

**Улендеева Наталия Ивановна**

канд. пед. наук, доцент, доцент

ФКОУ ВО «Самарский юридический институт ФСИН России»

г. Самара, Самарская область

**ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПРИМЕНЕНИЯ  
ДЕЛОВЫХ ИГР ПРИ ОРГАНИЗАЦИИ ЗАНЯТИЙ  
ПО «УПРАВЛЕНИЮ ПРОЕКТАМИ» ДЛЯ КУРСАНТОВ  
ВЕДОМСТВЕННЫХ ВУЗОВ ФСИН РОССИИ**

***Аннотация:** в работе анализируются возможности игровых технологий, применяемых при организации образовательного процесса. Выделяются особенности использования в обучении имитирующих и игр, которые позволяют моделировать образовательную деятельность обучающихся, распределять роли между участниками игры, регламентировать правила и системы действий, временные параметры и условия для реализации позиции участников игры. Автор подчеркивает, что деловая игра выступает групповым упражнением по выработке решения в условиях, имитирующих реальность.*

***Ключевые слова:** проект, управленческое решение, игровые технологии, курсант, уголовно-исполнительная система, управление проектом.*

Современные подходы к формированию компетенций обучающихся образовательных организаций высшего образования развиваются в целевой сфере практико-ориентированных и личностно-ориентированных педагогических технологий, что подчеркивает актуальность изучения и анализа положительно-го передового опыта по применению успешных практик и педагогических находок, в том числе и в использовании игровых технологий.

Игровые технологии стали активно применяться в педагогической практике советского обучения еще с 1932 года. Игр была определена ведущим методом обучения сначала дошкольников, потом идеи внедрения познавательных игр пришли в среднее и высшее профессиональное образование, формируя

принципы образовательного процесса и характеризуя функции активности обучающихся и педагогов.

В педагогической литературе исследуются возможности игровых технологий для повышения воспитательно-образовательного потенциала обучающихся, активизации процессов обобщения и повторения учебного материала, стимулирования к принятию решений в учебном процессе, моделирования реальных профессиональных навыков и др. Современная игра обеспечивается информационно-коммуникационными технологиями как для визуализации этапов «прохождения» игры, так и демонстрации действий участников игры.

В работе Э.К. Аметовой подчеркивается, что современные игровые технологии в высшем образовании представляют собой модель реально существующего процесса или явления, которая в значительной степени имитирует профессиональную деятельность и развивает профессионально-ориентированные умения и навыки прикладного характера [1, с. 21]. Из опыта изучения теории игровой деятельности, автор выделяет два вида игр: имитационные (деловые) игры и открытые (репрезентационные) игры. К открытым типам игры Э.К. Аметова относит инновационные игры, организационно-мыслительные, организационно-деятельностные, проектные, интерактивные, моделирующие и т. п. [1, с. 22].

Обосновывая необходимость применения игровых технологий в образовании и выводы о классификации игр по Г.К. Селевко, О.А. Андриенко выделяет следующие виды игры: по области деятельности; по характеру педагогического процесса, по игровой методике и по предметной области [2; 3]. Для нашего исследования представляет интерес классификации игр по предметной области, которые автор характеризует как математические, технические, народные, управленческие и т. д. Для проведения игры, по мнению О.А. Андриенко следует учитывать ключевые особенности: имитация человеческой деятельности, распределение ролей между участниками игры, регламентирование правил и системы действий, временные параметры моделируемой деятельности и условия для реализации позиции участников игры. Автор подчеркивает, что деловая

игра выступает групповым упражнением по выработке решения в условиях, имитирующих реальность [2, с. 6].

Таким образом, игровая технология организации учебного занятия выступает средством для реализации потенциала его участников в сфере демонстрации содержания учебного материала, получения социального опыта взаимодействия, формирования психологической готовности к принятию проектного решения, раскрытия методологических типов и программ деятельности и др.

Анализируя опыт практической педагогической деятельности по использованию игровых технологий в проектной сфере, мы выделили методические рекомендации по проведению игры «Проекториум» коллегами из Донецкого республиканского института последипломного образования инженерно-педагогических кадров, которая способствует получению практических навыков реализации проекта и осуществлению организационного управления проектной деятельностью [4].

Опишем кратко процесс реализации деловой командной игры «Проекториум» и обоснуем возможности ее применения для других деловых игр.

Так для решения вопроса организации «ПРОЕКТОРИУМА» выделяются сюжетная линия и представляются роли для участников игры. Играющие выполняют проектное задание согласно представленному маршруту действий, получая подсказки и решая поставленные задачи. Однако в сюжет игры «ПРОЕКТОРИУМА» параллельно могут вноситься дополнительные требования и условия, которые необходимо выполнить, чтобы реализовать проект. Положительной стороной реализации игры «ПРОЕКТОРИУМ» выступает вариативность ролей участников игры, что позволяет организовать соревнование между проектными командами при возможности выбора для разработки неограниченного количества тем [4, с. 9].

Итак, сюжетная линия деловой игры «ПРОЕКТОРИУМ» проходит по маршрутному листу, содержащему 100 полей, соответствующих базовым категориям проектного управления. В игровое оборудование надо включить 2 игральные фишки и два игровых кубика, а также подготовить игровые карточ-

ки. Все игровые карточки необходимо разделить на следующие категории: «кодовые карточки» – 12 шт., «программа и планирование проекта» – 12 шт., «PR-задания» – 10 шт., «Бюджет» – 7 шт., «креативные задания-мыслим нестандартно» – 7 шт., «оценка успешности проекта» – 6 шт., «секретное задание» – 19 шт., «команда проекта» – 2 шт. и «информационный центр» – 26 шт.

До начала игры на учебных занятиях по «Управлению проектами» изучаются теоретические вопросы основных понятий: проект, структура проекта, классификация проектов, этапы жизненного цикла проекта, инструменты анализа проекта, инструменты проектного планирования, диаграмма Ганта, матрица Эйзенхауэра, проектная команда, методы формирования команды, тест для распределения ролей в команде проекта по Р.М. Белкину, бюджет проекта, порядок работы с партнерами проекта, завершение проекта, контроль и оценка проекта.

Деловая игра «ПРОЕКТОРИУМ» начинается с формирования проектных команд, распределения ролей в командах в ходе прохождения онлайн теста Р. М. Белкина и ознакомлением с игровыми правилами. Далее команды получают по три карточки кодовых ключей, которые, при затруднениях, можно обменять на три подсказки из «Информационного центра».

В начале игры все команды находятся на стартовой «площадке», которая именуется «Штаб», получают инструкции по выбранному проектному заданию и передвигаются согласно маршрутному листу путем жеребьевки и определения очередности игрового хода.

После выбора проектного задания командам дается 10–15 минут, чтобы сформулировать проектное решение, проконсультироваться с наставником или преподавателем и представить (продемонстрировать) решение публично.

Для обобщения представленного проектного решения команда-соперник может задать три вопроса в рамках презентуемого ответа.

Каждое проектное решение оценивается в баллах по критериальный таблице и в завершение подводятся суммирование общих баллов. Победителем становится команда, прошедшая весь маршрут, выполнив поставленные задания и набравшая наибольшее количество баллов.

Завершение командной игры проводится в форме обсуждения представленных командах проектных решений, выделяются положительные стороны действий и проговариваются задания, вызвавшие затруднения, для них преподаватель может подготовить направляющие вопросы или обсудить пути решения проектного задания, чтобы обучающиеся могли прокомментировать предложенные направления по решению задач.

Таким образом, использование деловых игр на занятиях по «Управлению проектами» способствует получению практических навыков решения вопросов, касающихся реализации жизненного цикла проекта на реальных заданиях, позволяют проанализировать затруднения обучающихся, показывают роль функционально-организационной культуры команды при разработке управленческого решения.

### *Список литературы*

1. Аметова Э.К. Воспитательно-развивающий потенциал игровых технологий обучения в образовании / Э.К. Аметова // Проблемы современного педагогического образования. – 2021. – №70–1. – С. 21–23. – EDN DADHPX
2. Андриенко О.А. О необходимости применения игровых технологий обучения / О.А. Андриенко // Балканско научно обозрение. – 2019. – №2 (4). – С. 5–8. – EDN INCZTV
3. Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий / Г.К. Селевко. – в 2 т. Т. 1. – М.: НИИ школьных технологий, 2006. – 816 с. EDN QVDTKP
4. Фёдорова А.А. Педагогическая игра «ПРОЕКТОРИУМ»: учебно-методический практикум / А.А. Фёдорова. – Донецк: РИПО ИПР, 2018. – 80 с.