полкану – заполучить царскую невесту и власть и т.д. Участники вживаются в роль своего персонажа и организуют проект, который поможет герою достичь желаемой цели.

На основе профайла персонажей (исторической справки с характеристиками личности каждого героя) команды формулируют стоящие перед ними проблемы и пытаются

аргументировать их, ссылаясь на имеющиеся источники. Затем им предстоит корректно сформулировать цели персонажей, раздробить цели на задачи, составить календарный путь их достижения, а также рассчитать ресурсы, необходимые для воплощения в жизнь своей мечты.

Наконец, командам необходимо представить проекты своих персонажей и получить оценку экспертов-организаторов деловой игры. Отличительной особенностью программы является то, что между этапами разработки проектов организаторы проводят параллели с реальной жизнью и рассматривают реальные проекты, имеющие отсылки к ситуациям из сказочного мира.

За два года в очной программе «Капитаны в поисках гранта» приняли участие 112 будущих бакалавров. Совместно с организаторами деловой игры мы проанализировали результативность программы.

Так, успеваемость первокурсников по дисциплинам «Введение в проектную деятельность» и «Проектный семинар» была повышена на 12% в 2022 г. в сравнении с 2021 г. Количество студентов, прошедших программу «Капитаны в поисках гранта» и затем принявших участие в грантовых конкурсах, составил 21 человек. Из них 8 смогли получить грантовую поддержку с первого раза в таких конкурсах, как «Студенческий стартап», Росмолодежь, грантовый конкурс Правительства Тамбовской области. Из 12 победителей грантовых конкурсов Росмолодежи в 2023 г. 6 были участниками программы «Капитаны в поисках гранта» в 2022 г.

Вывод. Таким образом, исследовательский пример, представленный программой «Капитаны в поисках гранта», служит иллюстративным материалом, демонстрирующим, как авторские деловые игры могут интенсивно развивать проектные идеи студентов. Это подчеркивает ценность деловых игр как эффективного инструмента для переноса теоретических знаний в практический опыт, способствуя формированию и совершенствованию проектных компетенций студентов.

Литература

1. Арасланова В.А. Деловая игра как средство формирования профессиональных компетенций документоведов // Современные исследования социальных проблем (электронный научный журнал). 2015. №2 (46). С.128-132.
2. Алёшина О.Г. Деловая игра как средство развития профессиональных компетенций студентов // Молодой ученый. 2014. № 4 (63). С. 908-910.
3. Голованова И.С., Капустина Л.В., Куликова Н.В. Деловые игры в формировании кросскультурной компетенции будущих специалистов // Концепт. 2018. №V2. С.1-9.
4. Бокарева Н.В. Конструирование деловой игры как формы обучения студентов профессиональным коммуникативным компетенциям в образовательном процессе туристского вуза: автореф. ... канд. пед. наук. М., 2011.