

**Сибирский институт управления – филиал РАНХиГС**  
Кафедра менеджмента

**ПРОГРАММА БАКАЛАВРИАТА**

*«Управление изменениями»*

в рамках широкого бакалавриата «Управленческое консультирование»

**АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ**

**ПРОБЛЕМНО-ОБУЧАЮЩАЯ ИГРА**  
**Б1.О.19**

краткое наименование дисциплины – ПОИ

по направлению подготовки/ специальности: 38.03.02, Менеджмент

форма(формы) обучения: очная

Год набора 2023

Новосибирск, 2022 г.

**Планируемые результаты освоения дисциплины:**

Дисциплина Б1.О.19 «Проблемно-обучающая игра» обеспечивает овладение следующими компетенциями:

| <b>Код компетенции</b> | <b>Наименование компетенции</b>   | <b>Код этапа освоения компетенции</b> | <b>Наименование этапа освоения компетенции</b>   |
|------------------------|---|---------------------------------------|--|
| УК ОС-3                | Способен вести себя в соответствии с требованиями ролевой позиции в командной работе  | УК ОС-3.4                             | Способность определять ролевые позиции участников команды в зависимости от поставленных задач. |
| ПКо ОС ШБ УК-2         | Способен учитывать специфику организации и (или) ситуации при участии в консультационной деятельности.  | ПКо ОС ШБ УК-2.2                      | Способность понимать свою роль в процессе анализа и решения организационных проблем            |
| ПКо ОС ШБ УК-3         | Способен применять методы управления межличностными отношениями, формирования команд, развития лидерства и исполнительности, выявления талантов, оценки персонала, определения удовлетворенности работой. | ПКо ОС ШБ УК -3.3                     | Способность учитывать свою роль и роль команды в процессе решения проблем организации          |

**Объем дисциплины:**

Из общего объема 72 часов на контактную работу студентов с преподавателем выделено 32 часа практических занятий и 40 часов на самостоятельную работу обучающихся очной формы обучения.

**Структура дисциплины:**

Проблемно-обучающая игра представляет собой имитационное средство для формирования навыков принятия решений за счет моделирования ситуаций, действия в которых осуществляются по заданным правилам в диалоговом режиме. Игра носит обучающий характер, и поэтому её основной целью выступает создание условий для освоения студентами компетенций командного взаимодействия и управления собственным поведением в условиях групповой динамики.

Применение проблемно-обучающих игр в учебном процессе способствует закреплению практических знаний об организационном поведении и формированию навыков эффективного взаимодействия в командной деятельности. Участие в проблемно-обучающей игре обеспечит применение на практике теоретических представлений о средствах анализа и оценки организационной среды, сформирует понимание возможных трудностей принятия коллективных решений и способов достижения группового консенсуса.

Как и любая игра, проблемно-обучающая игра также будет способствовать воспитанию правильной самооценки обучающихся и закреплению у них важных

социальных навыков, связанных с эффективным общением и выбором личностной позиции в группе.

Для организации на занятиях проблемно-обучающей игры необходимо чётко определить исходное противоречие, порождающее определённую проблему, и организовать обсуждение, обеспечивающее совместное выдвижение цели и задач игрового действия. Проблемно-обучающая игра является начальной ступенью освоения имитационных и моделирующих технологий, направленных на формирование готовности к активной деятельности в профессиональной среде, поэтому важно мотивировать обучающихся на активную и диалогичную позицию, позволяющие продуктивно взаимодействовать со всеми участниками. Для организации продуктивной игровой деятельности можно использовать различные приёмы, направленные на управление процессами группового взаимодействия: «мозговой штурм», «мировое кафе», «шесть шляп», «ментальные карты» и многие другие. Единственное требование: предлагаемые инструменты должны быть понятны всем участникам и обеспечивать решение игровых задач.

При конструировании проблемно-обучающей игры можно опираться на следующие психолого-педагогические принципы:

- 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.

Правильно сконструированная проблемно-обучающая игра позволяет решить следующие учебные задачи:

- 1) Развитие активности и самостоятельности обучающихся;
- 2) Формирование аналитических навыков и навыков обработки информации;
- 3) Активизация творческого потенциала и креативного мышления;
- 4) Закрепление навыков практической оценки ситуации и сопоставления различных точек зрения;
- 5) Ориентация на поиск оптимального решения исходя из условий ситуации.

В структуре игровой модели основными элементами являются:

1. Противоречие, порождающее проблемное пространство игрового взаимодействия;
2. Цели и задачи игрового действия, определяющие его динамику;
3. Логика развития игровых действий, выраженная в конкретной технологии организации взаимодействия;
4. Ролевые позиции, принимаемые игроками.

**Противоречие** – формулируется максимально чётко, так как исходя из него формируется проблемное поле игры; оно должно быть понятно всем участникам игры, стимулировать их интерес и мотивировать на совместную деятельность. Противоречие также может стать индикатором наличия или отсутствия необходимой знаниевой основы, так как при отсутствии необходимого теоретического базиса невозможно понять смысл противоречия и обозначить конкретную проблему.

**Цели и задачи игрового действия** – формулируются исходя из обозначенной проблемы, напрямую связаны с её решением. Цель задаёт вектор достижения конкретного результата игры, который, несмотря на её учебный характер, обязательно связан не только с изменением игровой ситуации или условий, но и с личностными, поведенческими изменениями самих участников. Игровой опыт должен быть переносимым на реальные

профессиональные ситуации, и каждый участник игры должен точно понимать, что именно требует от него данная ситуация, в том числе с точки зрения целей.

**Логика развития игровых действий** – может задаваться этапами игры, предполагать различные способы перехода от одной позиции к другой по мере развития игровой деятельности, помогать участникам выстраивать стратегию поведения; внутри игры должны присутствовать детерминационные связи, помогающие игрокам понимать направление развития игровой ситуации и направляющие их на достижение поставленной игровой цели.

**Ролевые позиции** – могут задаваться условиями игры, предполагать исполнение определённой игровой роли каждым из участников, быть достаточно проработанными для того, чтобы игрок мог исходя из описания роли выстроить ограниченную линию поведения. Но также могут формироваться стихийно, исходя из особенностей групповой динамики в ходе игры и реализовываться каждым из участников на основании собственного понимания смысла и значения роли в общей групповой деятельности.

Примерная тематика проблемно-обучающих игр:

|   |  |
|---|--|
| Проблемы-ситуации (анализ типичных ситуаций, изучение и моделирование условий, поиск оптимального решения на основе сопоставления различных вариантов)  | «Опоздание на работу», «Аврал», «Доска почёта», «Подводим итоги года», «Новичок в коллективе»    |
| Проблема-упражнение (обеспечивает отработку наиболее типичных приёмов поведения, которые необходимы для решения профессиональных задач)   | «Трудный коллега», «Телефонные переговоры», «Соперничество и сотрудничество», «Я – лидер»        |
| Проблема-оценка (способствует формированию навыков объективного принятия решения на основе взвешенного анализа имеющихся данных и их распределению по степени значимости)                     | «Пути организационных изменений», «Информационная стратегия организации», «Выход на новый рынок» |
| Проблема-коллаборация (закрепляет навыки коллективной деятельности, формирует представление об особенностях организации групповой работы, ориентирует на командный подход к решению проблемы) | «Необитаемый остров», «Новый продукт», «Как победить дракона», «Мудрый раджа»                    |

**Форма промежуточной аттестации:** зачет с оценкой

**Основная литература:**

1. Новиков А. М. Методология игровой деятельности / А. М. Новиков. – М. : Изд-во «Эгвес», 2006. – 48 с.
2. Резник С. Д. Организационное поведение. Практикум : деловые игры, тесты, конкретные ситуации / С. Д. Резник, И. А. Игошина, К. Кухарев. – М. : ИНФРА-М, 2006. – 256 с.