

## ДЕЛОВАЯ ИГРА КАК ОДИН ИЗ СПОСОБОВ МОТИВАЦИИ К ОБУЧЕНИЮ И РАЗВИТИЮ ЛИЧНОСТИ

Елена Гершечевна Евдокимова

кандидат педагогических наук, доцент кафедры педагогики СГУ им. Н.Г. Чернышевского  
[sgu.pedagogika@yandex.ru](mailto:sgu.pedagogika@yandex.ru)

Ольга Викторовна Рогачева

магистрант факультета психологии СГУ им. Н.Г. Чернышевского  
[766saratov.olga@mail.ru](mailto:766saratov.olga@mail.ru)

Наталья Владимировна Фадеева

магистрант факультета психологии СГУ им. Н.Г. Чернышевского  
[lady.miroshina@list.ru](mailto:lady.miroshina@list.ru)

**Аннотация.** Статья посвящена изучению деловой игры в образовательной деятельности врачей. Рассмотрены этапы деловой игры, выявлены трудности процесса вовлеченности обучающихся. В статье представлена попытка связи профессионального опыта с образовательным процессом.

**Ключевые слова:** деловая игра, познавательная инициатива, развитие, факторы, личность, трудности.

## BUSINESS GAME AS ONE OF WAYS OF MOTIVATION TO LEARNING AND PERSONAL DEVELOPMENT

E. G. Evdockimova

candidate of pedagogy, associate professor of the Department of Pedagogy,  
Saratov State University  
[sgu.pedagogika@yandex.ru](mailto:sgu.pedagogika@yandex.ru)

O. V. Rogacheva

master student of the Faculty of Psychology, Saratov State University  
[766saratov.olga@mail.ru](mailto:766saratov.olga@mail.ru)

N. B. Fadeeva

master student of the Faculty of Psychology, Saratov State University  
[lady.miroshina@list.ru](mailto:lady.miroshina@list.ru)

**Abstract.** The article is devoted to the study of the business game in the educational activities of doctors. The stages of a business game are considered, the difficulties of the process of student involvement are revealed. The article presents an attempt to link professional experience with the educational process.

**Keywords:** business game, cognitive initiative, development, factors, personality, difficulties.

Трудности мотивации в образовательной деятельности наблюдаются и в высшей школе, хотя, казалось бы, формирующаяся профессиональная ориентация на эффективность деятельности должна быть ориентирована на

активную внутреннюю мотивацию. Развитие дополнительного профессионального образования предполагает наличие постоянного самостоятельного и ответственного совершенствования навыков взрослого населения в течение всей жизни. Важнейшим фактором развития человека, как индивидуума, так и участника трудового коллектива, и российского общества в целом, является обучение и саморазвитие.

В современном мире ситуация повышенной профессиональной мобильности требует постоянного, самостоятельного и ответственного подхода к развитию и становлению своей карьеры, но не всегда есть подходящие условия; внешние и внутренние, объективные и субъективные, способствующие раскрытию личностных аспектов.

Из практики следует, что формы и методы изучения вопросов профессиональной переподготовки не всегда помогают становлению ответственного и вовлеченного отношения.

Среди форм и методов профессиональной переподготовки в основном применяются традиционные методы обучения, которые способствуют развитию профессиональных знаний, умений и навыков.

Однако одних методических аспектов в процессе профессиональной переподготовки недостаточно, что и определило тему нашего исследования.

Одним из условий, способствующих мотивации взрослых к обучению, может стать деловая игра как возможность коллегиального обсуждения с целью поиска оптимального решения трудных вопросов, обращения к экспертам по вопросам взаимодействия и нахождения этих решений, возникающих в процессе профессиональной деятельности, обмена знаниями и умениями для более полного и эффективного выполнения задач и анализа научно-исследовательских трудов.

М.М. Бирштейн отмечала, что «...деловая игра - это средство развития творческого профессионального мышления, в ходе ее человек приобретает способность анализировать специфические ситуации и решать новые для себя профессиональные задачи» [1, с. 314].

По мнению А.П. Панфиловой справедливо отмечено, что «...хотя деловая игра по основному замыслу преследуют задачу столкновения обучаемого с действительностью, «погружения» его в реальную практику, игровая имитационная модель неизбежно ее упрощает главным образом в том направлении, что придает статичность межличностным и деловым отношениям, а это в некоторой степени искажает диалектику реальной жизни» [2, с. 217].

С помощью деловой игры можно внедрить нововведения, а также смоделировать реструктуризацию профессиональных процессов. Успешно применяются деловые игры и для аттестации персонала.

Проведенное нами исследование относится к совершенно конкретным специальностям профессиональной переподготовки врачей.

В предлагаемой работе представлена попытка связи профессионального опыта с образовательным процессом с опорой на анализ продуктов деятельности. Под анализом продуктов деятельности мы понимаем конкретные ответы студентов СГМУ им. В.И. Разумовского по выявлению возможных трудностей в профессии врача.

Врачам двух контрольных групп, состоящих из 15 человек, проходящим профессиональную переподготовку, была предложена деловая игра, целью которой была экспертиза, а точнее, собственное видение, их отношение к тем трудностям, которые были определены будущими врачами и наличие ценных рекомендаций по их устранению.

Данная деловая игра носила образовательно-исследовательский характер, т.к. подразумевала в себе поиск совместного решения проблем, выявленных трудностей и прогнозирование последствий.

Основные задачи деловой игры:

1. Повысить интерес к процессу обучения, а также к тем трудностям, которые моделируются посредством игры;
2. Определить познавательную инициативу и интерес к процессу обучения, основанного на примерах конкретной действительности.

Целевая направленность нашей деловой игры связана с системой мотиваций реальных и условных, а также игровых и образовательных.

На одном из этапов деловой игры студентам было предложено определить степень выраженности следующих сложностей в работе врача, выявленных в процессе опроса обучающихся 4 курса СГМУ им. В.И. Разумовского:

- трудности в постановке диагноза;
- недооцененность (снижение престижности профессии врача); степень приверженности пациентов соблюдению рекомендаций в лечении от врача (неблагодарный больной);
- сложность, напряженность профессиональной деятельности (психологические трудности);
- вероятность встречи с проблемами, связанными с особенностями пациентов, ограниченность времени приема (трудности коммуникации);
- ответственность в профессии врача [3].

Деловая игра предполагает наличие ролей, правил для ее проведения и поведения участников. Для первой группы врачей были введены роли и определенные правила. Участники выступали в качестве экспертов, им были предложены заранее определенные и структурированные действия. В качестве ключевых действий выступали три компонента:

- ранжирование (определение степени значимости);
- комментирование;
- дополнение (предложение путей решения).

В процессе анализа действий врачей первой группы мы не можем определить личностные критерии значимости, но отметим практически полное вовлечение участников деловой игры в процесс выполнения предложенных заданий.

Во второй группе деловая игра проводилась с отсутствием четких и определенных структурированных действий. Врачам было предложено

определить степень значимости выявленных трудностей в ходе опроса и прокомментировать их по желанию. В данном случае деловая игра была организована, опираясь на инициативу участников, ход которой участники определяли самостоятельно.

Дадим определение понятию «познавательная инициатива». Согласно словарю иностранных слов, вошедших в состав русского языка, инициатива - это «первый шаг, почин в дело, начало». Понятие «инициативность» встречается в работах таких исследователей и ученых, как Н.В. Терских, Д.Б. Богоявленская, Т. Борисова, С.Л. Рубинштейн, А.С. Жарикова.

Н.В. Терских пишет: «...инициатива определяется как побуждение к новым формам деятельности, почин, начинание, умение, способность и стремление к самостоятельным действиям, как сверхнормативная деятельность, чувство нового, находчивость и лёгкость ориентировки, склонность к преобразовательской деятельности и т.д. Степень инициативности стимулирует интеграцию и духовное развитие личности, что создаёт предпосылки её гармоничного развития» [4, с. 308-309].

В данном исследовании при рассмотрении деловой игры среди врачей, проходящих профессиональную переподготовку, будем опираться на определение исследователя Н.В. Терских, рассматривать «познавательную инициативу» как побуждение к анализу обозначенных трудностей.

Таким образом, если не рекомендованы четкие структурные действия и пути решения, то участники ограничиваются предложенной личностной степенью значимости и комментариями.

По итогам деловой игры во второй группе врачей отмечается значительное снижение комментариев (33%) с отсутствием дополнений.

Деловая игра, построенная в привычных четко определенных формах, рассматривается как традиционный способ обучения, в то время как во второй игре, указанной в данном исследовании, задания выполняются, но личностная степень значимости и познавательная инициатива практически отсутствуют. В данном случае обучающиеся демонстрируют субъектное поведение личности.

«Субъектность обучающегося в образовательной среде возникает тогда, когда он в максимальной степени способен влиять на ход событий, имеющих место в учебном процессе. Увеличение возможности выбора учебных действий, автономность и управление образовательной средой рождает высокую ответственность за результаты учебных действий и высокое качество самой учебной деятельности» [5, с.172-174].

В том случае, когда способ представленных заданий предполагает свободное, неоднозначное определение структурных элементов, участники в меньшей степени, но все же проявляют инициативу для определения путей решения. А если бы анализируемая деловая игра проводилась не в дистанционном формате, а в условиях возможности взаимодействия участников друг с другом, то можно предположить, что познавательная инициатива была бы проявлена в большей степени. Данные исследования мы будем проводить и дальше.

В наши дни деловую игру можно рассматривать как область научно-технического знания, как имитационный эксперимент, как активный метод обучения. Деловая игра является образовательным ресурсом, в котором моделируется адекватный для формирования личности специалиста профессиональный и социальный контекст. Условия деловой игры позволяют увеличить масштаб охвата и указывают пути решения.

Опыт, полученный в процессе деловой игры, может оказаться более продуктивным. Для того чтобы пробудить инициативу, интерес к процессу обучения, которое проводится в форме деловой игры, можно предлагать свободное, неоднозначное определение структурных элементов и позволить участникам создавать простор для собственной инициативы.

Именно в таком формате деловой игры, насыщенной обратной связью, формируются профессиональные установки и преодолеваются трудности.

#### **Библиографический список**

1. Бирштейн М.М. Основные направления развития деловых игр // Деловые игры в мире. СПб., 1992.

2. Панфилова А.П. Игротехнический менеджмент. Интерактивные технологии для обучения и организационного развития персонала: Учебное пособие. — СПб: ИВЭСЭП, «Знание», 2003. 536 с.
3. Евдокимова Е.Г., Коваленко Е.В., Чмеленко Н.Н. Изучение нравственных установок студентов-медиков в контексте развития профессиональной мотивации // Актуальные вопросы общественного здоровья и здравоохранения на уровне субъекта Российской Федерации. Материалы Всероссийской научно-практической конференции, посвященной 100-летию Иркутского государственного медицинского университета (1919–2019). 2019. С. 380-383.
4. Терских Н.В. Проблема формирования инициативности как качества личности будущего учителя в учебном процессе // Ежегодник КГПУ. 2002. т.1. Преподавание в высшей школе. С. 308-311.
5. Лузянин В.И., Ревина И.В. Педагогика становления обучающегося как субъекта учебно-профессиональной деятельности // Вестник Омского университета (ежеквартальный научный журнал) / учредитель и издатель: ФГБОУ ВО «ОмГУ» им. Ф. М. Достоевского. Омск: ОмГУ, 2003. № 4. С. 172-174.