**Учреждение - профессиональная образовательная организация «Ульяновский техникум экономики и права Центросоюза Российской Федерации»**

**ДОКЛАД**

**На тему «Проектирование содержания предпринимательских игр для развития дополнительных профессиональных компетенций студентов»**

**Автор:** Алешина Ирина Ивановна,

преподаватель

**Ульяновск, 2017г.**

Развитие предпринимательского образования посредством реализации включения в учебный план предпринимательского модуля требует новых подходов к организации образовательного процесса. Технология освоения модуля основана на активных и интерактивных методах обучения, позволяющих студентам максимально погрузится в деятельность.

Использование предпринимательских игр в образовательной деятельности решает ряд задач:

* выявление и развитие у студента предпринимательских способностей и качеств;
* проявление в игре его предпринимательских компетенций;
* овладение предпринимательским подходом к решению различных вопросов и проблем;
* получение всесторонней поддержки и оценки экспертов;
* профессиональное воспитание студентов;
* профессиональная ориентация и мотивация студентов;
* партнерство с кооператорами и работодателями;
* партнерство с бизнесом, привлечение предпринимателей к образовательному процессу;
* социализация и социальная адаптация студентов;
* повышение конкурентоспособности образовательного учреждения;
* достижение максимальной мотивированности к будущей деятельности.

Предпринимательская игра становится средством моделирования (на уровне понятия и на уровне действия) новых условий профессиональной действительности, методом поиска новых способов выполнения деятельности. Игра позволяет имитировать различные аспекты человеческой активности и социального взаимодействия.

Предпринимательскую игру можно рассматривать и как область деятельности и научно-технического знания, и как имитационный эксперимент, и как метод обучения, исследования, решение практических задач.

Планируя проведение предпринимательских деловых игр очень важно понимать, как они впишутся в образовательную программу, какой будут иметь эффект, на формирование каких компетенций они будут направлены, позволят ли создать поле для взаимодействия различных заинтересованных групп, обеспечат ли мотивацию и профессиональную вовлеченность обучающихся аудиторий?

Наша задача заключается в том, чтобы выстроить технологию игровых этапов, определить цели, задачи, условия и результаты каждой игры, описать методику проведения игр, разработать алгоритм подведения итогов.

Восемь этапов, восемь предпринимательских игр будут проводится последовательно в учебном году с февраля по май, а в следующем учебном году – с сентябрь по декабрь. Формат игр может быть сетевым как оффлайн, так и онлайн. Тем самым достигается синхронность работы по реализации предпринимательского модуля, возможность сравнивать полученные результаты, устранять ошибки, корректировать дорожную карту движения обучающегося, оттачивать методику игровой деятельности, вовлекать специалистов и экспертов из разных областей и регионов.

Предпринимательские игры могут иметь разные цели, форму, методику, продолжительность по времени, разные подходы к оцениванию полученных результатов. Но имеются обязательные элементы любой деловой игры, которые следует учитывать. Это:

- участники игры получают определенные ситуацией (интересами и стимулами) роли;

- игра имитирует тот или иной аспект целенаправленной человеческой деятельности;

- игровые действия регламентируются заданными правилами;

- игра носит условный характер;

- в игре преобразуются пространственно-временные характеристики моделируемой деятельности;

- любая игра складывается из нескольких блоков – концепция игры, сценарий, организация, управление деятельностью, обеспечение информацией, критика и рефлексия, оценка экспертов и постановка новых задач.

Данные элементы игры обеспечивают ее построение, закладывают игровую основу, которую мы на данном этапе постарались создать.

Каждая предпринимательская игра направлена на формирование и развитие общих и профессиональных компетенций, умений и знаний, определенных программой кооперативного модуля, а также на появление новых знаний и закрепление навыков участников.

Участниками игр должны быть в первую очередь студенты 2 и 3 курсов, не зависимо от специальности. Сложность в первую очередь будет связана с корректировкой расписания (игры продолжительностью 4-6 часов), совпадением по времени разных регионов, числом участников (у кого-то две группы изучают модуль и идут в параллели, у кого-то больше или меньше, есть риск, что не каждая группа может поучаствовать в он-лайн игре) и т.д. Вот все эти моменты необходимо проработать.

Каждая игра ориентирована на определенные целевые аудитории – студент, школьник, начинающий предприниматель, кооператоры. Поэтому кейс задач на игру учитывает интересы этих групп обучающихся.

Что же дает предпринимательская игра ее участникам?

1. Цели игры в большей степени согласуются с практическими потребностями обучающихся. Данная форма организации учебного процесса снимает противоречие между абстрактным характером учебного предмета и реальным характером профессиональной деятельности, системным характером используемых знаний и их принадлежности разным дисциплинам.

2. Метод позволяет соединить широкий охват проблем и глубину их осмысливания.  
3. Игровая форма соответствует логике деятельности, включает момент социального взаимодействия, готовит к профессиональному общению.  
4. Игровой компонент способствует большей вовлеченности обучаемых.  
5. Деловая игра насыщена обратной связью, причем более содержательной по сравнению с применяемой в традиционных методах.  
6. В игре формируются установки профессиональной деятельности, легче преодолеваются стереотипы, корректируется самооценка.  
7. Традиционные методы предполагают доминирование интеллектуальной сферы, в игре проявляется вся личность.  
8. Метод провоцирует включение рефлексивных процессов, представляет возможность интерпретации, осмысливания полученных результатов.

Опыт, полученный в предпринимательской игре, может оказаться даже более продуктивным в сравнении с приобретенным в профессиональной деятельности. Это происходит по нескольким причинам:

1. игра позволяет увеличить масштаб охвата действительности;
2. можно наглядно представить последствия принятых решений;
3. появляется возможность проверить альтернативные решения.
4. в игре предоставляется хотя и неполная, но точная информация, что повышает доверие к полученным результатам и стимулирует процесс принятия ответственности.

**Он-лайн формат предпринимательских игр требует разработки методологии игрового процесса.** Игры проводятся одновременно со всеми участниками разных регионов, закрепленных за одной площадкой. На каждой площадке работает модератор-руководитель игры. Именно он запускает игру в масштабе ее проведения, ставит цели, знакомит участников с условиями игры, распределяет роли, предоставляет необходимую информацию.

Главная задача модератора-руководителя:

1) на этапе подготовке к проведению игры – довести сценарий игры до всех заявленных участников, скоординировать время начала игры, техническую и информационную обеспеченность, обеспечить плановый консалтинг;

2) в процессе ведения игры – координировать игровой процесс, поддерживать связь на всех этапах работы, обеспечивать обзор событий на местах работы групп, производить сборку информации и результатов, подключение внешних экспертов;

3) на стадии подведения итогов модератор-руководитель обобщает результаты по всем группам участников игры, используя критерии оценки, выстраивает рейтинг результативности каждого участника (группы/команды участников), организует обратную связь, выявление ошибок и личных достижений обучающихся, поддерживает мотивированность на результат.

На местах функции модератора выполняет ведущий преподаватель модуля. Его роль заключается в создании игровой атмосферы, поддержании коммуникаций, обеспечении соблюдения правил игры. Модератор направляет свои усилия на детализацию понимания участниками игровой ситуации, при обнаружении трудностей или недостаточности знаний по возникающим вопросам он может ввести ситуацию обращения к компетентным специалистам для консультации.

Предметом внимания модератора должно стать создание игровой мотивации, обеспечение оптимальной динамики межличностных отношений. Важно поддержать определенный уровень соревновательной мотивации среди участников игры с тем, чтобы она стимулировала активность, а не провоцировала самопрезентацию.

Модератор группы поддерживает связь с модератором-руководителем игры, ведет трансляцию с игровой площадки, освещает события, следит за регламентом каждого этапа игры, организует сборку и подведение итогов деятельности.

Несмотря на то, что эмоциональное состояние игроков в значительной степени зависит от качества управления игрой, необходимо минимизировать вмешательство модератора в ход игры. Его авторитарная позиция или материнская заботливость блокирует игровое поведение участников, снижает эффективность рефлексии в ходе обсуждения результатов.

В основе каждой предпринимательской игры лежит групповая работа участников или работа в команде, которая дает навык коллективных действий, развивает интуицию и воображение, учит осознавать свою и чужую роль, мобилизует умения и знания и направлена на формирование ОК 6. Работать в коллективе и в команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями. При этом возникает феномен групповой сплоченности, которая притягивает участников друг к другу после игры, давая ресурс для реального внедрения наработанных результатов. Здесь возникает потребность подготовки преподавателя к применению технологии работы с группами, т.к. есть некоторые трудности, обусловленные индивидуальными личностными особенностями обучающихся (например, нежелание включится в игру, неспособность к групповой деятельности и др.).

Оптимальное число участников группы – 4-6 человек. Количество групп не должно быть меньше 4 и больше 7. Группы могут не иметь одинаковое количество участников. В зависимости от характера игры группы могут быть смешанного типа (например, студенты и школьники; студенты и кооператоры; студенты и начинающие предприниматели) или однородные (группа студентов, группа школьников и т.д.).

Предпринимательские игры основаны на достижение цели путем принятия групповых и индивидуальных решений, строятся в логике деятельности и взаимодействия. События деятельности предполагают постоянное столкновение интересов участников игры. Все ситуации неоднозначны в своих решениях, что обеспечивает проблемный характер и личное проявление игроков.

**Модели сравнительных предпринимательских игр**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **1 этап игры**. Предпринимательская сравнительная игра:  **Бизнес-идея: сравни и выбери лучшее (он-лайн) –** 4часа | | | |
| **Смысловая ситуация**  **(кейс)** | Цели и задачи игры (прописываются) | | |
| **Участники:**  Студенты  Школьники  (группы однородные) | Формируемые компетенции, умения, знания | Условия игры | Ожидаемые результаты |
|  |  |  |

И т.д. по каждой из восьми игр.