

Секция 2
ПОВЕДЕНЧЕСКАЯ ЭКОНОМИКА И НЕЙРОЭКОНОМИКА

УДК 338.49

ФОРМИРОВАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ САМОИДЕНТИФИКАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ
ПО ЭКОНОМИЧЕСКИМ НАПРАВЛЕНИЯМ ЧЕРЕЗ ИГРОВЫЕ МЕХАНИКИ

Э.В. Габидуллина, канд. экон. наук, доц.

З.Р. Абдрахманова

А.Ф. Хисамутдинова

Уфимский государственный нефтяной технический университет, Россия

В статье исследуется влияние игропрактики и деловых игр на профессиональную самоидентификацию и самоопределение обучающихся. На основе теоретического обзора показано, что игры повышают вовлеченность и позволяют моделировать профессиональные ситуации. Особое внимание уделено процессу профессионального самоопределения в условиях современных образовательных программ. Описана авторская деловая игра «ИЭС.ТОР», направленная на оценку общепрофессиональных и надпрофессиональных компетенций после освоения ядерной программы. Первая апробация игры выявила положительный эффект в оценке компетенций и подтверждении правильности выбора профиля обучения.

Ключевые слова: *самоидентификация, проектная деятельность, деловая игра, готовность к профессиональному обучению, профессиональный выбор, ядерная программа.*

Актуальность профессионального самоопределения в современных условиях обусловлена рядом взаимосвязанных факторов, среди которых быстро меняющийся рынок труда, характеризующийся появлением новых профессий, устареванием существующих и изменением требований к квалификации, что требует от индивидов гибкости, адаптивности и готовности к непрерывному обучению; расширение возможностей для образования и карьерного роста, требующее осознанного выбора образовательной траектории.

Профессиональное самоопределение – это непрерывный процесс, направленный на корректировку траектории развития, формирование профес-

сиональной идентичности, развитие необходимых навыков и адаптацию к меняющимся требованиям рынка труда.

В ФГБОУ ВО «Уфимский государственный нефтяной технический университет» имеется практика реализации программ 2+2, в процессе которой все образовательные программы обучаются совместно, осваивая ядерные программы в течение первых двух курсов. Как известно, такой формат реализации образовательных программ позволяет осуществлять «отложенную» профилизацию, то есть выбор конкретной образовательной программы, по которой будет обучаться студент можно совершить после четвертого семестра безболезненно, перевестись без переводных задолженностей. В университете ядерные программы собраны в рамках комплекса УГСН, часто совпадающего с рамками факультетов/институтов. В ядерных программах предусмотрены курсы, направленные на совершенствование навыков саморазвития – «Профессиональное самоопределение и саморазвитие» в Уфимской высшей школе экономики и управления и на развитие навыков формирования индивидуальной траектории образования – «Траектории осознанного обучения» в Институте экосистем бизнеса и креативных индустрий. В обоих случаях курсы реализуются в начале освоения ядерной программы и нацелены на обоснование необходимости выявления собственных способностей и качеств, их развития и для обеспечения большего успеха в построении карьеры. Освоение ядерной программы завершается реализацией отдельной активности, направленной на профессиональное самоопределение, имеющее целью окончательное распределение по отдельным профилям и подтверждение правильности выбора.

Схема 2+2 представляет собой модель образовательного процесса, при которой первые два года обучения обучающиеся осваивают общепрофессиональные и универсальные компетенции, а последующие два года – более специализированные дисциплины и профилирование в выбранной области.

На первом этапе обучающиеся проходят общие курсы, которые обеспечивают базу знаний и умений, и фокусируются на универсальных компетенциях, необходимых для большинства специальностей. На втором этапе происходит углубленное изучение профильных дисциплин и специальностей с возможностью выбора направлений и курсов в соответствии с интересами и карьерными целями.

Первоначальные два года обучения охватывают различные дисциплины и предоставляют знания в различных областях, что помогает обучающимся лучше понять свои сильные стороны и интересы. Также в процессе обучения производится анализ компетенций и навыков, которые обучающиеся развивают, что

в свою очередь, тоже способствует осознанию ими своих интересов и возможностей в различных профессиональных областях [1].

В условиях стремительного развития технологий, возрастает потребность в специалистах, обладающих не только глубокими профессиональными знаниями, но и широким спектром универсальных навыков и способностей. В связи с этим, понятие «компетенция» приобретает все большее значение в сфере управления персоналом, образования и развития карьеры [2].

Общепрофессиональные компетенции характерны для группы профессий и являются общими для специалистов определенной профессиональной сферы и предполагают наличие определенной профессиональной подготовки.

Надпрофессиональные компетенции являются необходимым условием профессионального развития обучающихся и сочетают в себе личные, социальные и управленческие навыки, которые превышают рамки традиционных профессиональных навыков и знаний [3]. Данная группа навыков не зависит от конкретной профессии и полезна в любой сфере деятельности. Они формируют основу для эффективной работы в любой команде, проекте или организации.

Компетенции, как интегральная характеристика личности, играют ключевую роль в профессиональной деятельности. Развитие как общепрофессиональных, так и надпрофессиональных компетенций является необходимым условием для успешной адаптации и конкурентоспособности специалиста в современном мире. Исследования в данной области должны быть направлены на разработку эффективных методик оценки и развития компетенций, учитывающих специфику различных профессиональных областей и индивидуальные особенности обучающихся.

В Институте экосистем бизнеса и креативных индустрий ФГБОУ ВО «Уфимский государственный нефтяной технический университет» при внедрении схемы обучения «2+2» были проанализированы Федеральные государственные образовательные стандарты (ФГОС) с целью определения и унификации компетенций для различных направлений подготовки. Но ситуация оказалась сложнее, поскольку каждый ФГОС определяет общепрофессиональные компетенции для конкретного направления подготовки. Для формирования ядра учебных планов был проведен анализ сходства и возможности классификации ОПК по схожим признакам и были определены пять основных групп для всех направлений: право, управленческие решения, аналитика, информационные технологии и проектная деятельность. Тем самым элементы ОПК легли в основу для категоризации надпрофессиональных компетенций.

Для развития указанных групп компетенций возможно использование игропрактики, как метода обучения взрослых, использующего игровые механики

и подходы для решения задач, развития навыков и достижения других результатов. Разработка игр представляет уникальную возможность для развития самых разных компетенций благодаря своей интерактивности, вовлекающему характеру и необходимости применять знания на практике.

В 2023 году группой авторов, доцентов кафедры «Туризм, гостиничный и ресторанный сервис» УГНТУ, была разработана настольная игра «ИЭС.TOP: Территория, обучение, развитие». Динамичная настольная деловая игра направлена на развитие навыков поиска и анализа информации о потенциале территорий, разработке планов мероприятий, а также командной работе и проектного мышления. Она погружает участников в реалистичную ситуацию, где им необходимо применить свои знания и компетенции для разработки и обоснования конкретных проектов развития территорий.

Основная цель игры – предоставить обучающимся практический опыт в проектировании и организации мероприятий различного уровня (федерального, регионального и местного), учитывая специфику территорий, финансовые ограничения и возможности сотрудничества с партнерами. Игра способствует формированию комплексного видения проблем регионального развития, развитию аналитических и проектных навыков, а также позволяет обучающимся проявить свои профессиональные качества и определить траекторию дальнейшего обучения.

В игре участвуют обучающиеся второго курса УГНТУ, обучающиеся по программам бакалавриата по схеме «2+2» (ядерная программа), представляющие различные направления подготовки: «Экономика», профили «Экономика предпринимательства и инноваций» и «Финансы и кредит», «Менеджмент», профиль «Финансовый менеджмент и управление проектами», «Государственное и муниципальное управление», профиль «Региональное управление», «Зарубежное регионоведение», профиль «Востоковедение. Цифровая политика и коммуникации с общественностью в ТЭК», «Туризм», профиль «Организация международного и внутреннего туризма», «Гостиничное дело», профиль «Гостиничная деятельность», «Прикладная информатика», профиль «Цифровые технологии в бизнесе».

Для организации проектной деятельности все обучающиеся делятся на команды, в каждой из которых присутствует представитель каждого направления подготовки. Это позволяет обучающимся работать в мультидисциплинарных командах, обмениваться знаниями и опытом, рассматривая задачи с разных точек зрения.

Каждой команде представится на выбор несколько определенных факторов, с которыми будет необходимо работать из разных категорий, среди которых:

- объект – административная территория (в пределах Республики Башкортостан);
- условие – размер инвестиций;
- задача – проведение мероприятий (выбор осуществляется из трех возможных вариантов уровней: федеральный, региональный и местный. Выбирается по одной задаче из каждого уровня);
- партнер – спонсор или соорганизатор;
- ограничения – форс –мажоры (карточка вытягивается командой через час после начала игры).

Игровой процесс проходит в несколько этапов:

1. Анализ территории (15 минут). Команды изучают информацию о выбранной административной территории г. Уфы или Республики Башкортостан (население, бюджет, отраслевая специфика, профильная ориентация).

2. Анализ карточек с задачами (10 минут). Команды получают карточки с задачами – мероприятиями, которые необходимо организовать (выбор из трех уровней: федеральный, региональный и местный). Участники анализируют важность, соотношение ресурсов и затрат и принимают решение о возможности реализации каждого мероприятия (выбирается от 1 до 3 мероприятий).

3. Анализ карточек с партнерами (10 минут). Команды получают карточки с информацией о потенциальном партнере (спонсоре, соорганизаторе). Участники анализируют возможности сотрудничества и формулируют письменное предложение партнеру о потенциальном участии в проведении мероприятия.

4. Проектирование мероприятия/мероприятий (15 минут). Команды разрабатывают подробный план реализации выбранных мероприятий (цель, задачи, участники, бюджет, ресурсы, партнеры, рабочая группа и т.д.).

5. Работа с карточкой ограничений (15 минут). Команды получают карточку с форс-мажорным обстоятельством (например, сокращение бюджета, изменение законодательства, обострение ситуации с распространением вирусной инфекции) и разрабатывают предложения по решению проблемы, анализируют новые возможности и вносят корректировки в план мероприятия.

Для каждой команды назначается модератор, который следит за ходом игры и соблюдением правил. Также модератор заполняет чек-лист, отмечая вклад каждого участника в решение общей задачи и оценивая проявление профессиональных качеств, которые будут необходимы в дальнейшем избранном профиле обучения. По чек-листу модератор оценивает освоение таких компетенций как: Поиск, анализ и синтез информации, определение задач, выбор решения с учетом ресурсов, работа в команде, роль, коммуникация, обоснование экономических решений, организация, клиентоориентированность, качество, лидерство и мотивация, оценка ресурсов и компетенций по 3-балльной шкале.

В игре участвовали 134 обучающихся по восьми образовательным программам, завершающих второй год обучения.

Для каждого участника, после заполнения таблицы, был сформулирован краткий вывод, опираясь на оценки по всем компетенциям. Например, обучающаяся С.А.И., группа БГОГи-22: «А. продемонстрировала отличные навыки поиска и анализа информации, что позволило команде эффективно оценить потенциал территории. Хорошо проявила себя в командной работе. Есть потенциал в развитии навыков лидерства. Осознает принадлежность к будущему направлению подготовки, проявляет интерес к сфере гостеприимства».

По итогам анализа всех оценочных листов по каждой компетенции были сделаны следующие выводы:

1. Поиск, анализ и синтез информации: в среднем, обучающиеся хорошо справляются с поиском информации, однако у многих возникают сложности с её анализом и синтезом для принятия обоснованных решений. Рекомендуется уделять больше внимания развитию критического мышления и навыков работы с большими объемами данных.

2. Определение задач, выбор решения с учетом ресурсов: большинство команд успешно определили задачи, соответствующие поставленным условиям. Однако при выборе решения часто не учитывались ограничения по ресурсам, что приводило к нереалистичным планам.

3. Работа в команде, роль, коммуникация: наблюдалась тенденция к неравномерному распределению ролей в командах. Некоторые участники доминировали, в то время как другие оставались в тени. Коммуникативные навыки развиты на хорошем уровне, но есть возможности для улучшения навыков активного слушания и конструктивной обратной связи.

4. Обоснование экономических решений: данная компетенция оказалась самой слабой у большинства участников. Многие не смогли обосновать экономическую целесообразность своих решений, что свидетельствует о недостатке знаний в области финансового анализа и бюджетирования.

5. Организация, клиентоориентированность, качество: обучающиеся продемонстрировали понимание важности организации мероприятий и клиентоориентированного подхода.

6. Лидерство и мотивация: лидерские качества проявлялись у небольшого числа участников. Некоторые обучающиеся испытывали трудности с мотивацией команды.

7. Оценка ресурсов и компетенций: у некоторых участников наблюдалось недостаточное понимание важности оценки имеющихся ресурсов, что приводит-

ло к нереалистичным планам и неэффективному использованию доступных возможностей.

8. Осознаёт принадлежность к будущему направлению подготовки: большинство обучающихся продемонстрировали осознание принадлежности к будущему направлению подготовки и проявили интерес к профессиональной сфере, что свидетельствует о правильном выборе профессии и мотивации к дальнейшему обучению.

Среди образовательных результатов можно выделить такие как, понимание специфики регионального развития, умение применять знания из разных областей для решения поставленных задач, развитие проектного и аналитического мышления, формирование навыков командной работы, осознание своих профессиональных компетенций и возможностей, практический опыт разработки и планирования мероприятий.

«ИЭС.TOP» – это эффективная и увлекательная деловая игра, которая позволяет обучающимся получить ценный опыт проектной деятельности, развить ключевые компетенции и осознанно подойти к выбору своего профессионального пути.

В целом, учитывая специфические характеристики, целевые установки и способности к восприятию информации у современного поколения студентов, игропрактика позволяет в большей степени мотивировать к обучению, сохраняет интерес к познанию. Мировая практика применению этих методов показала их эффективность и успешность в работе не только с детьми и молодежью, но и со взрослыми обучающимися. Одновременно с этим реализуемый сегодня подход к высшему образованию через отложенное профессиональное самоопределение выказывает необходимость выявления личных предрасположенностей и потенциала на разных этапах обучения, чему в полной мере способствует применение деловых игр.

Список использованных источников

1. Хисамутдинова, А. Ф. Современные направления в реализации образовательных программ высшего образования в России / А. Ф. Хисамутдинова, Э. В. Габидуллина // Международный научно-исследовательский журнал. – 2023. – № 1(127). – DOI 10.23670/IRJ.2023.127.81.
2. Абдрахманова, З. Р. Образовательные игры как дидактическое средство обучения будущих специалистов индустрии туризма и гостеприимства / З. Р. Абдрахманова // Primo Aspectu. – 2025. – № 2(62). – С. 89-94. – DOI 10.35211/2500-2635-2025-2-62-89-94.
3. Кандаурова, А. В. Роль надпрофессиональных компетенций в профессиональном развитии обучающихся / А. В. Кандаурова, С. В. Михайлова // Вестник Нижневартковского государственного университета. – 2021. – № 4(56). – С. 78-86. – DOI 10.36906/2311-4444/21-4/08.