

Как правило исторический блок (тематический раздел) в дисциплинах представляет достаточно серьезную сложность для студентов. Для дисциплины «Менеджмент: современные концепции и технологии» это особо актуально, т.к. рассмотрение современных концепций и технологий менеджмента невозможно без анализа эволюции теории и практики научного менеджмента. Однако большое количество фактов, теорий, общих исторических фактов вызывает у студентов ложные представления, что запомнить все просто невозможно, следовательно, снижается их мотивация к обучению. Поэтому в таких разделах дисциплин преподавателю целесообразно уделять больше внимания интерактивным формам обучения и формам совместной деятельности преподавателя и студента. Для этого была разработана методика на основе известной игры «Морской бой»

### **Игра «Морской бой»**

**Подготовительный этап (заранее):** Игра проводится на последнем семинаре по тематическому разделу (В нашем случае – «100 лет эволюции теории и практики научного управления»). Студентам заранее дается задание повторить весь материал раздела к семинару. Преподавателю для подготовки к игре следует составить 20 обычных вопросов и 4-5 вопросов повышенной сложности. А также подготовить игровые поля для каждой группы студентов, расставив корабли и распределив цветовые категории.

**Подготовительный этап на семинаре:** деление студенческой группы на несколько команд (по 5-6 человек). Для удобства команды нумеруются. Каждая команда готовит по 3 вопроса для команд соперников. (Желательно интересных и сложных. Если вопрос соответствует теме и корректен, но на него нет ответа, то баллы получает команда задающая вопрос)

**Описание игры:** Обычное игровое поле для игры «Морской бой» (10 / 10), где преподаватель спрятал корабли. Задача команд-участников потопить как можно больше кораблей, набрать больше баллов. Команды по очереди называют координаты на карте. За попадание в пустую ячейку команда не получает ничего, ход переходит к следующей по порядку команде. Попад в ячейку, в которой находится часть корабля, команда отвечает на вопрос и получает балл при правильном ответе и получает право сделать ещё один ход. Если ответа нет или он неверный - ход переходит следующей команде.

В игре есть несколько видов клеток (палуб или частей корабля):

	<b>Разновидность</b>	<b>Особенность / Количество зарабатываемых баллов</b>
	Обычный вопрос	В случае верного ответа команда зарабатывает 2 балла
	Ход переходит к другой команде	
	Вопрос команде задает команда соперников	В случае верного ответа команда зарабатывает 2 балла. В случае неверного ответа 2 балла зарабатывает команда, которая задает вопрос.
	Ход (баллы) без вопроса	Команда зарабатывает 2 балла
	Сложный вопрос	В случае верного ответа команда зарабатывает 5 баллов

На доске размещается игровое поле – это может быть лист флипчарта, либо можно использовать белую доску и цветные маркеры. После каждого хода на общем игровом поле отражаются ходы команд, а также на доске фиксируются полученные командами баллы.

Когда все корабли потоплены, преподаватель подсчитывает баллы и «награждает» победителей и участников соответствующими оценками за семинар. При игре в 5-6 команд время игры составляет 65-70 минут. В оставшееся время предлагается провести рефлексию со студентами по игре и наиболее сложным вопросам.

Игровой формат, динамичность, наличие соревновательного элемента, повышающего мотивацию, высокая вовлеченность студентов (вопросы задает не только преподаватель, но и команды студентов друг другу) дают возможность достичь необходимых образовательных результатов. Достаточно обширный материал тематического раздела, изученный на лекции, в рамках семинаров и самостоятельной работы студентов, повторяется / закрепляется и впоследствии студенты легче справляются с тестовыми вопросами в микроконтроле по разделу и итоговом экзаменационном тесте по дисциплине.