

Секция «Будущее сферы труда и социально-трудовых отношений: возможности и ограничения»

Бизнес-игры как способ развития гибких навыков обучающихся университета

Научный руководитель – Зубарева Антонина Александровна

Андреева А.А.¹, Кузнецов К.А.²

1 - Российский государственный университет нефти и газа (НИУ) имени И. М. Губкина, Факультет экономики и управления, Кафедра производственного менеджмента, Москва, Россия, *E-mail: anastasiaandreeva696@gmail.com*; 2 - Российский государственный университет нефти и газа (НИУ) имени И. М. Губкина, Факультет экономики и управления, Кафедра производственного менеджмента, Москва, Россия, *E-mail: kliment_33@mail.ru*

В современном динамичном мире потребности работодателей в навыках и умениях своих будущих сотрудников быстро меняются. Все больше от молодого поколения требуют “мягкие” навыки, или по-другому - софт скиллы. Они представляют собой комплекс важных для карьеры компетенций, не относящихся к профессиональным знаниям и не зависящих от специфики работы. Согласно исследованию АНО “Россия - страна возможностей” существует ряд компетенций, входящих в перечень наиболее востребованных работодателями:

- анализ информации
- ориентация на результат
- партнерство
- планирование и организация
- стрессоустойчивость
- работа в команде
- эмоциональный интеллект

Такого рода умения нельзя приобрести достаточно эффективно, используя традиционные методы обучения. Именно поэтому предлагается использовать такой инструмент, как бизнес-игры. Они позволяют создать безопасную среду для получения опыта, который наш мозг не может отличить от реального, и применить теоретические навыки в ходе практики, способствующей более продуктивному усвоению информации.

С этой целью в Губкинском университете создана игровая лаборатория “GameЛаб” на базе Центра оценки и развития компетенций обучающихся. Ее целью является развитие и совершенствование гибких навыков студентов с помощью бизнес-игр. В настоящее время разработаны и апробированы следующие игры: «Переговоры/Сделка», «Планирование», «Командообразование». В 2023 году будут разработаны игры: «Корпоративная культура вуза», «Эмоциональный интеллект», «Публичное выступление».

Резюмируя вышеизложенное, отметим следующее- для успешного трудоустройства и дальнейшего развития на предприятии, студенту (а в будущем молодому специалисту) необходимо обладать ключевыми универсальными компетенциями для успешного выполнения своей работы. Существует ряд методик, позволяющих их развивать. Бизнес-игры позволяют отрефлексировать уровень своей компетенции, выбрать траекторию ее развития в дальнейшем, повысить ее показатель в режиме «здесь и сейчас».