

МИНОБРНАУКИ РОССИИ  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ  
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

Кафедра материаловедения, технологии  
и управления качеством

**ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ ПРИ ПОДГОТОВКЕ СТУДЕНТОВ ПО  
СПЕЦИАЛЬНОСТИ «УПРАВЛЕНИЕ КАЧЕСТВОМ»**

АВТОРЕФЕРАТ БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ

студентки 4 курса 4101 группы  
направления 27.03.02 «Управление качеством»  
института физики

Кульбачук Анны Владимировны

Научный руководитель,  
старший преподаватель

\_\_\_\_\_

должность, уч. степень, уч. Звание

\_\_\_\_\_

подпись, дата

Е.Н. Дубовская

\_\_\_\_\_

инициалы, фамилия

Зав. кафедрой,  
д.ф.-м.н., профессор

\_\_\_\_\_

должность, уч. степень, уч. Звание

\_\_\_\_\_

подпись, дата

С.Б. Вениг

\_\_\_\_\_

инициалы, фамилия

**Введение.** Имитационные методы обучения, такие как деловые игры, являются эффективным способом обучения, который основан на имитации реальных ситуаций и процессов. В отличие от традиционного обучения, имитационный метод позволяет участвующим более полно и на практике ознакомиться с реальными ситуациями и проблемами.

Деловые игры – это один из наиболее популярных имитационных методов обучения. Они представляют собой симуляции профессиональных процессов и ситуаций в организациях, которые привлекают участников в командную работу, подразделяют на роли и заставляют принимать решения и действовать на практике.

Целью деловых игр является не только развитие знаний, но и развитие практических навыков участников. В течение игры, они могут научиться творчески мыслить, принимать решения, формировать команду и сотрудничать, что является существенным в реальной деловой среде.

Деловые игры позволяют участникам переносить свои знания и опыт в окружающую среду, что повышает мотивацию и эффективность работы, а также создает условия для общения и поддержки в команде.

Актуальность исследования заключается в снижении заинтересованности студентов к учебному процессу и поиске методов помогающих исправить это. Деловая игра позволяет ее участникам раскрыть личностные качества, научиться занимать активную позицию, проверять себя на профессиональную пригодность, совершенствоваться в профессионализме.

Объектом исследования являются игровые методы в подготовке студентов направления подготовки «Управление качеством»,

Предметом исследования является деловая игра в учебном процессе студентов направления «Управление качеством».

Целью дипломной работы является исследование имитационных игровых методов при подготовке специалистов по управлению качеством, адаптация и апробация деловой игры.

На основе поставленной темы необходимо решить следующие задачи:

- 1 Изучить имитационные игровые методы обучения.
- 2 Изучить и описать процесс создания деловой игры.
- 3 Адаптировать имеющийся материал лабораторной работы в деловую игру.

Дипломная работа занимает 40 страниц, имеет 4 рисунка и 1 таблицу.

Обзор составлен по 20 информационным источникам.

Во введении рассматривается актуальность работы, устанавливается цель и выдвигаются задачи для достижения поставленной цели.

Первый раздел представляет собой теоретическую часть, в которой изучаются основные понятия, такие как «имитационные игровые методы».

Во втором разделе работы представлена история создания деловых игр.

В третьем разделе представлены сферы применения, функции и оценка деловых игр.

В четвертом разделе представлена характеристика деловых игр.

В пятом разделе представлены структурные компоненты игр.

В шестом разделе описаны общие требования к конструированию деловых игр.

В седьмом разделе представлен класс операционально-деятельностных игр.

В восьмом разделе описаны этапы подготовки и проведения организационно-деятельностных игр (ОДИ).

В девятом разделе описан и схематично представлен процесс создания деловой игры.

В десятом разделе подробно описан процесс создания, проведения и последующая апробация деловой игры «Нормативный документ».

В одиннадцатом разделе описаны рекомендации по внедрению деловых игр в учебный процесс.

## **Основное содержание работы**

**1 Методы активного обучения.** Использование активных методов обучения может решить три учебно-организационные задачи: управление процессом обучения, активное участие учеников и непрерывный контроль за процессом усвоения материала. Активные методы могут быть имитационными или не имитационными. Имитационные методы используют игровые или неигровые формы, которые имитируют профессиональную деятельность. Не имитационные методы активизируют познавательную деятельность студента на лекциях [1].

Методы активного обучения могут использоваться на различных этапах учебного процесса:

1 этап – первичное овладение знаниями. Это могут быть проблемная лекция, эвристическая беседа, учебная дискуссия и т.д.

2 этап – контроль знаний (закрепление), могут быть использованы такие методы как коллективная мыслительная деятельность, тестирование и т.д.

3 этап – формирование профессиональных умений, навыков на основе знаний и развитие творческих способностей, возможно использование моделированного обучения, игровые и неигровые методы.

**2 История создания деловых игр.** Впервые игры как средство моделирования реальности, а также обучения оперативному управлению начали применяться в армейских структурах. Перед началом боевых действий руководство проводило своего рода игры, на которых отрабатывались действия командного состава в связи с предстоящей военной операцией. Историки свидетельствуют о подобных новациях великих полководцев: Александра Македонского, Карла Великого, Наполеона. В качестве структурного прототипа в военных играх использовали шахматы.

**3 Сферы применения, функции и оценка деловых игр.** Особенно широко деловые игры стали использоваться в последние годы. Причём сферы, в которых применяется этот метод обучения, достаточно разнообразны:

- в процессе обучения менеджеров, педагогов, психологов;

- на предприятиях и в организациях (в процессе производства и реализации продукции и услуг, в процессе проектирования новых и реконструкции старых предприятий) для выработки наиболее обоснованных решений;

- в министерствах, ведомствах, ассоциациях сферы производства и торговли, в финансовой сфере, сфере услуг, в военной экономике и вооружённых силах;

- в учебном процессе ВУЗов.

**4 Характеристика деловых игр.** Общая характеристика операциональных игр заключается в том, что они аналогичны методу анализа проблемных ситуаций, но имеют сценарий и строго определенный алгоритм принимаемых решений. Они позволяют обучаемому видеть воздействие своих решений на будущие события и развивать творческое профессиональное мышление.

**5 Структурные компоненты деловых игр.** Основой разработки деловой игры является создание имитационной и игровой моделей, которые должны представлять некую целостность.

Игровая модель фактически является способом описания работы участников с имитационной моделью. Эта модель определяет социальный контекст профессиональной деятельности специалистов.

**6 Общие требования к конструированию деловых игр.** Игра должна отражать реальную или вероятную проблему. Это проблема может носить организационный, технологический или соционический характер и, либо уже существовать в организации и переживаться сотрудниками, либо восприниматься только руководителем или группой менеджеров. Если деловая игра разрабатывается для включения в учебный процесс ВУЗа, то она может носить вероятностный характер.

**7 Организационно-деятельностные игры (ОДИ).** В таких играх чаще решаются не вопросы оперативного управления, а проблемы разработки программы управления. В игре выявляется комплекс проблем по управлению

социально-экономической системой и пути решения этих проблем. В ОДИ обычно рассматриваются кризисные для системы состояния, обеспечивающие повышенную мотивацию участников игры и способствующие выработке решений, выводящих систему из кризиса.

**8 Подготовка и проведение организационно-деятельностных игр (ОДИ).** Ввод игроков в игру. Здесь производится ориентирование игрового коллектива на цели и задачи игры, психологическая подготовка участников (мобилизация их творческого и интеллектуального потенциала). Среди приемов мобилизации участников можно выделить такие, как «вызов огня на себя» – провоцирование игроков на дискуссию с руководителем, среди положительных приемов могут быть шуточные конкурсы и другие приемы, вызывающие положительные эмоции. Задача этого этапа в создании из разрозненных специалистов работоспособного коллектива, способного решать поставленную задачу.

### **9 Поэтапный процесс создания деловой игры.**

1. Определение целей и области игры. Определите цели игры и область применения. Например, управление производственными процессами, управление проектами, управление продажами и т.д.

2. Разработка правил игры.

Разработайте правила игры, которые будут понятны и легко объяснимы игрокам. Объясните, как выполнять задачи и оценивать результаты.

3. Разработка игровых элементов. Разработайте элементы игры, которые помогут игрокам понимать, как управлять процессами. Можно использовать индикаторы прогресса, графики, формы, таблицы, диаграммы и т.д.

4. Разработка кейсов и сценариев. Разработайте кейсы и сценарии для игры, где можно создавать сложности и препятствия на пути участников, чтобы помочь им понять, как управлять процессом и принимать важные решения. Кейсы могут симулировать реальные ситуации в бизнесе.

5. Тестирование игры. Протестируйте игру, чтобы убедиться, что все ее элементы работают в соответствии с правилами.

6.Дополнительная настройка. Если необходимо, внесите дополнительные настройки в игру в соответствии с ретроспективным анализом тестирования.

7. Игровая сессия. Проведите игровую сессию, чтобы оценить эффективность игры.

8. Анализ результатов. Проанализируйте результаты игры и доработайте ее, если это необходимо.

9. Создание игрового пакета. Сформируйте игровой пакет включающий все элементы игры (правила игры, элементы игры, кейсы и сценарии), который будет использоваться при проведении игры.

10. Проведение игры. Проведите игру с участниками. Организуйте обсуждение полученных результатов и выводов, чтобы помочь игрокам узнать о лучших практиках управления процессами.

11. Финальный анализ. После окончания игры проведите финальный анализ результатов, чтобы извлечь уроки и получить полезную обратную связь от участников.

12. Улучшение игры. Используйте полученную обратную связь, чтобы улучшить игру и сделать ее более интересной и полезной для участников.

13. Повторная игра. Проведите повторную игру, используя улучшенную версию игры. Сравните результаты с предыдущей игрой, чтобы измерить улучшения и определить дополнительные области, которые нужно улучшить.

**10 Методическая часть.** В этой части работы описана методика проведения деловой игры «Нормативный документ».

Деловая игра "Нормативный документ" – это метод обучения, способствующий закреплению и систематизации знаний студентов, демонстрации практических навыков и умений в решении практических заданий. Кроме того, данная игра позволяет оценить уровень качества обучения, выявив наиболее сильные и слабые стороны студентов в применении законодательства и правил регулирования конкретной сферы деятельности [2].

Деловая игра «Нормативный документ» предназначена не только для студентов, но и для преподавателей общеобразовательных учебных дисциплин, принимающих участие в игре в качестве экспертов и консультантов.

Идея создать деловую игру была подсказкой научного руководителя. Так для студентов направления подготовки 27.03.02 – «Управление качеством», было решено адаптировать одну из лабораторных работ в деловую игру по дисциплине «Управление процессами». Эта модель или пример для адаптации может быть использован для занятий по дисциплине «Управление процессами» со студентами других направлений подготовки, в частности 27.03.05 – «Инноватика».

Цели деловой игры: Развитие навыков у студентов включает в себя формирование компетенций в области системы менеджмента качества на предприятии, управления качеством продукции и умения выявлять и анализировать различные производственные факторы, влияющие на эффективность работы. Кроме того, развиваются организаторские, управленческие и поведенческие навыки, а также умения принимать обоснованные решения и работать самостоятельно [3-4].

Задачи деловой игры заключаются в:

- формировании практических навыков студентов, таких как организация групповой работы, управление коллективом, принятие обоснованных решений;
- развитию умений выбирать соответствующую организационную структуру и разрабатывать политику и цели в области качества;
- формирование навыков выбора и применения методов планирования и контроля качества;
- проводить межличностные и групповые коммуникации с применением различных информационных технологий;

Местоположение в учебном процессе:

ДИ является мини-игрой и проводится на 4 курсе в рамках дисциплины «Управление процессами». На занятиях происходит сбор, обработка и анализ информации, необходимой для выполнения целей игры.

Продолжительность ДИ составляет 4 академических часа и проводится в соответствии с планом игры.

### **11 Рекомендации по внедрению деловых игр в учебный процесс.**

Необходимые ресурсы: мобильная мебель, мультимедийная установка, ПК с доступом в Интернет, оценочные бланки.

«Входная» диагностика обучающихся: проведение тестирования с целью определения психотипа личности, наличия лидерских качеств и эмоционального интеллекта.

**Заключение.** Таким образом, нами разработана и апробирована методическая разработка деловой игры «Нормативный документ». Игра как метод обучения показала свою продуктивность для решения педагогических задач активизации обучения, контроля, формирования профессиональных навыков и компетенций.

В ходе выпускной квалификационной работы были выполнены все поставленные задачи:

- 1 Изучить имитационные игровые методы обучения.
- 2 Изучить и описать процесс создания деловой игры.
- 3 Адаптировать имеющийся материал лабораторной работы в деловую игру.

Использование имитационных методов обучения, в частности деловых игр, является эффективным способом погружения участников в реальные ситуации и процессы, ознакомления с проблемами и развития навыков принятия решений и командной работы. Эти методы обучения помогают сформировать практические навыки и приобрести опыт, что способствует более успешной адаптации в профессиональной деятельности.

### **Список использованных источников**

- 1 Сазонова, В. В. Методы активного обучения в аграрном вузе / В. В. Сазонова // Международный журнал прикладных и фундаментальных исследований. – 2014. – № 5-1. – С. 10-20.
- 2 Басовский, Л. Е. Управление качеством: Учебник / Л. Е. Басовский, В. Б. Протасьев. – 3-е изд., перераб. и доп. – М. : НИЦ ИНФРА-М, 2016. – 231 с.
- 3 Платов, В. Я. Деловые игры: разработка, организация и проведение : учеб. метод. пособие / В. Я. Платов. – М. : Профиздат, 1991. – 156 с.
- 4 Баркалов, С. А. Деловые имитационные игры в организации и управлении : учеб. пособие для студентов вузов / С. А. Баркалов, В. Ф. Бабакин, А. В. Щепкин. – М. : Ассоц. строит. вузов, 2003. – 199 с.