



UO•K: 37.018.43:005.96

**Muyassar TUXTAYEVA,**  
*Professional ta'limni rivojlantirish instituti tayanch doktranti*  
E-mail: [muyassartuxtayeva@gmail.com](mailto:muyassartuxtayeva@gmail.com)

*Pedagogika fanlari doktori DSc, professor L.Zaripov taqrizi asosida*

### TA'LIMDA ISHBILARMONLIK O'YINLARIDAN FOYDALANISH GLOBAL KOMPETENSIYALARNI RIVOJLANTIRISH USULI SIFATIDA

Annotatsiya

Maqolada ta'lim jarayonida ishbilarmonlik o'yinlaridan foydalanish talabalarda global kompetensiyalarni rivojlantirishning samarali usuli sifatida ko'rib chiqilib, uning nazariy asoslari bilan bir qatorda qaror qabul qilish, mulohaza, tanqidiy fikrlash va hamkorlik kabi asosiy global ko'nikmalarni shakllantirishga ta'sir darajasi tahlil qilinadi. Ta'limda biznes-simulyatsion o'yinlardan foydalanishga misollar keltirilib, ularni samarali qo'llash uchun zarur shart-sharoitlar ko'rsatiladi.

**Kalit so'zlar:** Global kompetensiyalar, interaktiv ta'lim, ishbilarmonlik o'yinlari.

### USING BUSINESS GAMES IN EDUCATION AS A WAY TO DEVELOP GLOBAL COMPETENCIES

Annotation

The article examines the use of business games in the educational process as an effective way to develop global competencies in students, along with its theoretical foundations, and analyzes the level of influence on the formation of key global skills such as decision-making, communication, critical thinking, and collaboration. Examples of using business simulation games in education are provided, and the necessary conditions for their effective application are indicated.

**Key words:** Global competencies, interactive learning, business games.

### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДЕЛОВЫХ ИГР В ОБРАЗОВАНИИ КАК СПОСОБ РАЗВИТИЯ ГЛОБАЛЬНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ.

Аннотация

В статье использование деловых игр в образовательном процессе рассматривается как эффективный способ развития глобальных компетенций у студентов, наряду с его теоретическими основами анализируется уровень влияния на формирование ключевых глобальных навыков, таких как принятие решений, общение, критическое мышление и сотрудничество. Приводятся примеры использования бизнес-симуляционных игр в образовании и указываются необходимые условия для их эффективного применения.

**Ключевые слова:** Глобальные компетенции, интерактивное обучение, деловые игры.

**Введение.** Полное вовлечение человека в процесс обучения является главным достижением системы образования. Трудно ожидать такого результата, когда изучение становится скучным повторением фактов и цифр. С этой точки зрения, вопрос повышения эффективности образовательного процесса является одной из самых актуальных тем, находящихся в центре внимания. При решении этой задачи многие предлагают новые подходы к обучению для повышения национальных образовательных стандартов. В качестве эффективного результата этого в последние годы запоминание фактов и приобретение готовых знаний постепенно сменилось эмпирическим обучением [1]. Экспериментальное обучение, кейсы, игры и симуляции предвещают эпоху, когда обучение ведется студентами, а не преподавателями. Наиболее известная модель эмпирического обучения была предложена Колбом (1984 год), который сказал, что обучение происходит через четыре этапа, а именно: конкретный опыт, рефлексивное наблюдение, абстрактная концептуализация и активный эксперимент [2].

Роль экспериментального обучения в реализации образовательных целей неопределима. Прежде всего, необходимо уточнить, что подразумевает цель образования. Цель образования - это социально-педагогическое явление, определяющее учебно-познавательный процесс, его сущность, содержание,

методы и средства, отношения учителя и ученика, а также формирование личности или специалиста, эффективность этой системы. Реализация этой цели полностью зависит от правильной организации образовательного процесса и используемых в нем методов и средств.

**Анализ литературы.** Построение успешной карьеры требует от молодых людей проявления навыков принятия решений, коммуникативных навыков, критического мышления и использования знаний и понимания из различных дисциплин. Ученые подчеркнули взаимосвязь между бизнес-имитационными играми и принятием решений, сотрудничеством команд, общим опытом и стратегическим мышлением, поскольку любая управленческая имитация требует набора правил, структур и причинно-следственных связей для моделирования управленческой ситуации [3]. Здесь важно отметить, что управление и экономическое образование более ориентированы на случаи, чем на науки и инженерию. А социальные исследования предпочитают изучать, сравнивая конкретные случаи.

Деловые игры развивают у учащихся креативность и умение принимать правильные решения [4]. В исследованиях, проведенных учеными, приведены особенности и условия бизнес-симуляционных игр, выявлено, что они развивают у обучающихся навыки совместной работы на примере игр JA TITAN и UNISIM. Перед началом игры №1 учащиеся создают виртуальную

компанию, устанавливают управление и определяют роли каждого участника. Целью игры является управление виртуальной компанией, и обучающиеся обсуждают пути достижения этой цели в малых группах. При управлении виртуальной компанией команда студентов решает экономические параметры, такие как цена, размер производимой суммы, размер маркетинговых расходов, капитальные вложения, исследования и разработки, благотворительные расходы [5]. Startero - деловая имитационная игра, направленное на развитие у обучающихся навыков управления бизнесом путем погружения их в роль управления через реалистичные сценарии и стратегические задачи принятия решений. Startero повышает навыки управления бизнесом,

финансового менеджмента, маркетинга и операционной эффективности [6]. Таким образом, можно сделать вывод что этот практический подход не только повышает активность учащихся, но и способствует развитию критических навыков, таких как сотрудничество, принятие решений, решение проблем и критическое мышление [7]. Концепция "Skills for 2030" основана на проекте ОЭСР "Будущее образования и навыков 2030" и подчеркивает целостный набор компетенций, необходимых учащимся для процветания и формирования мира 2030 года и далее. Ключевые навыки для 2030 года включают: Когнитивные; Социальные и эмоциональные; Базовые знания[8].



Деловые игры предоставляют возможности для активного обучения труду и предпринимательству. Ниже мы можем проанализировать навыки, формируемые в деловых

играх у обучающихся, и увидеть их взаимосвязь с глобальными компетенциями. Существующие исследования показали влияние, связанное с предприятием.

Аналитические навыки	Навыки трудоустройства	Управление временем	Готовность к карьере	Знание
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Креативность и решение задач</li> <li>• Количественные навыки</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Бизнес-планирование</li> <li>• Принятие решения</li> <li>• Руководство</li> <li>• Принятие риска</li> <li>• Социальная ориентация</li> <li>• работа в команде</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Личная эффективность</li> <li>• Доверие</li> <li>• Устойчивость</li> <li>• Самоэффективность</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Профессиональные знания</li> <li>• Навыки управления карьерой</li> <li>• Предпринимательское намерение</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Бизнес-знания</li> </ul>

**Методология исследования.** Данное исследование носило теоретический и аналитический характер. Основным методом, использованным в работе, являлся анализ научной литературы. В процессе исследования были изучены существующие научные труды, статьи и публикации, посвященные вопросам применения деловых игр в образовании и развития глобальных компетенций у обучающихся. Кроме того, в работе применялся дедуктивный подход, при котором общие теоретические положения об активных методах обучения, в частности о деловых играх, рассматривались с целью определения их применимости и эффективности в контексте развития глобальных компетенций.

**Анализ и результаты.** Необходимые условия использования деловых игр в образовании в формировании глобальных компетенций обучающихся. Правильный выбор образовательной технологии является альтернативным решением, обеспечивающим превращение обучающихся из пассивных слушателей в активных участников. Одним из широко используемых в современной образовательной среде способов организации активного образовательного процесса для обучающихся являются деловые игры. Существуют различные способы организации деловых игр. Существует пять форм моделирования предприятия или бизнеса, которые используются:

дизайн и создание симуляций, в которых участники участвуют в проектировании продуктов и конструировании прототипов;

производственные симуляции, которые отражают сборочные линии или другие формы массового производства;

единицы практики работы, имитирующие бизнес для предоставления опыта работы на рабочих местах; рабочие задания, где учащиеся берут на себя рабочие роли или задачи.

мини-предприятия, которые позволяют студентам изучать более высокие конечные бизнес-процессы, такие как создание компании, проектирование продукта, производство продукта и торговля в течение определенного периода времени[9].

Деловые игры в первую очередь предназначены для развития карьерного и делового обучения, которое может по-разному интегрироваться и дополнять обучение в основной учебной программе и связанных с ней квалификациях. Однако, образовательная миссия может быть выполнена, если игра сочетает действительный профессиональный контент с четко сформулированными правилами. Прежде всего, преподаватель должен осознавать, что все учащиеся разные, поэтому нужно полагаться на их индивидуальную мотивацию к обучению. Некоторые скептически, пассивны или даже обструктивны в начале деловой игры; другие слишком игривы, ведут себя случайным образом. Поведение игрока быстро корректируется командной работой, дополняя друг друга своими индивидуальными сильными сторонами и установками.

Здесь также целесообразно отметить несколько негативных факторов, ограничивающих возможности

педагогов использовать деловые игры в процессе урока. В частности, игры требуют больше времени для накопления знаний и динамики для анализа. Дух игры трудно сохранить с перерывами в течение нескольких дней или недель. Студенты могут опаздывать или отсутствовать, и поэтому теряют ценную информацию. Команды различаются по размеру, и игроки могут остерегаться риска. Подготовка и проведение игр требует значительного времени и материалов. Именно из-за этих воздействий педагоги-преподаватели используют деловые игры ограниченно. Чтобы сформировать соответствующие профессиональные знания на начальных этапах игры, игрокам необходимо понимание основных научных принципов. Хорошо разработанная игра должна в конечном итоге перейти от первого этапа обучения запоминанию правил и ситуации к второму этапу анализа соответствующих задач. Организация и проведение преподавателем учебно-познавательного процесса с учетом влияния вышеперечисленных факторов обеспечивает высокую эффективность использования деловых игр в формировании компетенций 21 века у обучающихся.

Развитие глобальных навыков посредством использования деловых игр в образовании. Деловые игры требуют от участников выполнения ряда деловых задач. Однако более сложные виды игр требуют более сложных навыков и знаний. В зависимости от индивидуального дизайна, они могут требовать от участников участия в планировании, организации, руководстве, творчестве, групповой работе, решении проблем, принятии решений и коммуникации. Некоторые игры также могут требовать от участников изучения или демонстрации владения ключевыми бизнес-доменами, такими как персонал, маркетинг, менеджмент и финансы. Игры с более сильной ориентацией на предприятие также будут просить участников создать новый продукт или услугу и изучить навыки, связанные с созданием и управлением собственным бизнесом. К ним относятся изучение бизнес-цикла путем разработки идеи, создания компании, разработки продукта или услуги, торговли, дистрибуции, маркетинга и, возможно, в конечном итоге, завершения деятельности компании.

Есть шесть способностей игроков, зажженных игрой: компетентность, креативность, связность, коммуникативность, сотрудничество и конкурентоспособность.

Компетентность поддерживается изучением вводного материала и профессиональными ответами на вопросы, сформированные в рамках игры. Информация усваивается игроками гораздо быстрее и хранится дольше, когда ее запрашивают сами игроки для принятия решений.

Разработка стратегических решений требует креативности. Энтузиазм игроков может не всегда

вспыхивать в самом начале игры, но в конце концов он накапливается во время хорошей игры. Эта способность в основном зависит от личных качеств игроков, но обычно увеличивается во время командных тренировок.

Связность - это способность игроков объединить все соответствующие знания для полного выявления проблемы для правильной формулировки решений. Развитие этой способности происходит, когда члены группы побуждают друг друга высказывать свое мнение, создавая среду для выражения противоположного мнения.

Коммуникации являются центральной частью любой игры. Различные игры требуют разнообразных положений или ограничений на общение между игроками внутри команды и между командами. Игры естественным образом разжигают потребность в общении, но иногда ограничения на общение необходимы для представления реальности.

Сотрудничество между людьми в команде - главное условие успеха команды в игре. Игровая технология создает необходимые условия для развития навыков совместной работы путем формирования духа конкуренции. Здесь члены команды, которые знают, что если все не будет работать одинаково для успеха своей команды, другая группа обязательно добьется успеха, стараются работать вместе на основе внутренней мотивации или внешнего спроса.

Конкуренция - это мощная движущая сила деловой игры. Мотивация к успеху может подкрепляться материальными или моральными вознаграждениями для победителей. Деловые игры обеспечиваются четким измерением экономических результатов. Конкуренция между командами естественна, но она также может быть полезна внутри команды, если она не перерастает в соперничество. Это может произойти, когда распределение ролей внутри команды случайно или в результате неравномерного распределения ресурсов между игроками. Такая ситуация требует применения организаторами игры более сложных поведенческих оценок.

**Выводы и предложения.** В заключение можно сказать, что для эффективного развития глобальных компетенций посредством деловых игр в образовании необходимо их системное внедрение в учебный процесс в качестве неотъемлемого метода активного обучения, а не разового мероприятия. Разрабатываемые сценарии игр должны быть тесно связаны с содержанием учебной программы и направлены на формирование конкретных глобальных компетенций, при этом сложность игр должна соответствовать уровню подготовки обучающихся. Особое внимание следует уделять индивидуальным особенностям студентов, обеспечивая поддержку и мотивацию для всех участников игрового процесса.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Vejvodová, L.; Rohlíková, J. Teaching Methods at University: Practical Guide to Teaching in Full-Time and Distance Form of Study; Grada: Praha, Czech Republic, 2012.
2. Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall
3. Silva, R., Rodrigues, R., & Leal, C. (2019). Play it again: how game-based learning improves flow in Accounting and Marketing education. *Accounting Education*, 28(5), 484–507. <https://doi.org/10.1080/09639284.2019.1647859>
4. Rahmouni, N., Albernaz, F. B., & Benabbou, A. (2011). Exploring the use of a business simulation game in professional certification. In T. Taniguchi, S. Ho, & J. Lau (Eds.), *New trends in educational activity in higher education* (pp. 3-15). World Scientific.
5. Peterková, J., Repaská, Z., & Prachařová, L. (2022). Best Practice of Using Digital Business Simulation Games in Business Education. *Sustainability*, 14(15), 8987. <https://doi.org/10.3390/su14158987>
6. Rahmouni, N., Albernaz, F. B., & Benabbou, A. (Year of publication, if available). Exploring the Use of a Business Simulation Game in Professional Certification. *Sciado Partenaires*.

7. Hernandez, Ana & Serradell Lopez, Enric & Fitó-Bertran, Àngels. (2018). Do business games foster skills? A cross-cultural study from learners' views. *Intangible Capital*. 14. 315. 10.3926/ic.1066.
8. OECD. (n.d.). Future of Education and Skills 2030. Retrieved May 2, 2025, from [Insert the specific OECD project page URL here, e.g., <https://www.oecd.org/education/2030-project/> ]
9. Hanson, Jill, Hooley, Tristram and Cox, Annette, The Careers & Enterprise Company, corp creator. (2017) Business games and enterprise competitions : what works? [ What works report ]