

Живица О. В., канд. псих. наук, доцент кафедры психологии, МФПУ «Синергия», Москва, Zhivitsa@inbox.ru

Позина М. Б., канд. псих. наук, доцент кафедры Психологии, МФПУ «Синергия», Москва, MPozina@synergy.ru

Дидактические возможности игровых процедур в процессе обучения предпринимателей

В статье рассматриваются вопросы развития предпринимательских способностей посредством игровых технологий. Профессиональная подготовка предпринимателей — одна из приоритетных задач в нашей стране. Основной тезис: игровые процедуры в обучении позволяют оценивать, осознавать и развивать ключевые предпринимательские способности. Любые умозрительные понятия, описывающие профессиональные способности предпринимателей, можно операционализировать таким образом, чтобы данная способность стала обнаружимой, диагностируемой, оцениваемой. Понимание механизма проявления той или иной предпринимательской способности позволяет подобрать соответствующую игровую процедуру, посредством которой можно, с одной стороны, оценить личность, с другой — построить прогностическую картину развития личностного потенциала. Для применения игр в качестве дидактических важно: 1) выделить индикаторы способностей, навыков и умений, развиваемых данной игрой; 2) описать каждый индикатор через дифференцированность уровней развития данной способности; 3) составить карту наблюдения за поведением игрока на основе выделенных и дифференцированных индикаторов. В качестве примера приводится ряд игровых процедур, таких как: «Игровой метод освоения понятий», «Быки и коровы», «Крестики-нолики» (на поле 6×6), «Бизнес-риск-мен». Внимание акцентируется на этапе рефлексии — ключевом игровом этапе для взрослых. Игровой метод в обучении позволяет учитывать: 1) индивидуальный опыт прошлого; 2) стратегии поведения, актуальные для настоящего; 3) прогнозировать динамику развития способностей личности на базе имеющегося потенциала. В дальнейшем планируется выделить и описать количественные показатели предпринимательских способностей, проявляемых в игре.

Ключевые слова: игровые методы, дидактическая игра, интеллектуальная игра, предпринимательские способности, предприимчивость, самодиагностика в игре, игровая рефлексия, игровой интерес, игровые процедуры оценки.

Введение

По мнению многих исследователей, применение игровых методов в обучении чрезвычайно продуктивно. Очень часто игры становятся инструментом диагностики и самодиагностики, позволяющим ненавязчиво, легко и мягко обнаружить наличие проблемных зон в развитии тех или иных способностей и компетенций.

Игровые упражнения позволяют увеличивать объем изучаемого материала, повышать эффективность усвоения новой информации, максимально эффективно использовать психические ресурсы личности

для всех форм игровой деятельности (фронтальной, групповой, индивидуальной) и высоким уровне учебной мотивации.

Игра — это своего рода «жизненный университет», в котором человек получает впечатления из окружающего мира и отрабатывает в безопасном режиме необходимые для него знания, умения и навыки. В игре происходит моделирование ситуаций, в рамках которых осуществляется прокачка способностей и компетенций, необходимых для осуществления той или иной реальной деятельности. В предпринимательской деятельности, где риск и ошибка стоят очень дорого, это особенно важно.

В статье представлен опыт работы со студентами, обучающимися по программе «Предпринимательство». Цели: 1) структурировать способности предпринимателей для их обнаружения в игровой процедуре; 2) обосновать логику применения игровых приемов при обучении; 3) привести примеры игровых процедур, детерминирующих развитие предпринимательских способностей.

Игровые методы в обучении

В конце XX — начале XXI в. игровые методы начали активно применяться в обучении не только детей, но и взрослых. Давно известно, что самый лучший способ чему-либо научиться — это не бояться делать ошибки, рисковать и терпеть «неудачи». Эту детскую формулу успеха знают все, но особенно — талантливые люди, которые используют каждую свою неудачу как трамплин для очередной попытки сделать лучше то, чем они занимаются в течение длительного времени. У гения работа — как у ребенка игра, т.е. процесс наслаждения деятельностью, в которой активность, терпение и настойчивость сопровождаются богатым воображением и фантазией.

Игра очень системна, в ее структуру органично входят целеполагание, планирование и анализ результатов. В процессе игры удовлетворяются важнейшие потребности человека в самоактуализации, самоутверждении и самореализации. Мотивация игровой деятельности подогревается «мысленными экспериментами» (так называл Эйнштейн свои рассуждения), которые в любой самоорганизующейся системе генерируют идеи. Причем абсолютно добровольно и в формате конструктивного соревнования.

По мнению большинства российских исследователей игровых методов (В. В. Давыдов, С. Л. Рубинштейн, Г. К. Селевко, В. С. Селиванов, В. А. Сластенин, А. Ф. Тихомирова, В. А. Трайнев, Д. Б. Эльконин, Н. С. Пряжников и др.), возникновению игрового интереса способствуют ряд факторов:

- наличие контактов с партнерами по игре;
- азарт ожидания непредвиденных ситуаций и их дальнейший процесс разрешения;
- удовольствие от демонстрации потенциала своих возможностей;
- необходимость принятия решений в сложных, часто неопределенных, порой непредвиденных условиях и ситуациях;
- быстрое нахождение ответов и анализ последствий принятых решений;
- удовольствие от прохождения всех этапов игры, ведущих к промежуточной или окончательной цели.

Ключевыми компонентами игры являются следующие признаки:

- специально организованное пространство (Magic circle);
- наличие четких правил;
- ясный сюжет (сеттинг);
- ролевое распределение в действиях игроков, определяющих игровую ситуацию;
- наличие ситуаций риска, выигрыша в условиях достижения успеха;
- пространство выбора (решений, моделей поведения);
- удовольствие от игровой деятельности.

Дидактические интеллектуальные игры

В узком понимании дидактические игры направлены на поддержание высокой мотивации и интереса к изучаемому материалу с помощью специально разработанных процедур. Как правило, они базируются на материале учебной дисциплины, содержание которой прорабатывается с помощью игровых приемов. Примером могут служить различные интеллектуальные игры.

Интеллектуальную игру можно назвать своеобразным ретранслятором накопленного интеллектуального и социального опыта, а саму игру — моментом актуализации человеком его знаний на фоне высокой мотивации по отношению к реализуемой познавательной деятельности [Мандель, 2017].

Специфика интеллектуальных игр:

1) набор представленных задач характеризуется различной направленностью;

2) диапазон трудностей отражает широкий размах возможностей достижения результатов;

3) игра детерминирует развитие личности поступательным движением вперед, начиная с этапа вхождения в игру и заканчивая этапом подведения итогов;

4) игра становится пространством проб и возможных ошибок;

5) в представлении решений используются разнообразные варианты презентаций (рисунки, схемы, таблицы, шаблоны);

6) игра обладает высоким потенциалом реиграбельности, т.е. возможностью расширения игровых вариантов и модификации игры;

7) игра выступает инструментом самодиагностики, позволяющим определять актуальный и потенциальный уровни развития, видеть путь и направление саморазвития, дифференцировать опыт достижений [Мандель, 2017].

Примером применения дидактической интеллектуальной игры может служить «Игровой метод освоения понятий», который используется преподавателями кафедры психологии МФПУ «Синергия». Понятийно-терминологическая игра направлена на развитие лексикона студентов и формирование теоретического научного мышления. В игре несколько этапов:

1) знакомство с правилами игры и процедурой проведения;

2) объяснение значения терминов и понятий, включенных в терминокарты;

3) коллективная проработка терминокарт в группах по 3–5 человек;

4) групповая творческая работы по составлению терминотекстов;

5) межгрупповая проверка усвоения понятий;

6) анализ индивидуальных и групповых результатов.

На всех этапах контрольно-игрового режима присутствуют все признаки игровой ситуации, что делает процесс освоения

материала интересным и увлекательным [Pozina, 2018].

В широком понимании дидактическая игра — это любые игровые приемы и процедуры, которые:

1) ведут к приращению знаний, умений и навыков;

2) способствуют развитию учебной мотивации;

3) интенсифицируют процесс обучения и закрепляют новые поведенческие паттерны;

4) стимулируют процесс оптимального взаимодействия с другими участниками игровой ситуации;

5) тренируют и закрепляют профессионально важные личностные качества.

Виды дидактических игр: деловые, имитационные, организационно-деятельностные, творческие, сюжетно-ролевые и настольные. В игре люди учатся. Незаметно (и как бы исподволь) происходит наращивание навыков, после которого наступает качественный скачок, когда навык становится осмысленным и осознаваемым. Однако, чтобы осознание наступило, игра должна содержать запланированный этап рефлексии, позволяющей дать оценку собственной стратегии, каждого игрока в отдельности и группы в целом. Поэтому разбору игры на этапе рефлексии важно уделять примерно столько времени, сколько длилась сама игровая ситуация. В играх образовательного цикла акцент всегда следует делать на полученном новом опыте, на обнаруженных эффектах инсайта, на исследовательских открытиях и других дидактических новообразованиях, проявленных студентом в ходе обучающей игровой ситуации.

Игровые процедуры для взрослых, как правило, сфокусированы на практико-ориентированном обучении. Их цель — эмоционально зарядить аудиторию предстоящим действием и заставить игроков максимально ярко проявить всю свою игровую экспрессию. Нужно четко представлять диапазон компетенций (личных и профессиональных), которые должны проявлять участники игро-

вой ситуации. Важно не забывать о многофункциональности игры, с помощью которой мы помогаем участникам раскрыть все ее многообразие возможностей. Кроме очевидных достоинств, дидактические игры характеризуются и недостатками: сложностью соотношения игрового пространства с реалиями жизни, а также затрудненностью объективной оценки, мониторинга и фиксации проявленных в игре способностей.

Сегодня очень востребованы прикладные игры в области предпринимательской деятельности (в частности, для развития предпринимательских способностей). Важно, что в эту батарею входят не узкопрофессиональные навыки и умения, но и так называемые универсальные метакомпетенции, которые являются надпрофессиональными и активно используются людьми при реализации различных профессиональных деятельностей. Широкий диапазон надпрофессиональных навыков позволяет специалистам будущего без особого труда приобретать новые знания и выстраивать свою карьеру в соответствии с требованиями времени в различных отраслях экономики.

Ключевые надпрофессиональные компетенции можно обобщить в два кластера:

- 1) развитие мышления и творчества (навыки креативного решения проблем);
- 2) развитие коммуникативных навыков, обеспечивающих конструктивную работу с людьми [Живица, 2017а].

Формирование профессиональных предпринимательских компетенций

Предпринимательские компетенции в наибольшей степени соответствуют характеристике надпрофессиональности. Р. Хизрич и М. Питерс приводят наименование особых предпринимательских качеств (умений), которые можно выработать у людей, способных к ведению бизнеса [Смирнов, Воробьев, 2006]:

– ясное понимание того, что такое предпринимательство, т.е. знания, необходимые

для создания нового дела (профессиональные знания);

– способность отделять факты от мифологии и умение давать взвешенные оценки наблюдаемым явлениям (объективность);

– умение находить нестандартные решения (креативность);

– умение адекватно вести себя в условиях неопределенности и принимать конструктивные решения (стрессоустойчивость);

– умение продуцировать новые коммерческие идеи (инициативность, креативность);

– умение давать оценку перспективности новых идей (аналитика проактивность, системность мышления);

– умение оценивать внешнюю ситуацию (аналитика);

– умение заключать сделки, устанавливать контакты с партнерами, вести переговоры (эффективность взаимодействия с людьми).

Развитию предпринимательских способностей уделяется особое внимание при подготовке предпринимателей в МФПУ «Синергия». В учебнике Ю. Б. Рубина «Управление собственным бизнесом» одна из глав полностью посвящена анализу ведущих предпринимательских способностей, которые обеспечивают успех в профессиональной деятельности людей, занимающихся бизнесом.

Способность людей действовать предпринимчиво — ключевая профессионально значимая способность предпринимателей [Рубин, 2016]. Суть предпринимчивости состоит в умении увязывать все профессионально значимые для предпринимательства способности, склонности и личностные качества в интересах дела.

Ярко выраженные показатели предпринимчивости можно обнаружить у студентов-предпринимателей в ходе проведения любых учебных занятий. Так, на этапе знакомства с новой группой студентов преп. О. В. Живица использует упражнение «Великолепная Варвара», суть которого — последовательное представление студентов друг другу. В игре только два правила:

1) в момент представления нужно называть одно качество или характеристику, начинающуюся на первую букву собственного имени;

2) каждому следующему участнику необходимо повторять все, что было сказано предыдущими студентами и сообщать информацию о себе (вариант игры «Снежный ком»).

Практически каждый из студентов-предпринимателей демонстрирует комплекс показателей предприимчивости, указанных в табл. 1: быстрая оценка ситуации (сообразительность, скорость мышления); открытость к контактам (первым вступает в контакт); проницательность (прогноз понимания интеллектуальных затрат для запоминания последующей информации). Часть студентов проявляют находчивость (фиксируют информацию, заготавливая шпаргалку), а самые предприимчивые пользуются записями соседа (обычно не более 1–2

человек). Конкурентный дух демонстрируют обычно несколько человек в аудитории, проявляя максимальную настойчивость при достижении цели.

Любая игра, а особенно учебная, по своей природе диагностична. Она позволяет оценивать выраженность тех или иных способностей, умений, навыков и мотиваций, которые, по своей сути, и являются компетенциями [Вачков, 2008; Федорова, 2009].

Мы считаем, что все игровые процедуры, которые используются на кафедре, позволяют не только оценивать у студентов уровень развития отдельных компетенций, но и мониторить в процессе игровой деятельности их качественный прирост.

В табл. 1 представлены индикаторы, предложенные М. Н. Киселевой, по которым можно осуществлять процедуру оценки компетенций предпринимателя в ходе обучения. В соответствии с этими индикаторами мы

Таблица 1. Диагностика предпринимательских способностей в игре

Table 1. Diagnostics of entrepreneurial abilities in the game

№	Универсальные способности/ компетенции	Индикаторы компетенции [Киселева, 2015, с. 90-101]	Игровые процедуры оценки
1	Управленческие, административные, организаторские способности	Умение расставить приоритеты в работе для себя и других Умение распределять работу среди подчиненных Дисциплинированность, пунктуальность	– Формирование модели организации [Лукичева, 2006, с. 83–87]; – Крестики-нолики (на поле 6×6)
2	Аналитические способности	Способен к структурированию информации, анализу и обобщению Способность выделять основной смысл информации Способность выводить логические заключения Умение выделять причины и перспективы сложившейся ситуации	– Находка для шпиона [Находка для шпиона: правила]; – Быки и коровы [Гик, 1978а, б]; – Ассоциации; – Танграм [Живица, 20176]; – Данетки; – Пять-пять; – Бизнес-Покер [Бизнес-покер: правила]
3	Склонность к принятию риска /Стрессоустойчивость	Способность работать в условиях ограниченных ресурсов, в том числе в режиме дефицита времени (цейтнот) Учитывает возможные последствия принятых решений, оценивает их риски и возможности, строит целостный образ ситуации Уравновешенность, самообладание	– Коллективный лабиринт [Бут Свини, Медоуз, 2007]; – Бизнес-риск-мен [Пряжников, 2007]; – Кораблекрушение; – Озеро [Козлов, 2004]; – Крестики-Нолики (на поле 6×6)

Окончание Таблицы 1

№	Универсальные способности/ компетенции	Индикаторы компетенции [Киселева, 2015, с. 90-101]	Игровые процедуры оценки
4	Гибкость, адаптивность	Способность работать в быстроизменяющихся условиях	– Танграм; – Быки и коровы; – Пять-пять; – Данетки; – Бизнес-Покер
		Открытость новой информации опыту, умение отойти от привычных стереотипов	
		Видит несколько вариантов решения проблемы	
5	Креативность	Выполнение заданий нестандартным способом	– Шесть шляп мышления [Боно, 2006]; – Перевертыши; – Мозговой штурм; – Приемы стимуляторы [Ваганди, 2013]
		Творческий подход к решению задач	
		Поиск новых методов работы	
		Умение фиксироваться на позитивных сторонах сложных ситуаций	

предлагаем набор соответствующих игровых процедур.

Большинство перечисленных в таблице игр достаточно распространены, хотя их потенциал используется в образовательном процессе незначительно. Коротко охарактеризуем их.

Игры «Находка для шпиона», «Ассоциации», «Данетки» похожи на широко известную настольно-ролевую игра «Мафия». Они направлены на формирование умений работать с информацией (избыточной, неполной, ассоциативной и др.) и развитие аналитических способностей. Игра «Данетки» тренируют гибкость мышления, в ней отрабатываются навыки применения «воронки» вопросов, выдвижения гипотез и сужения темы.

Настольные игры «Пять-Пять» и головоломка «Танграмм» предназначены для очень широкого возрастного диапазона. Формируют аналитические способности, развивают гибкость мышления, тренируют комбинаторные навыки, учат выделять причины и перспективы сложившейся ситуации, приучают использовать по максимуму имеющиеся ресурсы, формируют способности работать в быстроизменяющихся условиях, видеть несколько вариантов нахождения выгодных решений. Карточной игре

«Бизнес-покер» мы планируем посвятить отдельную статью.

В данной статье мы остановимся на подробном описании трех игровых процедур:

- 1) аналитической бланковой игре «Быки и коровы»;
- 2) групповой игре «Крестики-нолики» (на поле 6x6);
- 3) активизирующей имитационно-профориентационной игре «Бизнес-риск-мен».

3) активизирующей имитационно-профориентационной игре «Бизнес-риск-мен».

«Быки и коровы». Игра проста в применении, экономична по времени (занимает 15–20 минут) и не требует специального оборудования (лист бумаги, ручка).

Цель: разгадать четырехзначное число партнера за минимальное количество ходов.

Проявляемые компетенции: аналитические и комбинаторные способности, внимательность, альтернативность и гибкость мышления, алгоритмизация деятельности.

Инструкция: каждому из играющих необходимо загадать и зафиксировать у себя на листе четырехзначное число, удовлетворяющее двум правилам: 1) важно, чтобы каждая из цифр встречалась только один раз, т.е. все цифры должны быть различны; 2) ноль не может стоять на первом месте (так как это будет трехзначное число). Ходы осуществляются по очереди, пока загаданные числа не будут выявлены.

Этапы проведения:

1) студенты объединяются в пары или тройки, втайне от партнера каждый записывает загаданное четырехзначное число с неповторяющимися цифрами;

2) игрок, который начинает игру по жребию, делает ход (называет произвольное четырехзначное число). При сравнении с загаданным (своим) числом, партнер сообщает в метафорической форме, насколько оно близко к загаданному. Иными словами, он информирует о количестве совпадений «быков» и «коров»: «быки» — это цифры в загаданном числе (стоят на другом месте, блуждают); «коровы» — это цифры, которые угаданы и стоят на своем месте;

3) игра завершается, когда все цифры стоят на своих местах (на вопрос о четырехзначном числе звучит в ответ «4 коровы»).

Рефлексия. После окончания игры необходимо подсчитать количество совершенных ходов, а также проанализировать выбранную стратегию с точки зрения ее оптимальности. В настоящее время существуют электронные варианты данной игры.

«Крестики-нолики». Демонстрирует легкость возникновения межгрупповых отношений и то, какой вид они приобретают в игровой ситуации.

Необходимое время: 20–30 минут (зависит от количества участников).

Материалы и оборудование: доска и два цветных маркера.

Цель: заполнить максимально возможную площадь своими знаками — крестиками и ноликами.

Проявляемые компетенции: привычные стратегии межгрупповых отношений, стили руководства, навыки делегирования полномочий и постановки задач.

Инструкция: игровое поле 6×6 нужно заполнить знаками — крестиками и ноликами. Команды ходят по очереди. Последовательность выхода конкретного игрока определяется капитаном команды, на котором лежит ответственность за результат игры. Место, куда ставить свой знак (крестик или нолик),

также указывает капитан команды. Хотя всегда находятся люди, которые не прислушиваются к решению руководства и следуют собственной логике. Игра завершается, когда все отведенное поле заполнено.

Успех команды определяется количеством знаков, имеющих хотя бы одну общую «перегородку» (вертикальную или горизонтальную). Подсчитываются все неизоллированные второй командой знаки, стоящие как по вертикали, так и по горизонтали.

Этапы проведения:

1) аудитория делится на две эквивалентные группы;

2) на доске изображается игровое поле, состоящее из 36 клеток (6×6). Командам сообщаются правила игры;

3) капитаны команд получают маркеры (лучше разного цвета) и начинается игровое действие, которое продолжается до полного заполнения игрового поля.

Преподаватель следит за соблюдением правил. Можно играть с одним маркером, тогда добавляется правило о передаче маркера капитану внутри группы, между группами обмен происходит только через капитанов;

4) подсчет результатов: складывают все рядом стоящие крестики или нолики (сначала по вертикали, затем по горизонтали). На рис. 1 приведены результат игры: X=29, O=24.

x	0	0	0	x	0
0	0	0	0	x	x
x	0	x	0	0	0
x	x	x	x	x	0
0	x	x	x	x	0
0	x	x	0	x	0

Рис. 1. Пример заполненного игрового поля «Крестики-нолики»

Fig. 1. Example of a filled «TIC-TAC-Toe» playing field

Рефлексия. Участникам задают следующие вопросы:

– Как вы думаете, сколько максимально баллов могла набрать каждая команда? (36)

– Что помешало достижению максимально возможного результата?

– Как будет выглядеть игровое поле при максимально возможных для обеих команд результатах?

При возможности проводится видеозапись игровой процедуры с последующим ее просмотром и анализом. Добавляются вопросы о стилях лидерства, качестве предъявляемых инструкций, мотивах совершения ходов, избираемой стратегии межгруппового взаимодействия.

«Бизнес-риск-мен». Активизирующая имитационно-профориентационная игра предназначена для оценки компетенций предпринимателя [Пряжников, 2007, с. 381–386].

Время проведения: 35–40 минут (при этом важно оставить время на обсуждение полученных результатов).

Материалы и оборудование: лист бумаги и ручка.

Цель: заработать как можно больше денег.

Проявляемые компетенции: саморегуляция/самообладание; учет возможных последствий принятых решений; оценка рисков и потенциала выборов; интуиция.

Игра вызывает много эмоций, в связи с этим важно договориться о соблюдении двух правил: 1) играть честно; 2) соблюдать конфиденциальность информации (не обмениваться информацией с остальными игроками, сдерживать свои высказывания).

Инструкция: На время игры участники становятся собственниками посреднического бизнеса; каждый ход позволяет заключать сделки на одну из трех сумм (100, 300 или 500 тыс. евро). Вся игровая процедура состоит из 15 ходов, которые заносятся в специальную таблицу (чертят сами участники).

Описание ходов (этапы проведения):

1) первая колонка указывает на количество совершаемых в игре сделок, ходов;

2) далее идет выбор суммы сделки;

3) следующая колонка называется «Юрист», поскольку любая сделка должна быть нотариально заверена. В игре юрист берет 50% от суммы сделки (это предельные суммы, в жизни так не бывает). Поэтому, если игрок решает обратиться к юристу и все сделать по закону, то в следующей колонке он фиксирует половину суммы сделки. В названии игры есть слово «риск», следовательно, можно к юристу не обращаться (т.е. совершается теневая сделка);

4) следующая колонка — «Аудит» — дает возможность проверки законности сделок. Если ведущий на каком-то ходу произносит «аудит» и игрок обратился на данном ходу к юристу (ему заплатил), то аудит нарушений не обнаружил. Если игрок к юристу не обращался, то он попадает в тюрьму и пропускает столько ходов, сколько указано в первой цифре сделки (на 1, 3 или 5 ходов). Ведущий может использовать слово «аудит» только пять раз за игру;

5) графа «Благотворительность». Эта деятельность — достаточно популярная опция в бизнесе. Она требует 100% пожертвования денег, имеющихся у игрока от этой сделки;

6) следующая колонка — «Спасибо за милость вашу». Игроку возвращается трехкратная сумма пожертвования. За всю игру эта произносится всего пять раз;

7) завершает таблицу графа «Итого».

Под руководством ведущего игроки заполняют строки подготовленной таблицы. В момент произнесения кодовой фразы «Аудит» ведущий обращается к игрокам, не заплатившим юристу. Для них данный ход завершается, и они «падают в тюрьму» (пропускают ходы). По условиям игровой процедуры деньги, которыми рискнул игрок, оседают на его счетах в колонке «Итого». Когда сроки тюремного заключения заканчиваются, игроки возвращаются к игре и продолжают заключать сделки.

Рефлексия. Кроме очевидного результата (заработанные во время игры деньги), со студентами-предпринимателями важно рассмотреть и обсудить сопутствующие ре-

зультаты игры: причины успеха или неудачи; выбор стратегии принятия решений, ее постоянство или изменение в зависимости от условий; внимательность; соблюдение правил и др. Этап рефлексии позволяет начать разговор о непростых условиях, в которых ведется бизнес в России; обсудить вопросы нравственности и социальной ответственности бизнеса; проанализировать роль эмоций в управлении выборами решений; обнаружить последствия рациональных и эмоциональных решений в реальной жизни.

Заключение.

В игре мыслят не только дети, но и взрослые. Именно поэтому игровые процедуры, которые мы используем в практике работы со студентами, оказываются наиболее эффективными и востребованными в учебном процессе. Как правило, все игры включают в себя ряд психологических принципов:

- 1) «Познай самого себя»;
- 2) групповое общение и переговоры;
- 3) ответственность за каждого члена команды и результат;
- 4) четко организованный алгоритм работы [Pozina, 2018].

Таким образом, можно сделать следующие выводы:

- 1) игра — явление универсальное и может активно применяться в процессе взаимодействия с людьми разных возрастных групп;
- 2) ключевые компоненты игры не являются жестко детерминированными;
- 3) к дидактическим интеллектуальным играм относится широкий диапазон игровых методов, направленных на развитие памяти, мышления, внимания, речевых и коммуникативных навыков, необходимых для различного типа профессиональных сфер деятельности;
- 4) игровая ситуация облегчает учебный формат занятий, повышает мотивацию студентов и развивает профессиональную рефлексию;
- 5) ключевой этап дидактической игры — шеринг (обсуждение и рефлексия всех игровых этапов) — направлен на фиксацию и осмысление привычных поведенческих паттернов, которые в процессе решения игровых задач трансформируются в эффективные модели профессионального поведения.

«Разработка образовательных технологий, направленных на формирование концептуальных структур, релевантных предметной деятельности, может быть хорошим средством развития индивидуальных ментальных ресурсов», — пишет руководитель Лаборатории способностей и ментальных ресурсов Института Психологии РАН доктор психологических наук, профессор Е. В. Волкова [Волкова, 2016, с. 381–386]. Очень важно, что такой подход вполне релевантен той деятельности, которую осуществляет наш вуз в направлении подготовки кадрового резерва страны и воспитания будущих российских предпринимателей.

Список литературы

1. Боно Э. Шесть шляп мышления. Минск: Попурри, 2006.
2. Бут Свини Л., Медоуз Д. Сборник для развития системного мышления. Пер. с англ. М.: Просвещение, 2007.
3. Бьюзен Т. Могущество вербального интеллекта / пер. с англ. Ю. Е. Андреева. Минск: ООО «Попурри», 2004.
4. Ванганди А. Задачи на тренировку бизнес-интеллекта. Пер. с англ. Минск: Попурри, 2013.
5. Вачков И. В. Основы технологии группового тренинга. Психотехники. М.: Ось-89, 2008.
6. Волкова Е. В. Технология развития ментальных ресурсов. М.: Институт психологии РАН, 2016.
7. Гик Е. Быки и коровы // Наука и жизнь. 1978. № 2. С. 150, 151.
8. Живица О. В. Будущее за игропрактиками / Практическая психология личности: учебное пособие / под ред. О. И. Каяшевой, Н. В. Николаевой. СПб.: НИЦ АРТ, 2017а. С. 30–36.
9. Живица О. В. Выигрывает каждый или о развитии личности в игре // Практическая психология личности: учебное пособие / под ред. О. И. Каяшевой, Н. В. Николаевой. СПб.: НИЦ АРТ, 2017б. С. 57–62.
10. Киселева М. Н. Оценка персонала. СПб.: Питер, 2015.
11. Козлов В. В., Козлова А. А. Управление конфликтом. М.: Эксмо, 2004. С. 211–214.
12. Лукичева Л. И. Управление организацией: учебное пособие / под ред. Ю. П. Анискина. М.: Омега-Л, 2006.
13. Мандель Б. Р. Интеллектуальная игра и образование: развитие профессионально значимых качеств обучающихся: учебное пособие. М.; Берлин: Директ-Медиа, 2017.
14. Пряжников Н. С. Профессиональное самоопределение: теория и практика. М.: Академия, 2007. С. 381–386 [Электронный ресурс]. URL: http://pkssuvu.ru/sites/default/files/course_materials/Pryazhnikov.pdf.

15. Рубин Ю. Б. Управление собственным бизнесом. М.: Университет «Синергия», 2016.
16. Смирнов Л. К., Воробьев А. В. Развитие культуры предпринимательства как педагогическая проблема // Сибирский педагогический журнал. 2007. № 10 [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/razvitiye-kultury-predprinimatelstva-kak-pedagogicheskaya-problema>.
17. Федорова Л. И. Игра: дидактическая, ролевая, деловая. Решение учебных и профессиональных проблем. М.: ФОРУМ, 2009.
18. Pozina M. B. Contemporary strategies of managing the process of learning // *Astra Salvensis*. 2018. T. 6. P. 691–700.
19. Бизнес-покер: правила [Электронный ресурс]. URL: <http://igrof.com/poker>.
20. Находка для шпиона: правила [Электронный ресурс]. URL: https://www.mosigra.ru/Face/Show/nahodka_shpiona/rules.
9. Zhivitsa O. V. *Vyigryvaet kazhdyi ili o razvitii lichnosti v igre. Prakticheskaya psikhologiya lichnosti: ucheb. posobie* [Everyone wins or about the development of personality in the game / Practical psychology of personality: textbook] / ed. by O. I. Kayashevoy, N. V. Nikolaevoy. SPb.: NITs ART Publ., 2017b, pp. 57–62.
10. Kiseleva M. N. *Otsenka personala* [Staff Assessment], SPb.: Piter Publ., 2015. 256 p.
11. Kozlov V. V., Kozlova A. A. *Upravlenie konfliktom* [Conflict management]. Moscow, Eksmo, 2004, pp. 211–214.
12. Lukicheva L. I. *Upravlenie organizatsiei: uchebnoe posobie* [Organization management: a training manual / Ed. by. Yu. P. Aniskina]. Moscow, Omega-L Publ., 2006.
13. Mandel' B. R. *Intellektual'naya igra i obrazovanie: razvitiye professional'no znachimykh kachestv obuchayushchikhsya: uchebnoe posobie* [Intellectual game and education: development of professionally significant qualities of students: textbook / by Arthur B. R. Mandel']. Moscow, Berlin, Direkt-Media Publ., 2017.
14. Pryazhnikov N. S. *Professional'noe samoopredelenie: teoriya i praktika* [Professional self-determination: theory and practice]. Moscow, Akademiya Publ., 2007, pp. 381–386. Available at: http://pksuvu.ru/sites/default/files/course_materials/Pryazhnikov.pdf
15. Rubin Yu. B. *Upravlenie sobstvennym biznesom* [Managing your own business] / by Arthur Yu. B. Rubin]. Moscow, «Synergy University», 2016. 976 p.
16. Smirnov L. K., Vorob'ev A. V. *Razvitiye kul'tury predprinimatel'stva kak pedagogicheskaya problema* [Development of entrepreneurship culture as a pedagogical problem], 2007, no. 10 [Electronic resource]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/razvitiye-kultury-predprinimatelstva-kak-pedagogicheskaya-problema> (accessed 13.02.2019)
17. Федорова Л. И. *Igra: didakticheskaya, rolevaya, delovaya. Reshenie uchebnykh i professional'nykh problem* [Game: didactic, role-playing, business. Solving educational and professional problems]. Moscow, FORUM Publ., 2009.
18. Pozina M. B. Contemporary strategies of managing the process of learning. *Astra Salvensis*, 2018, vol. 6, pp. 691–700.
19. *Biznes-poker: pravila* [Game Rules of Business-poker]. [Electronic resource]. URL: <http://igrof.com/poker>.
20. *Nahodka dlya shpiona: pravila* [Game Rules A godsend for a spy]. [Electronic resource]. URL: https://www.mosigra.ru/Face/Show/nahodka_shpiona/rules.

References

1. Bono E. *Shest' shlyap myshleniya* [Six Thinking Hats]. Minsk: Popurri, 2006.
2. But Swini L., Medouz D. *Sbornik dlya razvitiya sistemnogo myshleniya* [The Systems Thinking Playbook: Exercises to Stretch and Build Learning and Systems Thinking Capabilities]. Moscow, Prosveshchenie Publ., 2007. 285 p.
3. Buzan T. B'yuzen T. *Mogushchestvo verbal'nogo intellekta* [The Power of verbal intelligence]. Minsk: Popurri, 2004.
4. Vangandi A. *Zadachi na trenirovku biznes-intellekta* [Tasks for training business intelligence] Minsk: Popurri, 2013.
5. Vachkov I. V. *Osnovy tekhnologii gruppovogo treninga. Psikhotehniki* [The basic technology of group training. Psychotechnics]. Moscow, Os'-89, 2008.
6. Volkova E. V. *Tekhnologiya razvitiya mental'nykh resursov*. [Technology development of the mental resources]. Moscow, Institute of psychology RAN Publ., 2016.
7. Gik E. *Byki i korovy* [Bulls and cows]. *Nauka i zhizn'* — Science and life, 1978, no. 2, pp. 150–151.
8. Zhivitsa O. V. *Budushchee za igropraktikami. Prakticheskaya psikhologiya lichnosti: ucheb. posobie* [The future belongs to the Game designer / Practical psychology of personality: textbook] / ed. by O. I. Kayashevoy, N. V. Nikolaevoy. SPb.: NITs ART Publ., 2017a, pp. 30–36.

Zhivitsa O. V., University «Synergy», Moscow, Zhivitsa@inbox.ru

Pozina M. B., University «Synergy», Moscow, MPozina@synergy.ru

Didactic possibilities of game procedures in the process of training entrepreneurs

The article deals with the development of entrepreneurial abilities through gaming technology. The materials of the article reveal the factors of game interest, the specifics of intellectual games, especially the game procedures for adults. The basic thesis: the gaming procedures in the training allow us to evaluate, understand and develop key entrepreneurial skills. Any speculative concepts describing the professional abilities of entrepreneurs can be operationalized in such a way that this ability becomes detectable, diagnosed, evaluated. Understanding the mechanism of manifestation of a particular entrepreneurial ability allows you to choose the appropriate game procedure through which you can on the one hand to assess the personality, on the other hand to build a predictive

picture of the development of personal potential. To do this, it is important to: 1) identify indicators of abilities, skills and abilities developed by the game; 2) describe each indicator, differentiate the levels of development of the ability; 3) make a map of monitoring the behavior of the player, based on the selected indicators. The content of the games used in pedagogical practice by teachers of the Department of Psychology is consistently revealed through the description: the time spent, the necessary materials and equipment, the game purpose, the competencies diagnosed in the game, the instructions, the stages of carrying out and reflection. The game method in training allows to take into account: 1) individual experience of the past; 2) strategies of behavior relevant to the present; 3) to predict the dynamics of the development of individual abilities on the basis of existing potential. The key stage of the didactic game — reflection, is aimed at fixing and understanding the usual behavioral patterns, which in the process of solving game problems are transformed into effective models of professional behavior.

Keywords: game methods, didactic game, intellectual game, entrepreneurial abilities, entrepreneurship, self-diagnosis in the game, game reflection, game interest, game evaluation procedures.

About authors:

Zhivitsa O. V., *PhD. psychology, associate Professor of the Department of psychology,*

Pozina M. B., *PhD. psychology. D., associate Professor of the Department of Psychology*

For citation:

Zhivitsa O. V., Pozina M. B. Didactic possibilities of game procedures in the process of training entrepreneurs. *Journal of Modern Competition*, 2019, vol. 13, no. 1(73), pp. 29–39 (in Russian, abstr. in English).