

## ТЕХНОЛОГИИ АКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ БУДУЩИХ МЕНЕДЖЕРОВ К УПРАВЛЕНИЮ КРИЗИСНЫМИ СИТУАЦИЯМИ

**В статье представлены актуальные аспекты квалификации будущих менеджеров – подготовка их к управлению и минимизации последствий кризисных ситуаций. Исследуются возможности и требования ФГОС ВПО, а также функции игровых технологий в формировании профессиональной готовности будущего менеджера.**

**Ключевые слова:** активное обучение, кризисные ситуации, профессиональная готовность, деловые игры.

Состояние мировых и региональных экономик требует компетентных антикризисных действий со стороны арбитражных и конкурсных управляющих, управляющих предприятием-должником, что определяет задачи профессионального образования в подготовке кадров управленцев для инновационной экономики России. Образовательные стандарты второго поколения реализовывали соответствующую специальность 080503 – Антикризисное управление, а выпускники, освоив достаточно насыщенную образовательную программу, были востребованными на рынках труда регионов. В ближайшей перспективе подготовка будущих менеджеров в Российских вузах определяется реализацией Федеральных государственных образовательных стандартов третьего поколения. В отличие от стандартов второго поколения, новые ФГОС предоставляют большие возможности формирования у обучающихся актуальных компетенций и ориентируют на приоритетное использование технологий, интенсифицирующих образование [1,3,5,7]. Как соединить эти два качества новых стандартов с наибольшей эффективностью? Нам представляется приемлемой следующая логика реализации ФГОС: выявление востребованных компетенций будущего профессионала, выбор активных педагогических средств, воссоздающих в учебном варианте соответствующие профессиональные ситуации, разработка контекстного наполнения активных педагогических технологий и определение приемлемых организационных форм, их апробация и обеспечение методическим, учебным, информационным, диагностическим и иным ресурсом.

В данной статье рассматривается проблема подготовки будущих менеджеров к управлению постоянно меняющимися кризисными экономическими ситуациями средствами активных педагогических технологий.

XXI век не стал бескризисным этапом развития мировых экономик, продемонстрировал устойчивую повторяемость экономических кризисов, необходимость их прогнозирования и грамотного управления ими [2]. В этой связи все более важной становится подготовка менеджеров к профессиональной деятельности, обеспечивающей региональной экономике адекватную реакцию на ситуацию экономического кризиса. В то же время проекты ФГОС ВПО третьего поколения по направлению 080200 Менеджмент (бакалавр) не предусматривают профиля подготовки, полностью соответствующего ранее реализуемой специальности 080503 – Антикризисное управление. Возможно, теперь следует всех менеджеров готовить к деятельности в условиях экономического кризиса, признав эту компетенцию универсальной профессиональной компетенцией всех управленцев? Ответом может явиться сопоставительный анализ перечня профессиональных компетенций ФГОС ВПО и элементов готовности будущего менеджера к кризисным экономическим ситуациям.

Несколько иная ситуация сложилась с активными педагогическими технологиями в профессиональном образовании. В педагогике отмечается постоянный интерес к использованию активных технологий, среди которых игры имеют самое широкое применение (Е.Р. Аргунова, М.В. Буланова-Топоркова, А.А. Вербицкий, В.В. Лихолетов, И.Г. Маричев, Е.Н. Мирошниченко, А.Я. Мельникова, В.С. Мухина, Т.М. Сорокина, Л.Д.Столяренко, Г.П. Щедровицкий и другие) [4]. В частности установлено, что деловые и ролевые игры могут обеспечить студентам формирование новых знаний, интеллектуальных и практических умений, опыта творческой деятельности, ценностного отношения к про-

фессии, выявлены абстрагирующие, моделирующие, имитационные, креативные, инновационные и аксиологические свойства игр, определяющие их продуктивность. Более того, ФГОС ВПО акцентируют потребность в использовании игровых технологий, так как «реализация компетентного подхода должна предусматривать широкое использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий (компьютерных симуляций, деловых и ролевых игр, разбор конкретных ситуаций, психологические и иные тренинги) в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся» [6].

Контекстное наполнение деловых игр [5] предполагает глубокий анализ профессиональной сферы менеджера в аспекте «антикризисных» компетенций и выбор типа игры заданной проблемности.

По уровню проблемности игры подразделяются на тренинговые, репродуктивные и творческие.

Тренинговые игры – это многодневная деловые игры со сквозным сюжетом, которые сочетают занимательную форму с напряженной интеллектуальной деятельностью по решению многочисленных экологических или иных проблем, включают знакомство с новыми для них видами деятельности и участие в реальных товарно-денежных отношениях.

Репродуктивные игры – игры, в которых обучаемые воспроизводят известную им информацию, припоминают, узнают знакомые явления, разгадывают или угадывают, применяя неспецифические игровые действия (кроссворды, ребусы, загадки, мозаики).

Творческие игры – игры, в которых конечный результат неоднозначен, нет готовых средств для решения игровой задачи, решений множество. Таким образом, наиболее эффективным решением являются творческие игры, моделирующие процессы возникновения, управления и разрешения кризисных ситуаций.

Кризисы социально-экономических систем и отдельных организаций и предприятий представляют собой периодически случающиеся события, присущие всякой развивающейся системе. В условиях стихийного производства экономические кризисы становятся объективной закономерностью.

Преодоление кризисов – управляемый процесс. Успех управления зависит от своевременного распознавания симптомов наступ-

ления кризиса и выбора стратегии. Современные творческие игры предполагают выбор определенной стратегии. Так, например, кризисные ситуации могут носить локальный характер и вызываться нововведениями в управлении организацией. В этом случае проведение изменений в организации – это стратегия директивная; переговорная; нормативная; аналитическая или ориентированная на действия, а также комбинированная.

Сюжет творческой игры по определенной стратегии должен развиваться по следующим схемам. Директивная стратегия навязывается менеджером, который может уступать и торговаться по второстепенным вопросам. Такая стратегия чаще применяется при навязывании в ультимативном порядке соглашения об оплате труда и при изменении содержания работы.

Менеджер мало привлекает других сотрудников к обсуждению и решению отдельных вопросов, не отступает от своего первоначального плана действий, стремится реализовать перемены быстро, навязывая их силой должностного положения, заставляет работников скорее смириться с изменениями, а не понять и принять их.

Переговорная стратегия инициируется менеджером, который не только предлагает провести инновационные изменения, но и готов вести переговоры с работниками и группами по вопросам осуществления изменения, а при необходимости идет на уступки и корректирует инновационные планы. Изначально признается законность интересов других участников намеченных изменений организации; предоставляется возможность добиться уступок в процессе обсуждения и переговоров.

Нормативная стратегия предусматривает согласование планов и результатов перемен с работниками, группами и коллективом. Перед менеджером ставится задача добиться чувства ответственности работников в осуществлении отдельных изменений и достижении общих целей организации. Поэтому стратегия получила название «сердца и умы». При этом происходит выявление общего отношения коллектива к намеченному изменению.

Стратегия, ориентированная на действие, предусматривает общее определение проблемы, поиск решения, его модификацию в свете полученных результатов в процессе реализации перемен. При этом проблема не так четко определена, а вовлеченные в ее решение и

планирование изменения организации сотрудники не находятся под сильным влиянием менеджера. Такой инновационной группе предлагается попробовать ряд подходов к решению проблемы и на собственных ошибках найти эффективное решение.

В антикризисном управлении, в понимании его необходимости отражается характер и особенности профессионального сознания менеджера. Это структура знаний, система ценностей, исследовательский потенциал, практический опыт, мироощущение, человеческий фактор поведения, перспективное мышление, непрерывное самообразование, которые могут быть сформированы совместно с группой общекультурных компетенций, установленных ФГОС ВПО по направлению 080200 Менеджмент.

Наиболее универсальными профессиональными умениями менеджера в сфере антикризисного управления являются: разработка стратегии развития предприятия; бизнес-планирование несостоятельных предприятий; проблема финансовой устойчивости предприятия; маркетинговая стратегия предприятия; бухгалтерский учет и аудит; управление персоналом в условиях банкротства; формирование рациональной кадровой политики; оценка недвижимости предприятий; оценка доходности и риска инвестиций; Оценка привлекательности инвестиционных проектов; оценка бизнеса предприятий; система критериев определения неплатежеспособности и неудовлетворительной структуры баланса предприятия; основы законодательства о несостоятельности (банкротстве) предприятий; обязательственное и договорное право; процедура принятия решений в отношении неплатежеспособных предприятий; государственная финансовая поддержка неплатежеспособных предприятий; продажа активов предприятия-должника, организация конкурсов и аукционов.

Сопоставление выявленных умений и перечня профессиональных компетенций, внесенных в ФГОС ВПО по направлению 080200 Менеджмент (бакалавр), позволяет включить эти умения в сферу организационно-управленческой, информационно-аналитической и предпринимательской видов деятельности и отнести процедуры их формирования в цикл профессиональных дисциплин. Игровые технологии могут, таким образом, применяться как цикле гуманитарных, социальных и экономических дисциплин (дисциплины – экономическая те-

ория, институциональная экономика), так и в базой части профессионального цикла. Кроме того, возможно реализации различных игр в дисциплинах по выбору вуза, предложенных ФГОС ВПО (Лидерство, Деловые коммуникации, Управление изменениями, Инвестиционный анализ, Управление операциями, Бизнес-планирование, Управление проектами) [7].

Имеется позитивный опыт использования деловых игр в экономической подготовке. Примеры масштабного применения компьютерных экономических игр (деловая игра Никсдорф «Дельта» (Компьютерная обучающая система), проект «Бизнес-курс (МГУ) – игры «Предприятие», «Корпорация», «Корпорация Плюс» [7], Бизнес-игра «Антикризисное управление модульным предприятием», ролевая учебная игра «Антикризисное управление» [2]) продемонстрировали, что симуляционные технологии, лежащие в основе проведения творческих игр, отличаются следующими основными параметрами: применение реальных социально-экономических систем позволяет максимально приблизить процесс обучения к практической деятельности руководителей и специалистов; принятие управленческих решений в экономических играх осуществляется ее участниками, которые выполняют определенные роли, а поскольку интересы разных ролей не совпадают, то решение приходится принимать в конфликтных ситуациях; проведение экономических игр является коллективным методом обучения, в результате игры формируется коллективное мнение при защите мнения своей группы игроков и критики других групп [7].

Общая методика разработки экономической игры предполагает несколько этапов. Определяются предмет обучения, затем цели обучения, дифференцированные задачи обучения, разрабатывается сценарий игры, состоящий из отдельных фрагментов – кейсов [8]. Применительно к каждому из них описывается обстановка – условия, в которых будут действовать участники игры, как виртуальные, так и реальные. Обстановка задает границы деятельности участников игры. Конкретная комбинация кейсов представляет собой основу игрового сценария – карту игры-симуляции. Между кейсами, в зависимости от предмета изучения устанавливаются связи и зависимости: временные, причинно-следственные, условные и иные. Здесь же определяются сюжетные линии игры, производится

отбор участников и распределение ролей, обеспечение студентов и ведущего информацией или учебным, профессионально-ориентированным материалом, выбор времени и места проведения игры, способов оценки игры участников.

В профессионально-ориентированных играх важным является использование профессионально-идентичной документации, оформление, наполнение региональной спецификой, как можно более реальное отображение экономической ситуации и действующих в ней персонажей.

Известной эффективностью обладают комбинированные игры, проводимые на пред-

приятиях в ходе учебных практик, с привлечением компетентных сотрудников фирм и организаций, описанием сюжетов экономических кризисов. Особенности игровых технологий в экономической подготовке определяются термином бизнес-симуляция, получившей в последнее годы признание в сфере электронной дидактики и e-Learning.

Таким образом, игровые технологии являются универсальным педагогическим средством в подготовке будущих менеджеров и могут быть применены в целях формирования их компетентности в сфере кризисных экономических ситуаций.

18.01.2011

**Список литературы:**

1. Азарова, Р.Н. Проектирование основных образовательных программ, реализующих ФГОС ВПО. – М.: Исследовательский центр проблем качества подготовки специалистов, 2009. – 80 с.
2. Антикризисное управление: Учебник. / Под ред. проф. Э.М. Короткова. – М.: ИНФРА-М, 2008. – 620 с.
3. Байденко, В.И. Компетентный подход к проектированию государственных образовательных стандартов высшего профессионального образования. – М.: Исследовательский центр проблем качества подготовки специалистов, 2005. – 114 с.
4. Белоновская, И.Д., Мельникова А.Я. Инженерные игры в педагогической практике // Высшее образование в России. 2009. – №3. – с. 112.
5. Методические рекомендации по разработке и реализации образовательных программ ВПО, ориентированных на ФГОС третьего поколения / Т.П. Афанасьева, Е.В. Караваева и др. – М.: Изд-во МГУ, 2007. – 96 с.
6. Мордвинцева А.Д. Современные методы планирования и управления на предприятиях. Владивосток: Изд-во ВГУЭС, 2001. – 100с.
7. ФГОС ВПО по направлению 080300 «Менеджмент». Электронный ресурс. Сайт www.edu.ru
8. Наумов В. Новые игровые технологии в обучении персонала. Электронный ресурс. Режим доступа: <http://www.e-xecutive.ru/community/intellectual/692469/>.

Сведения об авторах: **Силкин Алексей Васильевич**, доцент кафедры менеджмента  
Оренбургского государственного института менеджмента, e-mail: t251589@mail.ru

**Цветкова Кристина Евгеньевна**, ведущий методист отдела по работе с филиалами и колледжами,  
старший преподаватель кафедры технологии машиностроения, металлообрабатывающих станков и  
комплексов Оренбургского государственного университета, кандидат педагогических наук  
460018, г. Оренбург, пр-т Победы, 13, тел. (3532) 779093, e-mail: orfk.02@mail.ru

**UDC 378**

**Silkin A.V., Tsvetkova K.E.**

**TECHNOLOGIES OF ACTIVE TEACHING AT PREPARATION OF FUTURE MANAGERS TO THE MANAGEMENT OF CRISIS SITUATIONS**

In article actual aspects of qualification of the future managers are presented? Their preparation for management and minimisation of consequences of crisis situations. Possibilities and requirements of FGOS ВПО, and also functions of game technologies in formation of professional readiness of the future manager are investigated.

Keywords: active training, crisis situations, professional readiness, business games.

**Bibliography:**

1. Azarova, R.N. Designing of the basic educational programs realizing FSES HVT. – M: The Research center of problems of quality of preparation of experts, 2009. – 80 p.
2. Anti-recessionary management: the Textbook. / under the editorship of prof. E.M.Korotkov.– M: INFRA-M, 2008. – 620 p.
3. Baidenko V.I. The kompetentnostnyj approach to designing of the state educational standards of the higher vocational training. – M: the Research center of problems of quality of preparation of experts, 2005. – 114 p.
4. Belonovsky I.D., Melnikova A.JA. Engineering of game in student teaching // Higher education in Russia / 2009. – №3. – P. 112.
5. Methodical recommendations about working out and realization of educational programs HVT focused on FSES of the third generation / T.P. Afanaseva, E.V.Karavaeva. – M: Moscow State University Publishing house, 2007. – 96 p.
6. Mordvinceva A.D. Modern methods of planning and management at the enterprises. Vladivostok: Publishing house VGUES, 2001. – 100 p.
7. FSES HVT in a direction 080300 «Management». An electronic resource. A site www.edu.ru
8. Naumov V. New game technologies in personnel training. An electronic resource: <http://www.e-xecutive.ru/community/intellectual/692469/>.