

## КОМПЬЮТЕРНАЯ ДЕЛОВАЯ ИГРА «ЭЛЕКТРОННОЕ СТУДЕНЧЕСКОЕ ПРАВИТЕЛЬСТВО» КАК ЭФФЕКТИВНАЯ ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ МОДЕЛЬ

Казарян М.Л.<sup>1,2</sup>, Шахрамьян М.А.<sup>1,3,4</sup>

<sup>1</sup>«Владикавказский филиал Финансового университета при Правительстве Российской Федерации», Владикавказ, Россия (362001, Владикавказ, ул. Молодежная 7), e-mail: [vfek@bk.ru](mailto:vfek@bk.ru)

<sup>2</sup>«Северо-Осетинский Государственный университет им. К. Л. Хетагурова», Владикавказ Россия (362040, Владикавказ ул. Ватутина 46)

<sup>3</sup> «Института аэрокосмических технологий и мониторинга РГУ нефти и газа им.И.М.Губкина», Москва, Россия (119991, Москва ленинский проспект дом 65), e-mail: [7283963@mail.ru](mailto:7283963@mail.ru)

<sup>4</sup>«Московский институт открытого образования», Москва, Россия (119034Москва, Пречистинский переулок, дом 7а)

---

При разработке деловой игры и определения ее сущности прежде всего необходимо пересмотреть ее назначение, характеристики и ее структуру. Актуальность рассмотрения деловых игр заключается в гуманизации деятельности обучаемого студента своей будущей жизни и умении маневрировать в той или иной ситуации, т.е. данный метод рассматривается как реализация диалогического принципа обучения профессии. Проект «Электронное студенческое правительство» (ЭСП) позволяет на примере решения многочисленных реальных практических текущих задач, стоящих перед вузом, получить необходимый начальный опыт в формулировке управленческих задач с необходимым финансово-экономическим обоснованием, контролем сроков их выполнения, отчетности за результаты выполненных работ и др. Успешная реализация проекта ЭСП позволит повысить эффективность вуза по критерию «Трудоустройство студентов».

Ключевые слова: непрерывное образование, человеческий капитал, инвестиции в человеческий капитал, фонд образования, деловая игра.

## COMPUTER BUSINESS GAME "ELECTRONIC STUDENT GOVERNMENT" AS AN EFFECTIVE PEDAGOGICAL MODEL

Kazaryan M.L.<sup>1,2</sup>, Shakhramanyan M.A.<sup>1,3,4</sup>

<sup>1</sup>"Financial University at Government of Russian Federation Vladikavkaz branch", Vladikavkaz, Russia (362001, Vladikavkaz, Molodezhnaya str., 7), e-mail: [vfek@bk.ru](mailto:vfek@bk.ru)

<sup>2</sup>"North Ossetian State University by K. L. Khetagurov "Vladikavkaz Russia (362040, Vladikavkaz Vatutin str. 46)

<sup>3</sup> «Institute of Aerospace Technology and Monitoring», Moscow, Russia (Moscow 119991, Leninsky Prospect 65), e-mail: [7283963@mail.ru](mailto:7283963@mail.ru)

<sup>4</sup> «Moscow Institute of Open Education», Moscow, Russia (119034Moskva Prechistinsky lane 7a)

---

In the development of the simulation game and to determine its effect, it is first necessary to review its purpose, its characteristics and structure. The relevance of considering gaming is humanization activities to teach students their future life and the ability to maneuver in any given situation. This method is considered as a realization of the principle of dialogic teaching profession. The project "Electronic Students' republic" (ESR) allows on the example of solving many real practical current challenges facing the HEI, to get the necessary initial experience in the formulation of management tasks with the necessary financial and economic feasibility, the control the timing of their implementation, accountability for the results of the work performed, and others. The successful implementation of the ESR will increase the efficiency of high school on the criterion of "the employment of students."

Keywords: continuing education, human capital, investment in human capital, education fund, a business game.

Современная российская действительность такова, что высшая школа обязана предложить совершенно новую по своим качественным признакам систему мероприятий для выполнения положений Болонской декларации, в основе которой лежат мероприятия по реализации новых образовательных стандартов высших учебных заведений [1-5].

При разработке деловой игры и определения ее сущности прежде всего необходимо пересмотреть ее назначение, характеристики и ее структуру. Актуальность рассмотрения деловых игр заключается в гуманизации деятельности обучаемого студента своей будущей жизни и умении маневрировать в той или иной ситуации, т.е. данный метод рассматривается как реализация диалогического принципа обучения профессии.

Данная статья посвящена описанию теоретических и методологических аспектов проведения деловой игры в учебном и воспитательном процессах колледжа и вуза.

Итак, еще раз подчеркнем, что актуальность проекта вызвана существующими реалиями современного общества, а именно проблемой трудоустройства выпускников вузов на работу. К сожалению, существующие государственные программы по трудоустройству выпускников неэффективны, в некоторых случаях они просто не работают. В связи с этим выпускник по окончании вуза находится в самом невыгодном положении: имея на руках диплом об окончании вуза, он крайне невостребован. Известно также, что работодатель крайне неохотно берет на работу молодых специалистов, только что окончивших вуз, из-за того, что, как правило, выпускники вузов слабо владеют практическими навыками по выбранной специальности, не умеют ставить управленческие задачи и контролировать сроки их выполнения с использованием современных информационных технологий и многое другое. Разумеется, для решения подобных задач необходима прежде всего практика работы по выбранной специальности. Итак, для преодоления подобных проблем необходимо уже в процессе учебы получать практические навыки по многим областям деятельности, в частности по выбранной специальности.

Проект «Электронное студенческое правительство» (ЭСП) позволяет во многом решать перечисленные выше проблемы в процессе обучения студентов в вузе. При этом студент на примере решения многочисленных реальных практических текущих задач, стоящих перед вузом, получает необходимый начальный опыт в формулировке управленческих задач с необходимым финансово-экономическим обоснованием, контролем сроков их выполнения, отчетности за результаты выполненных работ и др.

#### **Электронное студенческое правительство: методология и принципы построения**

Когда формируется модель вуза, возникает вопрос: как можно представить роль и функции студента в обществе? Разумеется, это интеллектуальное будущее любого государства. Следующий вопрос — это какая формула образования реализуется в вузе в современном обществе: «Преподаватель изрекает – студент записывает» или *«Преподаватель помогает студенту добывать новые знания и приобретать умения, которые ему помогут в последующей взрослой жизни».*

Очевидно, что высшая школа ориентирована прежде всего на то, чтобы студенты после окончания вуза, помимо полученных знаний, смогли бы получить навыки проведения исследовательских задач, четко формулировать конечные и промежуточные цели того или иного проекта, пути достижений этих целей, умение коллективного взаимодействия при решении конкретных практических задач, чтобы у студентов сформировались лидерские качества, чувства ответственности за порученное дело и многое другое. Все это в стандартных вузовских программах, как правило, не предусмотрено в силу разных причин, в том числе острого дефицита времени. Между тем это важно прежде всего для будущей трудовой жизни студента. Как показывает жизнь, *успеха в жизни добиваются не круглые отличники, а ребята с выраженными лидерскими качествами*, которые способны сплотить вокруг себя однокурсников, правильно поставить задачу коллективу, контролировать качество и сроки выполнения различных поручений.

*Предлагаемый проект «Электронное студенческое правительство» как раз и направлен на решение отмеченных выше задач.* Деловая игра организовывается самими студентами. Она представляет собой сложную целевую систему. По мнению Вербицкого А.А.: «В деловой игре при ее конструировании и применении реализуются следующие психолого-педагогические принципы: принцип имитационного моделирования, конкретных условий и динамики производства; принцип игрового моделирования содержания и форм профессиональной деятельности; принцип совместной деятельности; принцип диалогического общения; принцип двуплановости; принцип проблемности содержания имитационной модели и процесса его развертывания в игровой деятельности» [8, С. 129].

По мнению ученого, деловая игра – это наложение технологий имитационной и игровой модели. Справедлива следующая его цитата: «Имитационная модель отражает выбранный фрагмент реальной действительности, который можно назвать прототипом модели или объектом имитации, задавая предметный контекст профессиональной деятельности специалиста в учебном процессе. Игровая модель является фактически описанием работы участников с имитационной моделью, что задает социальный контекст профессиональной деятельности специалиста» [8, С. 144].

При разработке игры необходимо руководствоваться тем, что следует учитывать только наиболее значимые факторы. В таком случае игра становится наглядной, и участникам легче ее анализировать. Нужно предоставлять игрокам большую свободу выбора, тогда они охотнее включаются в игру.

Необходимо правильно продумать основные стимулы для игроков, которые вовлекают участников. Для этого следует определить идею обратной связи. Это даст возможность

правильного развития системы по принципу правильного принятия решения, а также возможность верно дифференцировать игроков.

Очевидно, что игра не будет иметь реальной жизнеспособности, если неправильно регламентирована последовательность поступков и действий, поступки статичны во времени, рутинные операции не автоматизированы, в ходе игры необходимо постоянное вмешательство ведущего.

Итак, мы рассматриваем компьютерную деловую игру, в которой есть четко обозначенные задачи с конкретными сроками выполнения, исполнителями, контролерами. Все это реализуется в единой информационной среде, создаваемой компьютерной системой управления проектами и электронным документооборотом. Лучше всего, на наш взгляд, для этой цели подходит компьютерная система Lement.pro — разработка участника инновационного центра «Сколково» компании «Элемент» [6-7]. Как показывают проведенные исследования, деловые игры в гораздо большей степени способствуют усвоению нового материала и приобретению практических навыков и умений, чем лекции и семинарские занятия.

Важно, чтобы эта игра в максимальной степени отражала реальную действительность. Все вчерашние студенты в своей трудовой жизни в той или иной степени столкнутся с необходимостью знания обустройства системы государственного управления, разграничения полномочий исполнительной и законодательной власти. От того, насколько четко и ясно они будут представлять данные вопросы, во многом будет зависеть успех в дальнейшей жизни. Электронное студенческое правительство — это своего рода мини-правительство страны. Создается кабинет министров в составе ряда министерств. Премьер-министр, министры и сотрудники министерств назначаются из числа студентов. Создается также Наблюдательный (попечительский) Совет Электронного студенческого правительства, в состав которого входят руководство вуза и потенциальные работодатели. Состав министерств и решаемые ими задачи определяются членами Наблюдательного Совета. Проводится конкурс на замещение вакантных должностей премьер-министра и министров. Положение о конкурсе разрабатывается членами Наблюдательного Совета.

В Положении приводятся перечни тех задач и проектов, которые должны решать и реализовывать министерства (в основном в интересах будущих работодателей), критерии оценки победителей, виды и порядок вручения наград победителям и др.

Перед проведением конкурса студенты должны прослушать цикл лекций и принять участие в практических занятиях по использованию компьютерной системы управления проектами и электронным документооборотом в рамках учебной дисциплины «Современные информационные технологии управления проектами и бизнесом» (рабочее название).

Конкурсанты на соискание должностей премьер-министра и министров должны представить программу и подобрать коллектив. В результате проведения конкурса будут определены все участники проекта «Электронное студенческое правительство».

Желательно, чтобы премьер-министр и министры были из числа старшекурсников, а часть сотрудников министерств (руководители департаментов, управлений, отделов и др.) — из студентов младших курсов. В этом случае у студентов младших курсов появляется возможность прохождения всех ступеней по служебной лестнице, начиная с решения простых задач на первых курсах до сложных задач на старших курсах в роли министра или заместителя министра.

Состав министерств и решаемые ими задачи, как было отмечено выше, определяются Наблюдательным советом и должны прежде всего быть ориентированы на потенциальный рынок труда. В качестве примера рассмотрим министерство печати и мультимедийных технологий. Основная задача этого министерства — это выпуск электронной газеты с использованием современных информационных технологий (облачные платформы, мобильные клиентские устройства (iPad, айфон, смартфон). Главным редактором электронной газеты является министр печати и информационных технологий. В составе министерства имеется определенное число корреспондентов, в том числе из числа студентов первых курсов, ответственных за выпуск новостей из жизни вуза или организаций — потенциальных работодателей. Корреспонденты, используя современные мобильные гаджеты в режиме времени, близкому к реальному, формируют в компьютерной системе управления проектами и электронным документооборотом в окне министра печати и мультимедийных технологий новостные ленты определенной направленности, и на основе этого будет оперативно осуществляться выпуск электронной газеты. Помимо этого, в рамках деятельности данного министерства можно предусмотреть выпуск усилиями студентов серии документальных и мультфильмов, например по вопросам охраны окружающей природной среды (наподобие мультфильмов «Ну, погоди!»), в которых отрицательный персонаж загрязняет окружающую природную среду и наносит вред людям, животному и растительному миру, а положительный персонаж, используя современные технические средства, например системы космического мониторинга, следит в режиме реального времени за деятельностью отрицательного персонажа с целью защиты окружающей природной среды. В рассмотренном выше случае студент в качестве корреспондента, начиная с относительно простых задач по сбору информации по определенному направлению деятельности вуза (или потенциального работодателя) и предоставления ее в определенном формате в компьютерную систему управления проектами и электронным документооборотом, постепенно получая более сложные задачи, например

формирование отдельной полосы в газете и получая опыт управленческой работы, со временем сможет стать министром — главным редактором электронного студенческого правительства. На таких примерах студентам будет понятно: чтобы стать хорошим руководителем, необходимо пройти ряд должностей по служебной лестнице.

Важно также понимать, что одним из основных стимулов активного участия студентов в проекте «Электронное студенческое правительство» является возможность формирования портфолио для последующего трудоустройства выпускника вуза. Проект «Электронное студенческое правительство» такую возможность предоставляет.

Министерство науки и технологии электронного студенческого правительства под руководством членов Наблюдательного совета, в том числе и представителей организаций-работодателей, формирует План перспективных исследований и проектов, ориентированных прежде всего на решение насущных проблем и на возможность объективного отбора наиболее подготовленных студентов. В тематику Плана перспективных исследований и проектов целесообразно включение тем выпускных квалификационных и магистерских работ. План перспективных исследований и проектов выкладывается в компьютерную систему управления проектами и электронным документооборотом и становится доступным всем участникам электронного студенческого правительства. Помимо этого, выкладываются информация о научных руководителях проектов и их контактные данные.

После того как за каждым проектом будут закреплены студент и научный руководитель, в рамках деятельности профильного министерства начинается реализация выбранного проекта. Причем научный руководитель, используя возможности компьютерной системы управления проектами и электронным документооборотом, может дистанционно ставить конкретные промежуточные задачи, контролировать качество и сроки их выполнения. При этом сама компьютерная системы управления проектами и электронным документооборотом напоминает научному руководителю и студенту о приближении сроков выполнения отдельных заданий в рамках проекта, что является немаловажным, учитывая, что научный руководитель является, как правило, очень занятым человеком.

Компьютерная система управления проектами и электронным документооборотом имеет в своем составе электронный архив. Это позволяет руководителю объективно оценивать динамику роста качества и обоснованность предлагаемых студентом предложений в течение всего периода реализации проекта, что является весьма важным при оценке потенциала того или иного студента.

*Таким образом,* у потенциального работодателя появляется реальная возможность, используя ресурсы компьютерной системы управления проектами и электронным документооборотом, в течение длительного времени наблюдать за динамикой

профессионального роста того или иного студента, его умением ставить и оперативно решать поставленные задачи в установленные сроки и, как следствие этого, принимать взвешенное и обоснованное решение о трудоустройстве того или иного выпускника вуза. При этом следует ожидать повышение эффективности деятельности вуза по такому критерию, как трудоустройство выпускников вуза.

### **Заключение**

Сегодня не требуется доказывать, что состояние системы образования в государстве объективно отражает его общее социально-экономическое положение. Однако вопросы, связанные с изучением механизмов взаимодействия экономики, управления и образования, остаются открытыми и обсуждаемыми. Как правило, в периоды оживления экономики актуализируются теории, утверждающие первостепенность образования как основного фактора экономического роста. И, наоборот, во время экономических кризисов возрастает популярность идей, подвергающих сомнению вклад образования в экономический рост.

Современный этап развития — это этап преобразования концепции человеческого капитала в концепцию качественных рабочих мест, где работник рассматривается как специалист, требующий особых практических навыков. Необходимо помнить, что человеческий капитал становится капиталом тогда, когда он соединяется с практическими навыками. В этой связи рассматриваемые в статье вопросы повышения качества человеческого капитала за счет внедрения новых форм организации управленческой деятельности применительно к такой важной компоненте для экономики будущего, как активная студенческая молодежь, приобретают первостепенное значение. Проект «Электронное студенческое правительство» является попыткой соединения в единое целое творческой энергии, исполнительской дисциплины и активной жизненной позиции студентов с использованием современных информационных технологий.

### **Список литературы**

1. Казарян М.Л., Томаев Б.М., Калоев Н.И. Теоретические основы обучающей системы мобильного учебного центра для высокогорных районов РСО-Алании. М.: 2010.
2. Казарян М.Л. Передача сигналов. Мобильный учебный центр в условиях высокогорья / Saarbrucken, 2012.
3. Казарян М.Л. Проблемы создания и разработки мобильного учебного центра высокогорных районов РСО-Алания. Владикавказ, 2011.

4. Казарян М.Л., Томаев Б.М., Калоев Н.И. Применение алгоритмов цифровой обработки сигналов в высокогорных экстремальных условиях передачи информации // Дистанционное и виртуальное обучение. 2006. № 4т. С. 7.
5. Казарян М.Л. Математические исследования проблемы создания и разработки мобильных учебных центров для высокогорных районов страны. // Дистанционное и виртуальное обучение №6, 2010. С. 38–50
6. Шахраманьян М.А. Современные информационные технологии управления образовательной и проектной деятельностью в московской системе образования // Вестник московского образования № 9, 2014. С. 308–317.
7. Шахраманьян М.А., Абрамов А.В., Шахраманьян А.М., Мозжухин Д.А. Система управления проектной и образовательной деятельностью с использованием облачных платформ и мобильных клиентских устройств Lement.pro. Свидетельство Роспатента о государственной регистрации программы для ЭВМ № 2014614581 от 29.04.2014.
8. Вербицкий А.А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход. М.: Высшая школа, 1991. — 207 с.

**Рецензенты:**

Барина И.И., д.п.н., профессор кафедры географического образования инновационных и космических технологий МИОО, г. Москва;

Оржековский П.А., д.п.н., профессор, заведующий кафедрой методики обучения химии Государственного учреждения высшего профессионального образования «Московский институт открытого образования» Департамента образования г. Москвы, г. Москва.