

УДК 371.3

¹ Херувимова Александра Олеговна

² Калашникова Дарья Денисовна

³ Попова Галина Ивановна

^{1, 2} Студент

³ Старший преподаватель

Владивостокский государственный университет

Владивосток

РАЗРАБОТКА МЕТОДИКИ ЛОГИСТИЧЕСКОЙ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ ДЛЯ СТУДЕНТОВ КОЛЛЕДЖА

Аннотация. В данной статье представлена разработка логистической деловой игры «Управление транспортным предприятием», предназначенной для студентов колледжей. Игра предоставляет возможность студентам увидеть, как они будут действовать в условиях, приближенных к их будущей профессиональной деятельности. В ходе игрового взаимодействия участники смогут лучше узнать друг друга, взглянуть на свою работу с новой перспективы и отвлечься от рутинных задач, что способствует повышению их мотивации и возвращению к учебному процессу с новыми силами.

Ключевые слова: деловая логистическая игра, творческая деятельность, студенты колледжа, педагогическая деятельность, мотивация

¹ Kheruvimova Alexandra Olegovna

² Kalashnikova Darya Denisovna

³ Popova Galina Ivanovna

^{1, 2} Student

³ Senior lecturer

Vladivostok State University

Vladivostok

DEVELOPMENT OF A LOGISTICS BUSINESS GAME METHODOLOGY FOR COLLEGE STUDENTS

Annotation. This article presents the development of a logistics business game “Management of a transport enterprise” designed for college students. The game provides an opportunity for students to see how they will act in conditions close to their future professional activities. During the game interaction, participants will be able to get to know each other better, look at their work from a new perspective and distract themselves from routine tasks, which helps to increase their motivation and return to the learning process with renewed vigor.

Key words: business logistics game, creative activity, college students, pedagogical activity, motivation.

Современное поколение студентов, окруженное разнообразными источниками информации, требует инновационных подходов к обучению. Это заставляет преподавателей разрабатывать новые форматы занятий, способные заинтересовать студентов и сделать процесс обучения более увлекательным.

Российский Союз ректоров и рейтинговое агентство RAEX провели опрос «Поступление в вуз: что влияет на выбор абитуриента» в 2022 году [1]. Согласно исследованию, самым важным фактором при выборе направления обучения стала возможность поступить в выбранный университет на бюджетной основе – 83,4% молодых людей отметили этот фактор как важный, либо очень важный. Противоположной позиции придерживаются лишь 10,4% респондентов, которые не руководствовались при выборе вуза соображениями поступления на бюджет, а для 6,2% опрошенных перспективы бесплатного обучения имели умеренное влияние на принятие решения.

Таким образом, большая часть студентов при поступлении в колледж, в первую очередь думает о том, как поступить на бюджетной основе, а не о том, кем они будут в будущем и что из себя представляет работа в выбранном направлении. Чаще всего это приводит к незаинтересованности в изучаемых предметах и потере внимания на занятиях. Кроме того, в условиях стремительного развития информационных технологий стандартные способы преподавания в колледже становятся неэффективны, поэтому преподавателям колледжей необходимо внедрять новые способы привлечения и удержания внимания студентов. Одним из таких способов является проведение занятий в игровой форме.

Деловая игра – один из видов педагогических игр по игровой методике, которая используется для решения комплексных задач, усвоения нового материала и его закрепления, развития творческих способностей, формирования общеучебных умений, помогает углубить понимание учебного материала и в большей степени заинтересовать студента в его изучении. Деловые игры, разработанные на конкретных ситуациях и моделирующие реальные кейсы, происходящие в профессиональной деятельности, помогают выработать у студентов способность критически оценивать действующую ситуацию и находить решения по ее разрешению, что является мощным стимулом активизации самостоятельной работы по приобретению профессиональных знаний и навыков. Приобретенные в процессе игры практические навыки позволят будущему специалисту избежать ошибок, которые возникают при переходе к самостоятельной трудовой деятельности. Деловая игра является сложно устроенным методом обучения, поскольку может включать в себя целый комплекс методов активного обучения: дискуссию, командная работа, мозговой штурм, анализ реальных кейсов, происходящих на производстве, действия в штатных и нештатных ситуациях и многое другое [2].

В статье «Деловая игра как средство развития предпринимательских умений студентов ВУЗа касающийся возможности использования обучающих игр в учебном процессе» [3], авторы отмечают, что 70% студентов хотят, чтобы преподаватели проводили игровые занятия и считают, что это будет интересно и познавательно. Так же авторы отметили наиболее значимые причины интереса к игровой форме занятий: 35% студентов считают, что позволит приобрести больше практических навыков и умений, 28% считают, что позволит в большей степени проявить творческое мышление и активность, 16% считают, что позволит улучшить коммуникацию в группе: «чувствую поддержку одногруппников – я меньше тревожусь, не боюсь быть неуспешным».

Деловые игры представляют собой эффективный инструмент для развития умений студентов. Высокий интерес к игровым занятиям, выраженный в желании 70% студентов участвовать в них, свидетельствует о том, что такие формы обучения не только увлекательны, но и способствуют приобретению практических навыков, развитию творческого мышления и улучшению коммуникации в группе. Поддержка со стороны одногруппников во время игры помогает студентам чувствовать себя уверенно и снижает уровень тревожности. Таким образом, внедрение деловых игр в учебный процесс является не только актуальным, но и необходимым шагом к созданию более динамичной и вовлеченной образовательной среды.

Предлагается пример деловой игры, которая нацелена на вовлечение студентов в изучение логистики и объяснение ее основ простым и доступным языком. Обучение в формате игры дает возможность студентам окунуться в реальные условия работы логистического бизнеса. Данная игра представляет собой симуляцию функционирования транспортного предприятия на протяжении года, разбитого по месяцам. Студентам предлагается «создать» свою транспортно-логистическую компанию и выполнять определенные действия по поддержанию ее работы. Проведение деловой игры рассчитано на 4 академических часа и проходит в следующем порядке.

В начале преподаватель инициирует создание логистического предприятия, в рамках которого студенты принимают на себя роли руководителей транспортной компании. Это позволяет наглядно продемонстрировать студентам процессы, происходящие в транспортной отрасли. Целью игры является максимизация финансовых результатов предприятия, то есть та команда, которая заработает больше – победит.

Студенты разделяются на команды по 3–5 человек, которые все вместе будут решать, что им необходимо приобрести для своей компании, и выбирают лидера, который будет контактировать с модератором, который закреплен за каждой командой. Модератором выступает сам преподаватель или его помощники. В его задачи входит отмечать у себя, сколько и чего команда купила и брать у них за это деньги, а после отдавать их доход.

Участникам предлагается выбрать название для своего предприятия, а также использовать канцелярские принадлежности для создания модели трех транспортных средств и, в дальнейшем, всех других вещей, что они приобретут для своих компаний. Все это они оформляют на своих игровых полях (листах формата A2). Это делается для того, чтобы студентам было проще ориентироваться в том, что они уже приобрели. Так же преподаватель объясняет, что в конце игры всем командам необходимо будет представить свои компании.

Далее студентам разъясняется, что игра структурирована на 12 месяцев. Каждая компания располагает тремя автомобилями и бюджетом в 45 условных единиц, обозначаемых как «рубли», которые представляют собой игровую валюту, а не реальные деньги. Кроме того, для функционирования транспортного предприятия необходимо осуществить ряд закупок, которые должны быть выполнены перед началом каждого месяца, из ассортимента, представленного в игровом магазине, описанном в таблице 1. При этом от студентов скроют информацию о преимуществах наличия того или иного приобретения. Это делается для того, чтобы побудить студентов самим думать о том, к чему приведут их действия. Данные действия могут привести как к увеличению бюджета компании, так и к убыткам. Соответственно, от того, в каком порядке студенты будут приобретать имущество, будет зависеть их итоговый бюджет, что повлияет на победу или поражение команды. Кроме того, студенты не знают о том, что при наличии топлива и водителя автомобиль приносит им 10 рублей в месяц. Колонка, в которой находится информация не доступная студентам помечена знаком «звездочка»

Таблица 1 – Список покупок для транспортного предприятия

Наименование	Стоимость приобретения	На что влияет приобретение/не приобретение *	Максимальное количество покупок
Страховка	5 рублей/машину	Штраф 6 рублей/месяц за машину, если машину эксплуатируют без страховки	3
Наименование	Стоимость приобретения	На что влияет приобретение/не приобретение *	Максимальное количество покупок
Зимняя резина	5 рублей/машину	Машина не приносит деньги с ноября по март и требует 10 рублей на ремонт, если не приобрели зимнюю резину	3
Рабочее место логисту (при наличии логиста)	Стоимость 15 рублей	Доход + 10 рублей/месяц к доходу от логиста	1
Рабочее место диспетчеру (при наличии диспетчера)	Стоимость 15 рублей/штуку	Доход + 10 рублей/месяц к доходу от диспетчера	1
Склад	Стоимость 35 рублей	Доход 20 рублей/месяц	1

Наименование	Стоимость приобретения	На что влияет приобретение/не приобретение *	Максимальное количество покупок
Ёлка	Стоимость 5 рублей	Доход +50% к прибыли от каждого работника в январе	1
Рефрижератор	Стоимость 5 рублей/машину	В июле, сентябре и марте прибыль с машин удваивается	3
Автомойка	Стоимость 5 рублей/машину	В октябре обязательно, иначе штраф 10 рублей	1
Кондиционер	Стоимость 5 рублей/машину	Если нет – машина не приносит деньги летом	3
Социальная сеть компании	Стоимость 10 рублей	Доход 5 рублей/месяц	1
Реклама компании	Стоимость 15 рублей	Доход 10 рублей/месяц	1
Топливо	Стоимость 2 рублей/машину	Если нет – машина не приносит деньги	На каждую машину в каждом месяце

Кроме того, для своей компании студенты могут нанимать сотрудников. Список сотрудников, доступных для найма студентами представлен в таблице 2. Здесь так же часть информации будет скрыта от студентов. Скрытая информация помечена знаком «звездочка».

Таблица 2 – Список сотрудников, доступных для найма студентами

Сотрудник	Стоимость найма в месяц	На что влияет приобретение/не приобретение *	Максимальное количество нанятых сотрудников
Водители	5 рублей/человеку	Если нет – машина не приносит деньги	3
Диспетчер	6 рублей/человеку	Доход 14 рублей/месяц	1
Сотрудник	Стоимость найма в месяц	На что влияет приобретение/не приобретение *	Максимальное количество нанятых сотрудников
Логист	7 рублей/человеку	Доход 16 рублей/месяц	1

Помимо перечисленного ранее, у студентов будет возможность взять до трех кредитов в случаях, если им не будет хватать денег на необходимые им приобретения. Взять в кредит можно любую сумму, но вернуть ее необходимо до завершения игры, иначе в счет взятого кредита будет изъято имущество компании. Для упрощения расчетов, вместо процента, каждый месяц к долгу по кредиту прибавляется 5 рублей.

С целью разнообразия игрового процесса преподаватель предоставляет дополнительную информацию перед началом определённых месяцев, что инициирует специальные игровые ситуации. Месяцы, в которые происходят данные ситуации, включают июнь, июль, сентябрь, октябрь, ноябрь, декабрь и март. Полный перечень таких ситуаций представлен в таблице 3.

Таблица 3 – Игровые ситуации

Месяц, в котором происходит ситуация	Информация от преподавателя перед данным месяцем	Что необходимо сделать в условиях данной ситуации
Июнь	«Скоро начнется жаркая летняя пора»	Студентам необходимо купить кондиционеры в каждый автомобиль. Водители, у которых не будет кондиционера в автомобиле, получают тепловой удар и не работают в летних месяцах, пока кондиционер не будет установлен. Соответственно компания не имеет прибыли с данных автомобилей.
Июль	«По прогнозам Росрыболовства в июле ожидается большой улов рыбы»	Студентам предлагается купить прицеп-рефрижератор для автомобилей. Каждый автомобиль, на котором будет данный прицеп, удвоит свою прибыль.
Сентябрь	«Скоро снова кто-то пойдет в первый раз в первый класс. Цветы уже вырастили, осталось развести по всем магазинам города»	Студентам предлагается купить прицеп-рефрижератор для автомобилей. Каждый автомобиль, на котором будет данный прицеп, удвоит свою прибыль.
Октябрь	«Одна из ваших машин только что вернулась из длительной поездки в сельской местности, куда она ездила для перевозки картофеля, убранного с полей. К сожалению, в середине поездки шел сильный ливень и грунтовую дорогу размывло. Вся машина оказалась в грязи по самые фары»	Студентам необходимо оплатить услуги автомойки для данного автомобиля. Если они этого не сделают – получают два штрафа – за езду с грязными номерами и за загрязнение дорожного покрытия, создающее опасную ситуацию, в размере 10 рублей.
Ноябрь	«На ваш телефон пришло следующее уведомление: «10 и 11 ноября ожидаются сильные осадки смешанного характера, усиление ветра. Осадки будут сопровождаться гололедными явлениями, налипанием снега. Тел. 101, 112»»	Студентам необходимо купить зимнюю резину для своих автомобилей. Каждый автомобиль, на котором не будет резины попадает в аварию – не приносит прибыль за прошедший месяц, а также требует 10 рублей на восстановление;
Декабрь	«По данным социального опроса сотрудники демонстрируют более высокую работоспособность в новогодней атмосфере»	Студенты могут купить новогоднюю елку. При наличии елки настроение сотрудников повышается, они работают эффективнее, и каждый из них приносит на 50% больше прибыли компании.
Март	«Скоро 8 марта. Оборот тюльпанов вновь вырастет»	Студентам предлагается купить прицеп-рефрижератор для автомобилей. Каждый автомобиль, на котором будет данный прицеп, удвоит свою прибыль.

В то же время существуют месяцы, в которых игровые ситуации не учитываются – апрель, май, август, январь и февраль. Данная мера направлена на то, чтобы студенты могли получить первоначальную прибыль для осуществления дальнейших закупок, необходимых для участия в игровых ситуациях. Игра начинается с апреля, который является менее затратным месяцем и не содержит игровых ситуаций.

После окончания всех месяцев, студентам необходимо посчитать, сколько стоят все их приобретенные товары, а также сколько у них осталось свободных финансов и сложить эти

суммы. После этого команды по очереди выходят и рассказывают о своих компаниях. Обязательно необходимо представиться, сказать название компании, итоговую сумму их финансов, а также рассказать, как они добились такого результата, то есть какие покупки для их предприятия были ключевые. При желании, они могут рассказать другую информацию, касающуюся их компаний.

На основе данных о финансах компаний, преподаватель объявляет победителей в игре. Это может быть как одна команда, так и тройка лидеров, на усмотрение преподавателя. Призами могут выступать: брендовая продукция ВУЗа, сладкие подарки, небольшие памятные подарки в виде канцелярии или другие призы на выбор преподавателя.

В экспериментальной форме данная игра была проведена для студентов колледжа направления подготовки «Организация перевозок и управление на транспорте (по видам)». В ходе игры студенты ощутили значительный интерес и вовлеченность в процесс, что проявилось в их активном участии. Студенты активно обсуждали стратегии, предлагали различные решения и делились идеями, что способствовало развитию командного духа и сотрудничества. В то же время, другие студенты активно поддерживали своих товарищей, создавая атмосферу взаимопомощи и поддержки.

После проведённой игры Студентам было предложено пройти опрос о том, изменилось ли их мнение о логистике в целом, об обучении в сфере логистики, а также о работе в сфере логистики. Данные опроса представлены на рисунке 1.

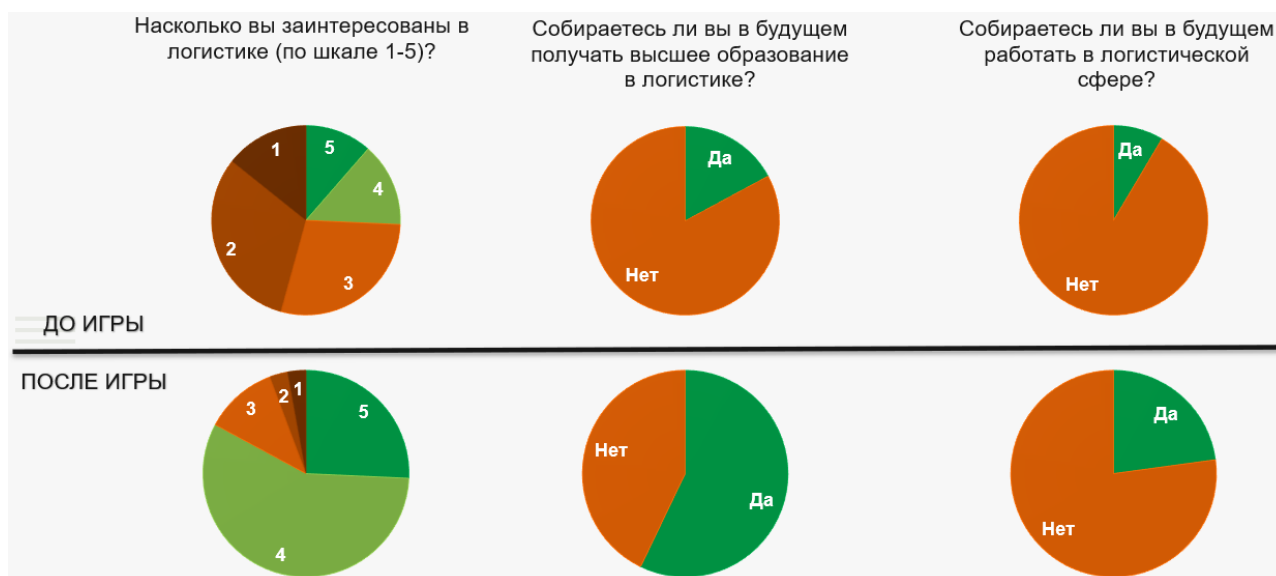


Рисунок 1 – Результаты опроса

Кроме того, студенты выразили удовлетворение от возможности применять полученные знания на практике, что повысило их уверенность в своих силах и подготовленности к будущей профессиональной деятельности. Таким образом предложенная игра стала не только эффективным образовательным инструментом, но и полезным опытом, который оставил положительные впечатления у всех участников.

Список использованных источников

7. Как абитуриенты выбирают, куда поступать // Сайт рейтинговой группы RAEX. URL: https://raex-rr.com/education/russian_universities/top-100_universities/2022/analytics/university_choose_2022/ (дата обращения: 26.11.2024).
8. Алёшина, О. Г. Деловая игра как средство развития профессиональных компетенций студентов / О. Г. Алёшина. – Текст: непосредственный // Молодой ученый. – 2014. – № 4 (63). – С. 908-910. – URL: <https://moluch.ru/archive/63/9313/> (дата обращения: 28.11.2024).
9. Неволина В.В., Жабина Н. А. Деловая игра как средство развития предпринимательских умений студентов ВУЗа // Научный аспект 2024. №4. URL: <https://na-journal.ru/4-2023-pedagogika/4767-delovaya-igra-kak-sredstvo-razvitiya-predprinimatelskih-umenii-studentov-vuza> (дата обращения: 04.12.2024).

© Калашникова Д.Д., Попова Г.И., Херувимова А.О., 2024