

В.П. Дюков

к.э.н., доц.

ФОРМИРОВАНИЕ КОМПЕТЕНЦИЙ МЕНЕДЖЕРА С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ КОМПЬЮТЕРНЫХ ДЕЛОВЫХ ИГР

Актуальной проблемой современной высшей школы является формирование у студентов компетенций, соответствующих будущей их специальности. Компетенция – это владение кругом вопросов, в котором специалист обладает познаниями, опытом, позволяющими судить о чем-либо, определяющими его возможности, способности, умения в какой-либо сфере деятельности. Понятие «компетентность» используется для оценки уровня квалификации человека в отдельных вопросах, проблемах, но не в профессиональной деятельности в целом [1, с. 190]. В учебном процессе вузов компетенция понимается как совокупность знаний, опыта, навыков, ценностей, норм, моделей поведения, необходимых для выполнения данной работы. Эта профессиональная компетенция связана с индивидуальным планом работы и входит в профиль компетенций [2, с. 182-183]. В образовательно-профессиональных программах (ОПП) специальности 073 «Менеджмент» первого (бакалаврского) и второго (магистерского) уровней образования в разделе 6 «Программные компетенции» указываются три вида компетенций: интегральная (ИК), общие (ОК) и специальные (СК).

Согласно работе [3], компетенции могут быть определены как 1) описание рабочих задач или ожидаемых результатов работы или 2) описание поведения [3, с. 17]. В ОПП принят первый способ описания компетенций.

Не секрет, что сформировать компетенции у студентов только с помощью традиционных лекций, семинаров и практических занятий весьма сложно. На помощь здесь приходят активные методы обучения, прежде всего, компьютерные деловые игры (КДИ). Они позволяют студентам быстро освоить необходимые для практической деятельности навыки и умения, формируют у них стратегическое мышление, дают возможность получить опыт командной работы и принятия решений в стрессовых ситуациях. С их помощью студенты могут в условиях, приближенных к реальной действительности, испытать себя в роли топ-менеджера, непосредственно принимать стратегические и тактические управленческие решения без риска нанести реальный ущерб.

За рубежом большое внимание уделяется разработке и применению в учебном процессе КДИ – симуляторов, в том числе бизнес-симуляторов, которые максимально приближены к реальности. Среди основных преимуществ игр-симуляторов Кларк Олдрич отмечает следующие: они идеальны для формулирования и понимания больших идей и концепций; несколько часов игры вмещают в себя несколько кварталов или даже лет в реальной жизни; они дают возможность тренироваться в принятии рискованных, критических решений до того, как обучаемые столкнутся с ними в реальной действительности [4, с. 29].

Кафедра экономики и управления Одесского национального университета им. И.И. Мечникова почти двадцать лет успешно применяет КДИ в преподавании дисциплин управленческого цикла и разрабатывает рекомендации по их эффективному использованию в обучении. В работе [5] дана краткая характеристика применяемых в учебном процессе КДИ. В работе [6] рассмотрен пример использования в учебном процессе кафедры новейшей браузерной игры, использующей «облачные» технологии.

Все КДИ способствуют формированию, прежде всего ИК, которая может быть сформулирована как «Способность решать сложные, специализированные задачи и практические проблемы в области управления или в процессе обучения, в том числе и те, которые характеризуются комплексностью и неопределенностью условий, применяя теорию и методы менеджмента». Среди ОК можно указать 1) способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу и установлению взаимосвязей между социально-экономическими явлениями и процессами; 2) способность к применению концептуальных и базовых знаний, понимания предметной области и профессии менеджера; 3) способность работать в команде и налаживать межличностное

взаимодействие при решении профессиональных задач. Как примеры СК можно привести 1) умение разрабатывать корпоративную стратегию организации, определять стратегические альтернативы развития организационных систем, обеспечивать на стадии планирования высокий уровень сбалансированности ее составляющих элементов; 2) рассчитывать показатели результативности функционирования производственных систем; самостоятельно принимать управленческие решения на основе анализа и оценки экономической ситуации; 3) способность создавать и организовывать эффективные коммуникации в процессе управления.

Література:

1. Гительман, Л.Д. Амбициозные менеджеры: Дерзость и интеллект / Л.Д. Гительман, А.П. Исаев. – М.: Дело, 2004. – 360 с.
2. Рамперсад К. Хьюберт. Универсальная система показателей деятельности: Как достигать результатов, сохраняя целостность / Хьюберт К. Рамперсад. – М.: Альпина Бизнес Букс, 2004. – 352 с.
3. Стив Уиддет, Сара Холлифорд. Руководство по компетенциям / С. Уиддет, С. Холлифорд – М.: Ниппо (Гиппо), 2008. – 240 с.
4. Aldrich, Clark Learning by doing : the essential guide to simulations, computer games, and pedagogy in e-learning and other educational experiences / Clark Aldrich. – 2005. – San Francisco: Pfeiffer. – 356 p.
5. Дюков В.П. Опыт использования компьютерных деловых игр в преподавании маркетинга / В.П. Дюков // Вісник Хмельницького національного університету. Економічні науки. – 2011. – № 6, т. 4 (181). – С. 194-197.
6. Дюков В.П. Использование компьютерных деловых игр при подготовке магистров специальности «Менеджмент» / В.П. Дюков // Право, економіка та управління: генезис, сучасний стан та перспективи розвитку: матер. Міжнар. наук.-конф., присвяч. 20-річчю економіко-правового ф-ту ОНУ ім. І.І. Мечнікова (м. Одеса, 14-15 вересня 2018 р.). – Одеса: Фенікс, 2018. – С. 329-333.