**Л.Н. Денисова**

**Профессиональная направленность игровых технологий
в обучении студентов дисциплине «Менеджмент»**

Знание систем управления становится одним из важных требований, предъявляемых к специалистам в условиях рынка труда. Сегодня существенно наметившиеся перспективы подъёма российской экономики из кризиса невозможно осуществить без эффективно функционирующего механизма управления. Менеджмент же в России по – прежнему находится в стадии становления и развития. А связи с этим профессиональное образование не обходится без изучения теории управления, менеджмента организации. Только управление является необходимым условием достижения результатов в индивидуальном и, тем более, совместном труде.

Управление как вид деятельности уже давно существует в форме синтеза науки и искусства, причем удельный вес научных знаний постоянно возрастает. Вместе с тем и само искусство управления качественно изменяется в новых условиях, обогащаясь новыми формами, ассоциациями и представлениями.

Изучение научных основ управления персоналом необходимо каждому менеджеру вне зависимости от того, на каком уровне управления и в какой сфере он работает. И руководство огромным предприятием, и руководство небольшим отделом, есть не что иное, как управление людьми, персоналом, занятым данной деятельностью.

В условиях социально-экономической нестабильности- кризисов, инфляции, безработицы- любой руководитель должен не просто своевременно реагировать на все эти явления, перестраивать работу своей фирмы и снижать уровень риска. Он обязан прогнозировать, предвидеть и принимать заранее надежные и эффективные меры, повышая тем самым безопасность и устойчивость деятельности социально-экономических систем.

Поэтому изучение основ менеджмента - не только модное веяние, но и жизненная необходимость. Ведь мировой опыт показывает, что наибольших успехов добиваются те руководители, которые сочетают три качества: профессионализм, порядочность и личное обаяние.

Обучение основам управления становится в настоящее время одним из ведущих компонентов системы профессионального образования. В этих усло­виях главной задачей преподавателя техникума является повышение мотивации студентов к изучению менеджмента. Этому способствует внедрение в процесс обучения, наряду с традиционными занятиями, игровых технологий.

Среди форм и методов обучения, облегчающих последующую адаптацию студентов к реальной профессиональной деятельности, особое значение имеют игровые технологии, позволяющие моделировать ситуации профессиональной деятельности на занятиях, развивающие профессиональной компетентности. Систематическое их применение способствует формированию познавательной активности, самостоятельности студентов, развитию творческого мышления, формирует навыки профессионального общения , спо­собствует овладению профессией.

Использование игровых технологий при обучении студентов менеджмента всецело соответствует тенденции перехода от преимущественно информативных к активным формам и методам обучения с включением эле­ментов проблемное, исследовательского поиска, использования резервов са­мостоятельной работы студентов, созданию условий для творчества.

Игры в профессионально ориентированном обучении выполняют не­сколько дидактических функций: выступают одновременно как метод обуче­ния, как форма организации познавательной деятельности студентов и как средство приобщения к будущей профессиональной деятельности.

Игра по своей природе очень близка к реальным жизненным ситуациям, а иногда и неотделима от них. Игра благодаря дихотомии - вымышленной про­блеме и реальным усилиям по ее разрешению - позволяет моделировать социо­культурный контекст, проигрывать различные варианты поведения, корректи­ровать и затем снова проигрывать. То, что в жизни трудно или совсем невоз­можно исправить (межкультурный конфликт или межкультурный шок), в игре можно проигрывать снова и снова, вырабатывая стратегии, необходимые для избегания данного конфликта.

В процессе игры у студентов вырабатывается привычка сосредотачивать­ся, мыслить самостоятельно, развивается внимание, стремление к знаниям. Ув­лекшись, они не замечают, что учатся: познают, запоминают новое, ориенти­руются в необычных ситуациях, пополняют запас представлений, понятий, раз­вивают навыки, фантазию. Даже самые пассивные из студентов включаются в игру с огромным желанием, прилагая все усилия, чтобы не подвести товарищей по игре.

Игры хорошо уживаются с серьезным учением. Включение в урок игр и игровых моментов делает процесс обучения интересным и занимательным, соз­дает у студентов бодрое рабочее настроение, превращает преодоление трудно­стей в успешное усвоение учебного материала.

Эффект игры основан на таком механизме памяти, как непроизвольное запоминание. В игре студенты запоминают неосознанно то, что не стремились запомнить. В этом смысле можно говорить о зависимости запоминания от дея­тельности, в ходе которой оно совершается. Игра является той самой деятель­ностью, которая создает эмоционально стимулирующую заинтересованность и способствует непроизвольному запоминанию профессиональной лексики.

Игра ориентирована на групповую активность, что вполне отвечает за­просам современной методики. Она также легко трансформируется в различ­ные формы индивидуальной активности, давая: возможность каждому студенту попробовать себя в той или иной роли и проявить индивидуальные способно­сти.

Основными требованиями к игре и условиями ее проведения являются:

* Психологические требования: учебная игра должна обладать релевант­ностью и иметь личностный смысл и значимость для каждого из участников. Так же, как и любая деятельность, игровая деятельность на занятии должна быть мотивирована, а учащиеся должны испытывать потребность в ней.
* Педагогические требования сводятся к следующему: применяя игру как форму (средство, методический прием) обучения, преподаватель должен быть уверен в целесообразности ее использования, должен определить цели игры в соответствии с задачами учебного процесса. Учебные игры должны составлять систему, предполагающую их определенную последовательность и постепен­ное усложнение. При этом необходимо учитывать особенности группы ее чле­нов Педагогические требования подразумевают вплетение оптимальных усло­вий ведения игры в учебный процесс.

Говоря о большом воспитательном и познавательном значении профес­сионально ориентированных ролевых и деловых игр, следует указать на важ­ную роль преподавателя при их организации. Прежде всего, учитель должен положить начало творческой работе студентов, но контроль и руководство учи­теля не должны превращаться в подавление инициативы и самостоятельности студентов, дабы не уничтожить саму сущность игры, которая невозможна без свободного проявления личности обучаемых. Постепенно учитель может отой­ти от роли ведущего, уступая ее хорошо подготовленным студентам.

Таким образом, учебная игра является одним из способов организации учебно-познавательной деятельности. Применение игр в обучении не просто развлекательный прием или способ организации познавательного материала Игра обладает огромным эвристическим и убеждающим потенциалом. Превос- ходство игры над другими средствами обучения обнаруживается в том, что она способна обеспечить не только индивидуальную, но и парную, групповую и коллективную форму работы на занятии, что позволяет каждому обучаемому максимально эффективно использовать учебное время. Будучи введенной в систему традиционного обучения, игра позволяет использовать все уровни ус­воения знаний: от воспроизводящей деятельности через преобразующую к главной цели - творческо-поисковой деятельности.

Если игровые технологии будут использоваться целенаправленно и сис­тематически и вводиться в учебный процесс постепенно от несложных игровых ситуаций с частично-профессиональной направленностью до полномасштаб­ных деловых игр с учетом психологических и личностных особенностей сту­дентов, если будет производиться моделирование игровых ситуаций, связанных по содержанию с будущей профессиональной деятельностью студентов, с опо­рой на межпредметные связи (содержание игровых ситуаций будет опираться на учебный материал, который студенты изучают по профилирующим предме­там с некоторым опережением последнего); с привлечением материалов СМИ и интернета, если применение игро­вых технологий будет осуществляться в едином комплексе аудиторной и раз­нообразных форм внеаудиторной работы, то это будет способствовать форми­рованию у студентов техникума профессионализма, осознанию ими своей сопричастности к экономическим проблемам страны и мира.