

## **ДЕЛОВАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ БАКАЛАВРОВ ПО НАПРАВЛЕНИЮ «ЗЕМЛЕУСТРОЙСТВО И КАДАСТРЫ»**

**Юсова Ю.С.<sup>1</sup>, Филиппова Т.А.<sup>1</sup>**

*<sup>1</sup>ФГБОУ ВО Омский государственный аграрный университет, Омск, e-mail: yus.yusova@omgau.org*

В работе рассматривается практический опыт применения интерактивных методов обучения при подготовке бакалавров по направлению «Землеустройство и кадастры». Особое внимание уделено апробации методики проведения деловой игры по дисциплине «Управление земельными ресурсами», которая направлена на развитие общепрофессиональных и профессиональных компетенций обучающихся, необходимых в современных условиях. Рыночная экономика продиктовала новые требования, предъявляемые к специалистам. На предприятиях все чаще, кроме теоретических знаний, требуются творческий подход и интуиция, для этого в процесс обучения активно внедряются методы, направленные на выработку у студентов определенного отношения к их профессиональной деятельности, на формирование навыков управления, способности принимать самостоятельные решения в определенных ситуациях. Распределение ролей в процессе деловой игры выявляет лидеров среди группы и позволяет каждому раскрыть свои профессиональные и личностные качества. Анализ результатов анкетирования обучающихся после проведения деловой игры показывает, что развитие практико-ориентированных образовательных технологий при подготовке выпускников по узким специальностям и направлениям подготовки очень актуально и позволяет повысить интерес студентов к дисциплине, получить дополнительные знания в области экономики, развить способности к самостоятельному освоению новых цифровых технологий, получить навыки работы в коллективе.

Ключевые слова: профессиональные компетенции, интерактивные формы обучения, деловая игра, дидактическая, воспитательная, развивающая цели игры.

## **BUSINESS GAME AS A MEANS OF FORMING PROFESSIONAL COMPETENCES OF BACHELORS IN THE DIRECTION OF LAND USE AND CADASTRAS**

**Yusova Yu.S. <sup>1</sup>, Filippova T.A. <sup>1</sup>**

*<sup>1</sup>Omsk State Agrarian University, Omsk, e-mail: yus.yusova@omgau.org*

The paper discusses the practical experience of using interactive teaching methods in the preparation of bachelors in land management and cadastres. Particular attention is paid to testing the methodology of conducting a business game in the discipline "Land Management", which is aimed at developing the general professional and professional competencies of students required in modern conditions. The market economy dictated new requirements for specialists. In addition to theoretical knowledge, enterprises more often require a creative approach and intuition, for this purpose methods are actively introduced in the process of training aimed at developing students a certain attitude to their professional activities, at developing management skills, and contribute to making independent decisions in certain situations. The distribution of roles in the process of a business game reveals leaders among the group and allows everyone to reveal their professional and personal qualities. An analysis of the results of the questionnaire of students after the business game shows that the development of practice-oriented educational technologies in the preparation of graduates in narrow specialties and areas of training is very relevant and can increase students' interest in the discipline, gain additional knowledge in the field of economics, and develop the ability to independently master new digital technologies, get teamwork skills.

Keywords: professional competencies, interactive forms of training, business game, didactic, educational, developing goals of the game.

В последние годы стратегическим направлением развития высшей школы является компетентностный подход в подготовке специалистов, т.е. способность формировать у выпускников систему компетенций, отвечающих современным трендам устойчивого развития. Современному специалисту недостаточно «просто знать и уметь, необходимо знать

и уметь, как действовать, а также быть уверенным в своих знаниях и возможностях их реализации» [1, с.1].

Государственные образовательные стандарты высшего образования, определяемые профилем каждой образовательной программы, включают в себя общепрофессиональные и профессиональные компетенции, которые способствуют развитию самостоятельности студентов, участию в маркетинге и управлении своей профессиональной деятельностью.

Целью данного исследования является анализ проведения деловой игры как интерактивной формы обучения при формировании профессиональных компетенций обучающихся по направлению 21.03.02 «Землеустройство и кадастры».

### **Материал и методы исследования**

При разработке сценария и апробации методики проведения деловой игры применялись абстрактно-логический и аналитический методы исследования, а также метод материального моделирования. В эксперименте участвовали две группы студентов (50 человек) землеустроительного факультета в возрасте от 20 до 22 лет. Деловая игра проводилась на базе Федерального государственного бюджетного учреждения высшего образования «Омский государственный аграрный университет им. П.А. Столыпина».

### **Результаты исследования и их обсуждение**

Современные условия становления рыночных отношений в сфере оказания услуг по землеустроительным, кадастровым, оценочным видам работ с недвижимостью нашли свое отражение в изменении требований к повышению качества подготовки специалистов в этой области. В учебные планы стали чаще включаться дисциплины, которые позволяют развивать у обучающихся компетенции, связанные с изучением и анализом тенденций развития систем управления организациями любых форм, их возможностей и перспектив с учетом особенностей отрасли и специфики. Эти знания позволяют выпускникам не только без проблем трудоустроиться в профильных организациях, но и самостоятельно организовывать малые предприятия, оказывающие услуги, связанные с недвижимостью. Поэтому будущим руководителям необходимо знать современные методы управления, иметь навыки их использования с учетом влияния внешней среды, уметь работать в команде, самостоятельно принимать управленческие решения, осуществлять правильную оценку своих действий.

Переход к рыночной экономике кардинально изменил основные требования, предъявляемые к специалистам. На производстве, кроме теоретических знаний, зачастую требуются творческий подход и интуиция, поэтому в обучении должны применяться методы, направленные на выработку у студентов определенного отношения к профессиональной деятельности, а также на формирование реального поведения в определенных ситуациях,

способствующие развитию его самостоятельности и социальной адаптированности, умению прогнозировать и оценивать социальные и экономические риски, участвовать в проведении маркетинга и управлении в своей профессиональной деятельности [2].

В настоящее время в учебные процессы подготовки специалистов высшей школы широко внедряются интерактивные методы обучения [3], одним из которых является деловая игра. Термин «деловые игры» используется для обозначения специально организованной имитации реальных или потенциально возможных экономических, политических, социальных, производственных или иных ситуаций, а также действий людей в таких ситуациях. Деловая игра как активный метод обучения позволяет получить нестандартные и непредсказуемые результаты за счет повышения индивидуального и группового потенциала участников. При этом обучающиеся занимаются деятельностью, которая сочетает учебный и профессиональный элементы, а знания усваиваются ими не абстрактно, а в контексте профессии. Такая игра строится на моделировании объекта управления, в ней формируются должностные и игровые роли, в процессе игры вырабатываются варианты управленческих решений и выстраиваются взаимоотношения участников. Важными условиями, обеспечивающими эффективность применения игровых технологий обучения, являются принципы и правила организации, которые направлены на достижение поставленных целей и задач.

Так, для подготовки бакалавров по направлению 21.03.02 «Землеустройство и кадастры» в рамках дисциплины «Управление земельными ресурсами» разработаны и апробированы методические рекомендации по проведению деловой игры на тему «Организация деятельности коммерческой организации в области землеустройства, кадастра и оценки недвижимости». Деловая игра преследует одновременно несколько целей. Дидактическая цель направлена на организацию деятельности обучающихся по формированию общепрофессиональных и профессиональных компетенций (понимание сущности и значимости будущей профессиональной деятельности, определение способов решения управленческих задач, использование информационно-коммуникативных технологий для совершенствования профессиональной деятельности). Изучаемые в рамках дисциплины «Управление земельными ресурсами» административные методы управления, которые «являются мощным рычагом достижения поставленных целей в случаях, когда нужно подчинить коллектив и направить его на решение конкретных задач» [4, с. 41], применяются обучающимися на практике в процессе построения модели профессионального коллектива. Воспитательная цель направлена на развитие навыков работы в команде и индивидуально в конкретных условиях в соответствии с требованиями современного рынка труда, на приобретение опыта делового общения. Воспитательная эффективность деловой

игры проявляется и в установлении взаимосвязи участников при решении общих задач; коллективно обсуждаются вопросы, что формирует критичность, сдержанность, уважение к мнению других, внимательность к другим участникам игры [5].

Развивающая цель позволяет решать следующие задачи:

- формирование творческой инициативы и активности в решении профессиональных задач;
- развитие у обучающихся аналитических способностей по обобщению информации;
- формирование положительной установки на внедрение инноваций;
- развитие способностей использовать на практике цифровые технологии в решении профессиональных задач.

На первом этапе проводятся инструктаж по тематике проводимой игры, знакомство с регламентом ее проведения. Группа обучающихся делится на команды численностью 10–12 человек. В каждой команде определяется лидер, распределяются роли и должности. Для большинства игр желателен однородный по уровню знаний и компетентности состав участников, но на практике это бывает не всегда, поэтому члены команды согласовывают распределение ролей между собой для установления доверительных отношений.

Каждая команда выбирает сферу деятельности, связанную с землеустроительными, кадастровыми, оценочными работами по недвижимости. Определяются организационно-правовая форма организации, ее штатное расписание. Обучающиеся изучают и анализируют технологии выполнения отдельных работ, их техническое и программное обеспечение, определяют местоположение офисного помещения, рассчитывают начальные финансовые средства и источники их получения (кредит, паевые взносы, др.), затраты на мебель, автотранспорт. С учетом лично-профессиональных характеристик группа определяет руководителя, заместителя руководителя по производству, заместителя руководителя по экономике и других специалистов в соответствии со штатным расписанием. Каждый участник команды готовит резюме, в котором приводит обоснование его профессиональной пригодности.

В результате обсуждения вырабатывается коллективный бизнес-проект, который визуализируется в виде электронной презентации, подготавливаются основные организационно-административные документы для регистрации и начала деятельности организации (устав, штатное расписание, организационная структура управления, положение о подразделении, должностные инструкции, правила внутреннего распорядка). На этом этапе необходимо использовать Интернет для коммуникации и сбора информации; различные поисковые системы. Преподаватель на данной стадии проводит консультации, для сокращения затрат времени возможно применение корпоративной электронной почты и чатов. Презентации подготавливаются в стандартных пакетах прикладных программ.

Применение информационных технологий дает возможность обучающимся самостоятельно развиваться в современном IT-пространстве, повышать свой профессиональный уровень (рис. 1).

Место размещения	Вид рекламы	Примерный охват	Срок	Цена
почтовые ящики	листочка	10т	30 дней	7500
остановки		3т	30 дней	5500
Соц сеть	банер	3т	30 дней	1000
однооклассники				
лифты	листочка	3т	30 дней	10000
На стеклах маршрутных такси	бортовое оформление	-	30 дней	8000
Итого				32000

Рис. 1. Элементы электронной презентации команды (на примере ООО «ГЕО-ГАРАНТ»)

Второй этап игры – это публичное представление проектов. Игра проводится во время семинарского занятия, дата которого назначается заранее. На представление организации каждой команде отводится по 20–25 минут. Очередность выступления команд определяется жеребьевкой перед началом игры. В процессе игры каждая команда должна презентовать свое предприятие с применением различных наглядных материалов (визиток, рекламных флаеров, сайта компании и др.). Определяются название организации, вид деятельности (например, кадастровые и геодезические работы, оценочная деятельность, проектные работы по землеустройству), организационная структура и штатное расписание, источники финансирования, маркетинговые исследования по оказанию аналогичных услуг в регионе, приводятся расчеты для обоснования выбранного проекта.

Обоснование профиля работы, организационная структура предприятия, штатное расписание и другие организационные документы представляются руководителем предприятия. Заместитель по производству (главный инженер или технолог) рассказывает про технологии работ, их техническое обеспечение, обоснование распределения специалистов по отдельным должностям в отделах. В выступлении заместителя руководителя по экономике обосновываются экономическая и финансовая стороны деятельности предприятия. Все специалисты представляют свои резюме с подтверждением соответствия распределенным должностям. После представления проекта члены другой

команды, члены жюри и присутствующие на игре зрители задают от 3 до 5 вопросов, ответы на которые оцениваются при подведении итогов игры. В состав жюри распоряжением заведующего выпускающей кафедры включаются ведущий преподаватель и преподаватели, проводящие практические и семинарские занятия по дисциплине в группах. Итоги презентации каждого проекта оцениваются по пятибалльной системе с учетом определенных критериев. Пример заполнения оценочного листа приведен в таблице.

Оценка результатов деловой игры на тему «Организация деятельности коммерческой организации в области землеустройства, кадастра и оценки недвижимости»

Правильность и обоснованность управленческих решений	Профессиональная компетентность	Наглядность и выразительность представления проекта	Работа в команде	Оригинальность проекта	Ответы на вопросы	Сумма баллов
Название команды ООО «ГЕО-ГАРАНТ»						
5	5	5	5	5	5	30

Каждый член жюри оценивает команды по представленным критериям. Суммарная оценка определяется как средняя арифметическая оценок всех экспертов, участвующих в игре. При подведении итогов члены жюри отмечают победившую команду и награждают наиболее активных участников игры грамотами или благодарственными письмами. Игра проводится в два тура: сначала на уровне академической группы, а затем на уровне факультета. Анкетирование 50 обучающихся после проведения деловой игры показало результаты, которые представлены на рисунке 2.

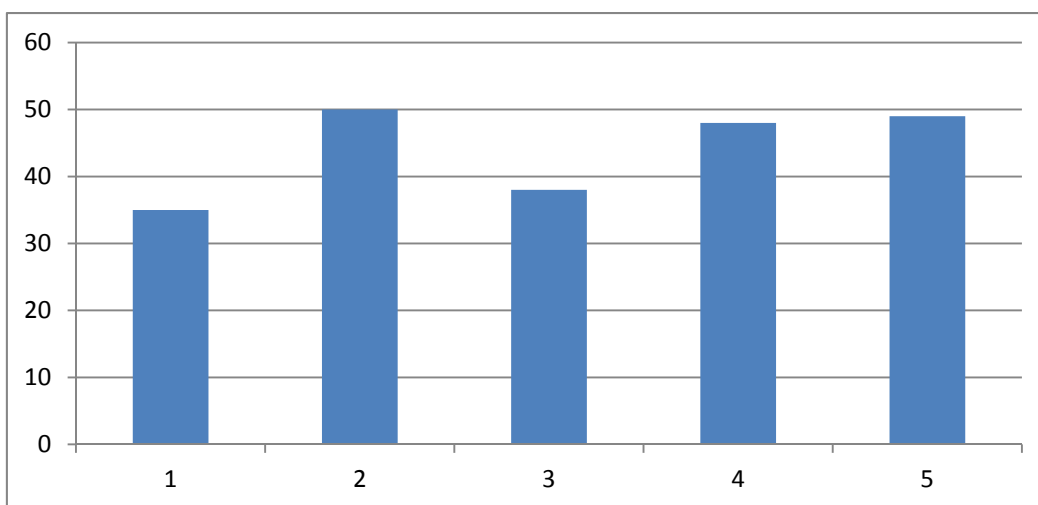


Рис. 2. Результаты анкетирования обучающихся по направлению подготовки 21.03.02 «Землеустройство и кадастры»

Студенты отметили следующие положительные стороны применения данного интерактивного метода при изучении дисциплины специализации «Управление земельными ресурсами»:

- 1) получение дополнительных знаний в области экономики и бухгалтерского учета (35 человек);
- 2) способность использовать знания для организации и проведения кадастровых и землеустроительных работ (50 человек);
- 3) подготовка организационных и распорядительных документов (38 человек);
- 4) освоение новых профессиональных технологий и программных продуктов (48 человек);
- 5) опыт межличностного общения при работе в команде (49 человек).

Работа в группе позволила каждому студенту лучше раскрыть свои личностные качества во взаимодействии друг с другом при решении общей задачи.

### **Заключение**

Анализ опыта проведения деловых игр с бакалаврами по направлению подготовки 21.03.02 «Землеустройство и кадастры» показал повышение интереса обучающихся к учебным занятиям по дисциплинам специализации, усиление мотивации к самостоятельному получению инновационных знаний и технологий, позволил реально оценивать свой профессиональный уровень. Применение эффективных методов обучения позволяет реализовать принцип коэволюции для сближения теории и практики, при этом выпускники вуза приобретают наряду с профессиональными (техническими) социальными и организационно-экономическими компетенциями [6]. Развитие практико-ориентированных образовательных технологий особенно актуально при подготовке выпускников по узким специальностям и направлениям подготовки.

### **Список литературы**

1. Штакк Е.А. Компетенции в области устойчивого развития: контекст и стратегия формирования инновационной деятельности вуза // Современные проблемы науки и образования. 2019. № 5. URL: <http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=29145> (дата обращения: 17.09.2019).
2. Ловчева Л. В. Деловая игра как один из активных игровых методов // Концепт. 2016. Т. 23. С. 42–46. URL: <http://e-koncept.ru/2016/56389.htm> (дата обращения: 17.09.2019).
3. Гулакова М.В., Харченко Г.И. Интерактивные методы обучения в вузе как педагогическая инновация // Концепт. 2013 №11. [Электронный ресурс]. URL: <http://e-koncept.ru/2013/13219.htm> (дата обращения: 17.09.2019).

4. Рогатнёв Ю.М., Филиппова Т.А. Управление земельными ресурсами. [Электронный ресурс]. URL: [https://e.lanbook.com/book/111408#book\\_name](https://e.lanbook.com/book/111408#book_name) (дата обращения: 17.09.2019).
5. Якимович И.Г., Шкитырь О.Н., Сысоев В.В., Опалёва О.Н. Возможности использования игровых интерактивных технологий на практических занятиях в вузе // Вестник Брянского университета. 2016 (1). С. 381-383.
6. Чигиринская Н.В. Обеспечение качества подготовки будущих инженеров как системно-ориентированная и согласованная образовательная деятельность // Современные проблемы науки и образования. 2019. № 4. URL: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=29065> (дата обращения: 17.09.2019).