

*Тарасов Дмитрий Эдуардович,
старший преподаватель
Департамента логистики и маркетинга
ФГОБУ ВО «Финансовый университет при
Правительстве Российской Федерации»*

*Шипкова Кристина Витальевна,
ведущий менеджер Сервиса
программ развития и организации обучения
Корпоративный Университет ТМК2U (ПАО «ТМК»)
Россия, Москва*

Об игровых решениях как эффективном инструменте формирования профессиональных компетенций у студентов транспортных и логистических направлений подготовки

About gaming solutions as an effective tool for developing professional competencies among students of transport and logistics areas of study

Аннотация. Статья посвящена актуальной проблематике формирования профессиональных компетенций будущих специалистов на примере студентов транспортных и логистических направлений подготовки. Освещены основные вопросы, возникающие в процессе обучения, и требования к выпускникам при последующем приёме на работу для осуществления профессиональной деятельности. Исследования показали, что традиционный – исключительно теоретический – подход к обучению, доминирующий в средних профессиональных и высших учебных заведениях, не позволяет в полной мере овладеть практическими навыками и умениями у будущего специалиста. В этой связи авторами предлагается эффективный инструмент для формирования профессиональных компетенций у обучающихся – применение в учебном процессе специальных профильных игр для моделирования реальных ситуаций и бизнес-процессов, возникающих в процессе работы. Игровая форма призвана проявить у обучающихся интерес к учебным занятиям, развить их необходимые личностные и профессиональные качества, выработать навыки принятия управленческих решений в сложных, рискованных и других ситуациях.

Ключевые слова: игровые решения в образовании, профессиональные компетенции, транспорт, логистика, образование, бизнес-кейсы, игры.

Annotation. The article is devoted to topical problems of formation of professional competencies of future specialists on the example of students of transport and logistics directions of training. The main issues arising during the training process and the requirements for graduates during subsequent recruitment for professional

activities are covered. Studies have shown that the traditional – exclusively theoretical – approach to learning, dominating secondary professional and higher educational institutions, does not allow you to fully master the basic skills and skills of the future specialist. In this regard, the authors propose an effective tool for the formation of professional competencies among students – the use in the educational process of special specialized games for modeling real situations and business processes. The game form is designed to show students interest in educational activities, develop their necessary personal and professional qualities, develop management decision-making skills in complex, risky and other situations

Key words: gaming solutions in education, professional competencies, transport, logistics, education, business cases, games.

В современных условиях нестабильности, неоднозначности, сложности и постоянных изменений в бизнес-среде, чтобы оставаться конкурентоспособным на быстро меняющемся рынке труда, молодой специалист должен обладать определённым базовым набором профессиональных знаний, умений и навыков. Последние исследования [2] показывают, что многие работодатели ожидают от выпускников наличия опыта работы в профессиональной сфере. При этом многие компании готовы рассматривать в качестве приобретённого и подтверждённого опыта результаты практик и стажировок, поскольку недостаток или отсутствие практических навыков и умений – одна из ключевых проблем, отмечаемых работодателями при оценке молодых специалистов. Кроме этого, нередки случаи потери интереса к образовательному процессу у обучающихся, поскольку они не понимают практического применения получаемых знаний.

Очевидно, что вышеприведённые положения приводят к необходимости переориентирования характера учебно-образовательного процесса: от зачастую исключительно теоретического к теоретико-прикладному, практико-ориентированному.

При этом возникает ряд сопутствующих актуальных вопросов: как выстроить учебный процесс так, чтобы не потерять интерес у студентов при изучении материала и в тоже время приблизить занятия к реальным условиям их будущей специальности? как привить будущим молодым специалистам необходимые профессиональные компетенции для успешного старта в карьере?

Эффективным инструментом формирования и развития профессиональных умений и навыков представляется использование игровых форматов в процессе организации обучения: настольные и ролевые игры, бизнес-квесты, бизнес-симуляции и др. [1, 4].

Традиционная система образования, жёсткие программы не позволяют преподавателям в достаточной степени использовать альтернативные методики обучения. На рынок труда выходит поколение «Z», привыкшее к приложениям на смартфоне, компьютерным играм, групповым сообществам и общению в мессенджерах. Для них любая новая технология в стандартном

обучении, в том числе игровая, – это возможность чувствовать себя в привычной среде. В этой связи набирают популярность такие новые форматы проведения занятий, как геймификация, эдьютеймент и игрофикация, стремительно занимающие прочное место в отечественной образовательной системе.

Важно отметить, что бизнес-среда, в отличие от образовательной, уже давно и успешно использует игровые решения при обучении своих сотрудников, что иллюстрирует существенное отставание образовательных технологий от практики, которое необходимо устранять.

Использование игровых форматов в образовательном процессе представляет собой нестандартный метод проведения практических занятий, основанный на определённом игровом алгоритме и детально продуманном сценарии. Проведение занятий в данном формате заключается в моделировании и «проживании» ситуаций, которые могут возникнуть в процессе профессиональной деятельности. Такой подход позволяет отрабатывать навыки необходимые в профессиональной деятельности, увидеть, как ведет себя обучающийся в различных ситуациях и какие роли на себя сознательно и бессознательно примеряет, например, роль руководителя или исполнителя, как он принимает решения в зависимости от выбранной роли.

Преимуществами игровых решений являются:

- вовлеченность участников в образовательный процесс и азарт;
- низкий порог сопротивления у участников к данному формату, мы играем с детства;
- развитие творческого потенциала, критического мышления, коммуникабельности и других личностных качеств, необходимых в профессиональной деятельности;
- перенос опыта из игрового пространства в реальное;
- приобретение и отработка навыков и умений, основанных на теоретических знаниях.

В настоящее время на рынке представлено не так много игровых решений в области транспорта и логистики. Наиболее ярким и признанным примером игрового решения для подготовки специалистов в области транспортно-логистической деятельности является настольная игра «КРОССДОК» (рисунок 1) [3].

Данная игра разработана профессионалами – практиками в сфере логистики и управления цепями поставок. В ходе игры появляется возможность «прожить» все ситуации, с которыми могут столкнуться молодые специалисты в процессе своей профессиональной деятельности в области логистики и управления цепями поставок. В зависимости от сценария и исходных данных участники принимают управленческие решения о выборе транспорта для перевозки тех или иных грузов, просчитывают возможные риски потери груза в пути, оптимизируют запасы [3].



Рисунок 1 – Первая настольная игра в логистику «КРОССДОК»

Апробация игрового формата проведения занятий с использованием игры «КРОССДОК» была успешно осуществлена в Московском колледже железнодорожного транспорта в рамках деловой программы вузовского чемпионата Российского университета транспорта (МИИТ) по стандартам «ВорлдСкиллс» в 2019 году, а также при изучении некоторых дисциплин в Финансовом университете при Правительстве Российской Федерации и Российской академии народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации. Имеется накопленный положительный опыт проведения в игровой форме тренингов на предприятиях и факультативов в школах.

Игра позволяет смоделировать и наглядно увидеть процессы доставки товаров из пункта А в пункт Б, ощутить всю напряженность работы и понять, что успех зависит от каждого члена команды. Если в качестве ведущего выступает непосредственно преподаватель, это служит дополнительным «бонусом» в пользу авторитета педагога и интереса к изучаемой дисциплине.

Таким образом, использование настольных, ролевых игр, бизнес-квестов, бизнес-симуляций помогает в достижении главной цели образовательного процесса – лучшего усвоения студентами изучаемой дисциплины, формировании профессиональных компетенций и практической отработки навыков необходимых для будущей профессиональной деятельности.

Библиографический список:

1. Ларин О.Н. Перспективы обучения принятию решений / О.Н. Ларин, Д.Э. Тарасов // Материалы III Международного форума педагогов-инноваторов. 26 сентября 2016 г. / гл. ред. М.П. Нечаев. – Чебоксары: Экспертно-методический центр, 2016. – С. 11-13.
2. Отчет компании «*RESMARK*» о проведении маркетингового исследования. Опрос работодателей выпускников НИУ ВШЭ. URL: https://www.hse.ru/data/2013/06/27/1285966609/RESMARK_OTCH_%D0%9A%D1%80%D0%B0%D1%82%D0%BA%D0%BE_060413.pdf (дата обращения: 21.01.2021).
3. Официальный сайт настольной игры «КРОССДОК – первая игра в логистику». URL: <https://krossdok.ru/> (дата обращения: 23.01.2020).
4. Тарасов Д.Э. Об обучении принятию решений и использовании кейс-методов при подготовке специалистов в области логистического менеджмента // Образование и педагогические науки в XXI веке: актуальные вопросы, достижения и инновации: сборник статей III Международной научно-практической конференции. – Пенза: МЦНС «Наука и Просвещение». – 2018. – С. 133-135.