

УДК 378.14

DOI: 10.25688/2072-9014.2021.58.4.08

Р. В. Серышев

Практика применения компьютерных обучающих игр в образовательном процессе бакалавриата экономических специальностей

Исследована практика применения имитационной компьютерной развивающей игры «Управление корпорацией» в качестве интеграционного механизма обучения студентов бакалавриата по специальности «Менеджмент». Подтверждены преимущества развивающих игр как интеграционной и стимулирующей деятельности в высшем образовании: комплексное освоение различных теорий, рассмотрение всестороннего и динамичного примера, одновременное удовлетворение спроса на знания и мотивация к обучению.

Ключевые слова: компьютерные обучающие игры; образовательный процесс; мотивация студентов.

Одной из проблем образования является необходимость обучать студентов совместной работе при решении сложных и плохо структурированных задач, связанных с техническими, экономическими и социальными аспектами управления предприятиями. Когда речь идет о подготовке новых специалистов на уровне бакалавриата, важно научить их оперировать знаниями из разных областей при решении реальных проблем. В таком случае одна из задач заключается в том, чтобы дать студентам интегрированное и контекстуализированное представление о концепциях, преподаваемых на протяжении ряда учебных курсов и дисциплин, помочь им понять отношения между концепциями из различных наук. Еще один аспект — это осознание того, что традиционные методы обучения неэффективно привлекают внимание современных студентов и есть потребность в дополнительных инструментах вовлечения их в учебную деятельность, что положительно влияет на их успеваемость. Здесь особо ценны новые методы обучения, способствующие интегративному видению перспектив учебы и мотивированному обучению.

Целью данного исследования является оценка использования на программах бакалавриата экономических специальностей развивающих игр в качестве интегратора и мотиватора новых знаний. Представление различных аспектов управления предприятиями требует сложных и динамичных моделей, которые

нуждаются в адекватных средствах представления. Компьютерные игры знакомы молодым людям, и благодаря их потенциалу мотивации к деятельности они могут быть жизнеспособным методом привлечения студентов к получению новых знаний, вызывая у них интерес к учебе и мотивируя изучать содержание разных курсов на протяжении всего процесса обучения в вузе; они помогут прояснить цель, ценность и значимость получаемых знаний и навыков в различных учебных дисциплинах.

Таким образом, для оценки эффективности использования развивающих игр важно измерить такие факторы, как получение студентами удовольствия от обучения и восприятие их полезности для обучения и будущей профессиональной деятельности.

В литературе при упоминании образовательных игр используются различные термины, такие как «геймификация», «цифровые обучающие игры», «игровое обучение», «игровые информационные технологии», «адаптивные обучающие игры» [11; 14; 15]. Несмотря на различные нюансы, имеющиеся у каждого термина, дискуссии в исследованиях специалистов способствуют осознанию полезности игр для образовательных целей. Важно отметить различие между играми, предназначенными для развлечения, и играми, предназначенными для обучения. Хотя игроку развлекательной игры и нужно чему-то научиться, чтобы прогрессировать в игре, но само обучение не является здесь главной целью. С другой стороны, обучение — это ожидаемый результат образовательной игры. Мы используем в данной работе выражение «развивающие игры», имея в виду все игры, которые призваны облегчить процесс обучения, отодвигая на второй план другие цели, такие как развлечения.

Симуляция наиболее распространенный игровой жанр в обучающих играх [9]. Имитационные игры обладают способностью представлять реальные жизненные ситуации. Они позволяют игроку выступать в качестве менеджеров, пилотов, врачей и т. д. В такой среде игрок может проводить эксперименты с моделируемой системой (виртуальным персонажем, средой или другими моделями). Однако имитационная игра должна сохранять некоторые игровые элементы, такие как вызов, конфликт, фантазия, контроль игрока и т. д., чтобы считаться симуляционной игрой.

Использование развивающих игр поддерживается различными теориями обучения [1; 2; 4]. Теории обучения, основанные на поведенческой концепции, рассматривают обучение как ассоциативный процесс, где подкрепление играет важную роль в изменении наблюдаемого поведения. Эта концепция обучения очевидна в играх, которые стремятся использовать знания и навыки путем повторяющейся практики. И наоборот, игры, основанные на конструктивистских концепциях, выдвигают другие педагогические аргументы. Здесь одним из подчеркнутых аспектов является важность практического и конкретного опыта в построении знаний на основе теории эмпирического обучения.

Игры обладают интерактивными функциями и способны выявлять эффекты конкретных действий, что позволяет конструировать и тестировать новые

стратегии поведения. Кроме того, они создают безопасную среду для экспериментов, последствия которых не переносятся в реальный мир. С прогрессом компьютерных технологий последних десятилетий игры теперь способны моделировать ситуации содержательно богатые, сложные, оснащенные интерактивностью и похожие на реальную жизнь. Опыт работы в них рассматривается как источник для построения знания, которое не просто передается, а получается в результате рефлексии над этим взаимодействием с окружающей средой.

Другая линия аргументации подчеркивает важность контекста, в котором происходит обучение [6]. Предполагается, что знания являются продуктом деятельности и культуры, в которой они развиваются и используются. Это понятие подразумевает, что обучение должно быть помещено в конкретный контекст и что введение студентов в этот контекст является частью обучения. Таким образом, развитие навыков и приобретение знаний происходят в том контексте, в котором они будут использоваться с целью, являющейся актуальной, значимой и интересной для студентов.

В идеале данный процесс интеграции должен происходить в реальном контексте, однако такой путь не всегда возможен, что делает игры едва ли не единственным жизнеспособным методом погружения студентов в специфику реального контекста. Также отметим, что во многих случаях студенты не могут полностью представить себе ситуацию, не будучи в нее вовлеченными. Игры же воспитывают у студентов чувство участия.

По мнению авторов [2; 4; 6; 7], игры объясняют то, что изучается, и позволяют постепенно прогрессировать в задачах и концепциях, а также размышлять над изученными теориями. Наличие социального взаимодействия еще одна характерная черта игр, основанных на конструктивистских теориях. Игры обладают потенциалом не только для создания среды приобретения знаний, но и помогают формировать сообщество вокруг определенной темы. Общие интересы с группой людей способствуют мотивации и облегчают процесс обучения, делая его более естественным, в котором субъект постепенно приобретает знания в той мере, в какой он способен работать с этой группой. Игры могут мотивировать к обучению и способствовать изменению отношения к определенной области знаний.

Мотивация является одним из вспомогательных элементов обучения. Любое обучение требует от человека определенных усилий и определенной степени мотивации. Современные исследования содержат эмпирические доказательства того, что игры способны мотивировать человека к обучению [3; 7; 8; 10]. Одним из следствий более высокой мотивации студентов является более сильная приверженность к решению задач, что может привести к лучшим результатам в обучении.

В данной статье исследована практика применения компьютерной обучающей игры «Управление корпорацией»¹. В компьютерном симуляторе команда

¹ Управление корпорацией. URL: <http://simulizator.com/> (дата обращения: 15.07.2021).

участников, состоящая из 2–6 человек, занимает позицию финансового директора в крупной виртуальной производственной корпорации и должна принимать ключевые решения по финансовой политике. Процесс прохождения компьютерного симулятора принципиально можно разделить на три основных этапа:

1. Стартовая настройка — настройка ключевых характеристик корпорации, с которыми участники игры начнут реализацию стратегии (это опциональный этап, наличие его зависит от настроек администратора игры).

2. Разработка и принятие стратегических решений на базе аналитики текущей ситуации в корпорации. Участники, обсуждая сложившуюся ситуацию, обозначают ключевые развилки и вырабатывают общий план и видение ключевых решений.

3. Реализация намеченной стратегии в симуляторе за счет принятия тактических решений, корректировка решений с учетом изменяющейся внешней среды.

Игра является пошаговой, т. е. игровой процесс разделен на периоды — полугодия игрового года. Взаимодействие игроков с компьютерной моделью осуществляется посредством игровых интерфейсов четырех типов: формы принятия решений, отчетов, виртуальных интерфейсов и аналитических графиков.

Деятельность команды при прохождении компьютерного симулятора подразумевает решение ряда принципиальных задач [12]:

- обеспечение достижения ключевых стратегических показателей, обозначенных акционерами;
- проведение анализа предполагаемой сферы деятельности и рынков с целью выбора ниши для последующего развития собственной организации в данной области (оценка, выбор и корректировка вариантов, представленных в аспекте маркетинга);
- необходимо согласовать и скорректировать решения, выработанные различными отделами (производство, кадры, логистика и др.), под заданный вектор развития корпорации;
- сделать важные стратегические выборы, связанные исключительно с компетенцией финансового управления и выработкой финансовой политики, например: определить допустимый уровень соотношения собственного и заемного капитала, способы привлечения инвестиций и реализации учетной политики, выхода на IPO и др.;
- поскольку компьютерный симулятор предполагает принятие решений по 9 ключевым аспектам управления крупной корпорацией, то необходимо по каждому такому аспекту провести подробную аналитику ключевых показателей и принять несколько решений.

Данная игра предназначена для применения в классе под контролем преподавателя. Класс делится на 6 групп, каждая группа студентов отвечает за управление одной из компаний, конкурирующих на одном рынке. Игра разбита на 11 периодов (полугодий). Каждый раунд решений, принимаемых группами,

представляет собой одно полугодие деловой жизни в игре. В каждом раунде каждая группа должна принять ряд ключевых решений. Эти решения фиксируются на конец сыгранного периода, также рассчитываются показатели эффективности за рассматриваемый период, которые зависят от решений группы и ее конкурентов. В каждом раунде группа имеет возможность обдумать и скорректировать свою стратегию в достижении цели игры — получении наилучших финансовых показателей.

С педагогической точки зрения цель состоит в том, чтобы представить факторы, влияющие на эффективность деятельности компании, комплексно, показав их сложную и динамичную природу. После игры в классе разворачивается дискуссия с целью проработки выводов и решений, что позволяет глубже понять взаимосвязи принятых управленческих решений, обсудить полученные новые знания и навыки.

В конце деловой игры с помощью опросника оценивался вклад игры в обучение и мотивацию студентов. Исследовалась также восприимчивость студентов к применению развивающих игр. Были собраны данные по 7 группам, в среднем по 25 человек в каждой. Также проводились непосредственные наблюдения за экспериментом и интервью с задействованными в проведении деловой игры преподавателями.

Далее представим результаты полученной нами оценки применимости компьютерных обучающих игр в образовательном процессе бакалавриата.

1. Чтобы проанализировать представления студентов о процессе обучения с помощью предложенной игры, участники ответили на следующий вопрос: «На ваш взгляд, научились ли вы чему-то с помощью данной формы учебной деятельности?» На этот вопрос были даны ответы в градациях по пятибалльной шкале, которые варьировались от «узнал немного» до «узнал много». Результаты анкетирования показали, что более 80 % студентов дали наивысший положительный ответ.

2. Также были изучены представления студентов о полезности развивающих игр для обучения. Это восприятие оценивалось по степени согласия респондента с тремя предложенными утверждениями:

- Я убежден, что развивающие игры помогают мне учиться.
- Развивающие игры облегчают изучение сложных ситуаций и позволяют мне осмыслить реальные бизнес-ситуации.
- Использование развивающих игр повысило бы эффективность моего обучения.

Ответы варьировались по градациям пятибалльной шкалы, в диапазоне от категорического несогласия до категорического согласия. Таким образом, мы добиваемся выделения особенностей предлагаемой игры путем оценки общих представлений учащихся о развивающих играх. Ответам участников были присвоены значения, которые варьировались от одного балла, что указывало на сильное несогласие, до пяти, что указывало на уверенное согласие. Внутренняя согласованность утверждений оценивалась путем вычисления

коэффициента альфа Кронбаха, который получил нижний предел 0,7 — для принятия шкалы. После того как шкала была принята, оценка конструкта (рассчитанная как средний балл для оценки всех трех вопросов) использовалась для оценки восприятия полезности развивающих игр.

Оценка восприятия студентами полезности обучения с помощью развивающих игр оказалась следующей: степень согласия респондентов с указанными утверждениями получила в среднем 4,52 балла по шкале от 1 до 5. Это среднее значение указывает на высокую степень согласия студентов с упомянутыми выше утверждениями и говорит о том, что они в целом осознают полезность развивающих игр для обучения.

3. Для оценки качества обучения была разработана анкета, содержащая 50 истинных/ложных вопросов по всем основным 9 темам игры. Вопросы в анкете были представлены в произвольном порядке. Цель анкетирования — проверить способность студентов выявлять аспекты, связанные с контекстом работы менеджмента в игре.

Для оценки уровня знаний студентов анкетирование было проведено до и после предложенной игры в одной из анализируемых групп, в которую входили 27 студентов. Чтобы оценить, повысился ли уровень знаний, был проведен анализ разницы между средними значениями. Необходимые данные были получены из ответов на тесты, проведенные до и после игры в бизнес-симуляторе, и сопоставлены на уровне значимости 0,01.

В анкете с истинными/ложными вопросами итоговый средний балл на одного студента в тесте до игры составлял 78 % положительных ответов при стандартном отклонении 11,5 % положительных ответов на одного студента. При оценке после выполнения задания было получено в среднем 86 % положительных ответов на одного студента со стандартным отклонением 11,1 %. Таким образом, можно констатировать положительный эффект влияния деловой игры на повышение уровня знаний студентов.

4. Важным аспектом повышения качества образовательного процесса является мотивация учащихся. Одним из результатов, ожидаемых от использования предложенной игры, является повышение интереса студентов к учебным курсам образовательной программы. Данная особенность была оценена с помощью вопроса «Мотивировала ли вас игра к дополнительному изучению материалов дисциплин образовательной программы?» Участники ответили на этот вопрос, используя пятибалльную шкалу, градации которой варьировались от «значительно демотивирован» до «значительно мотивирован». Таким образом, стало возможным выявление представлений студентов о потенциале игры относительно их мотивации к освоению знаний.

Помимо оценки потенциальной мотивации к освоению знаний необходима также оценка мотивации студентов к участию в деятельности с помощью развивающих игр. Чтобы оценить внутреннюю мотивацию студентов к использованию предложенной игры, участников спрашивали, нравится ли им принимать участие в игре, поскольку восприятие удовольствия и удовлетворения

от выполнения задачи влияет на внутреннюю мотивацию к выполнению. На этот вопрос был дан ответ по пятибалльной шкале, градации которой варьировались от «не очень понравилось» до «очень понравилось».

В анкету были включены три вопроса, которые измеряли восприятие удовольствия, связанного с работой с развивающими играми. Данное восприятие оценивалось по степени согласия респондента с предложенными утверждениями, которая варьировалась по пятибалльной шкале от категорического несогласия до категорического согласия. После проверки внутренней согласованности утверждений, проведенной на базе расчета альфы Кронбаха, восприятие студентами своего удовольствия от использования развивающих игр оценивалось на основе оценки данной конструкции. Вопросы для оценки:

- Я думаю, что развивающие игры доставляют удовольствие.
- Процесс участия в развивающих играх приятен.
- Я получаю удовольствие, используя развивающие игры.

Что касается мотивационных аспектов, то 68 % студентов указали, что игровая деятельность значительно мотивировала их; этот результат показывает, что игра достигла цели мотивации студентов к лучшему пониманию содержания разных курсов образовательной программы. Что касается удовлетворенности студентов во время занятия, то 71 % студентов указали, что они в значительной степени удовлетворены проведенными занятиями и данной формой работы, также они были высоко мотивированы взаимодействовать с коллегами во время проведения игры.

Удовлетворенность также оценивалась согласно ответам студентов на вопросы. Коэффициент альфа Кронбаха был равен 0,83, что указывает на внутреннюю согласованность данных вопросов. Средняя степень согласия респондентов с высказываниями составила 4,56 по шкале от 1 до 5. Это среднее значение указывает на высокую степень согласия с утверждениями и предполагает, что учащиеся в целом признают получение удовольствия от развивающих игр.

Отметим, что в данном исследовании отдельно изучались два аспекта повышения мотивации от применения развивающих игр. Задавая вопрос о мотивации к игре, новым знаниям, получаемым и применяемым в ходе игры, можно уловить интерес, проявившийся у студентов к своей будущей профессии. Повышение данного аспекта мотивации показывает, что игра может побудить студентов узнать больше о профессии. Восприятие наслаждения дает информацию о полученном удовольствии и указывает на потенциал игры, позволяющий учащимся продолжать получать новые знания. Предложенная в данном исследовании учебная деятельность способна удовлетворить оба аспекта, однако следует отметить, что наличие удовольствия, которое часто испытывают люди в играх, не гарантирует повышения интереса к содержанию курса.

5. Другим исследуемым аспектом применения развивающих игр является степень принятия данного вида деятельности студентами. Студент с высокой степенью принятия к использованию развивающих игр склонен проявлять

активное участие. Учитывая важность этого фактора, следует измерять степень готовности учащихся к использованию развивающих игр.

Одним из методов оценки готовности студентов к использованию развивающих игр является измерение их поведенческого намерения участвовать в игре. Теория мотивированного действия использует поведенческое намерение совершить действие как предиктор фактического поведения индивида. Когда действие, о котором идет речь, связано с использованием новой технологии, намерение неявно показывает принятие этой технологии индивидами [5; 13].

Был использован набор из трех утверждений для измерения поведенческого намерения студентов использовать обучающие игры:

- Учитывая, что у меня есть доступ к обучающей игре, я предполагаю, что буду в ней активно участвовать.
- Я настоятельно рекомендую своим друзьям использовать развивающие игры.
- Я намерен использовать обучающие игры в будущем.

Варианты ответов варьировались по градациям пятибалльной шкалы от категорического несогласия до категорического согласия. Внутренняя непротиворечивость утверждений оценивалась путем вычисления коэффициента альфа Кронбаха, а оценка предполагаемого использования развивающих игр давалась по баллам данной конструкции.

Что касается приемлемости использования обучающимися развивающих игр, то в высказываниях наблюдалось наличие достаточной внутренней согласованности, причем альфа Кронбаха составляла 0,73. Ответы респондентов относительно предполагаемого использования развивающих игр дали среднее значение 4,04 по шкале от 1 до 5, что свидетельствует о частичном согласии с использованием развивающих игр. Это говорит о том, что присутствует определенная степень принятия обучающих игр студентами, но данная форма обучения не является для них доминирующей.

Полученные результаты отражают потенциал развивающих игр в процессе обучения. Преимущество использования развивающих игр заключается в борьбе с фрагментацией знаний. Развивающие игры позволяют студентам выработать собственное видение предмета и постепенно совершенствовать его путем последовательной и постепенной перестройки в ходе изучения курса.

Данное исследование было направлено на оценку применимости развивающих игр в обучении студентов бакалавриата экономических специальностей. Результаты показали, что предложенная игра способствовала повышению качества обучения как в восприятии учащихся, так и в сравнении оценок до и после проведения игры. Мы приходим к выводу, что развивающие игры могут положительно способствовать процессу обучения и повышать мотивацию студентов. Полученные результаты позволяют сделать вывод о вкладе развивающих игр в повышение качества образовательного процесса.

Литература

1. Белеева И. Д., Титова Н. Б. Игра как активная форма учебной деятельности // Педагогическое образование в России. 2019. № 3. С. 48–52.
2. Бессмертный А. М., Гаенкова И. В. Игрофикация как образовательная парадигма обучения // Известия ВГПУ. 2016. № 6 (110). С. 15–21.
3. Воронин В. О., Гребенникова А. А., Масляков В. В. Игровая симуляция «Город, открытый тобой» // Теоретическая и прикладная экономика. 2020. № 4. С. 129–143.
4. Гельман В. Я. Использование игрового подхода в преподавании общепрофессиональных дисциплин // Проблемы современного образования. 2020. № 3. С. 154–161.
5. Казанцев А. К., Серова Л. С. Имитационное моделирование управления организацией: опыт разработки деловых компьютерных игр // Вестник Санкт-Петербургского университета. Менеджмент. 2006. № 4. С. 186–206.
6. Маслова Ю. В. Позитивные и негативные аспекты использования компьютерных технологий у детей и подростков // ОТО. 2013. № 4. С. 493–503.
7. Минкин А. В., Старостин В. А. Использование онлайн-игр при изучении программирования // Мир науки. Педагогика и психология. 2018. № 4. С. 1–7.
8. Неупокоева Е. Е. Деловая игра как ведущий компонент методики обучения дидактическим коммуникациям в области информационных технологий // Социальная педагогика. 2019. № 2. С. 27–34.
9. Никитина Т. В., Мотуз С. А. К вопросу о преимуществах и недостатках различных видов биржевых симуляторов-тренажеров // Модернизация. Инновации. Развитие. 2016. № 4 (28). С. 103–107.
10. Соболева Е. В. Применение обучающих программ на игровых платформах для повышения эффективности образования / Соболева Е. В. и др. // Вестник НГПУ. 2017. № 4. С. 7–25.
11. Токарева А. С., Лавров М. Н. Геймификация как элемент повышения эффективности обучения экономике в общеобразовательных организациях // Современное педагогическое образование. 2020. № 12. С. 259–262.
12. Ходжаева И. Г. Современные информационные технологии для формирования профессиональных компетенций студентов финансово-экономического профиля подготовки // Интернаука. 2017. 10–1 (14). С. 27–32.
13. Чулюков В. А., Сидорова О. А., Дубов В. М. Новые технологии эффективного вовлечения обучающихся в процесс обучения // Современное педагогическое образование. 2019. № 6. С. 70–74.
14. Шабалина О. А. и др. Адаптивные обучающие игры как тренд развития обучающегося // Информационные технологии в науке, образовании и управлении. 2018. № 4 (8). С. 11–15.
15. Шутенко А. И., Закервашевич М. И., Шутенко Д. А. Возможности игровых информационных технологий в стимулировании учебной деятельности студентов // Вестник по педагогике и психологии Южной Сибири. 2016. № 4. С. 68–80.

Literatura

1. Beleeva I. D., Titova N. B. Igra kak aktivnaya forma uchebnoj deyatel'nosti // Pedagogicheskoe obrazovanie v Rossii. 2019. № 3. S. 48–52.
2. Bessmertny`j A. M., Gaenkova I. V. Igrofikaciya kak obrazovatel'naya paradigma obucheniya // Izvestiya VGPU. 2016. № 6 (110). S. 15–21.

3. Voronin V. O., Grebennikova A. A., Maslyakov V. V. Igrovaya simulyaciya «Gorod, otkry`ty`j toboj» // *Teoreticheskaya i prikladnaya e`konomika*. 2020. № 4. S. 129–143.
4. Gel`man V. Ya. Ispol`zovanie igrovogo podxoda v prepodavanii obshhe-professional`ny`x disciplin // *Problemy` sovremennogo obrazovaniya*. 2020. № 3. S. 154–161.
5. Kazancev A. K., Serova L. S. Imitacionnoe modelirovanie upravleniya organizacij: opy`t razrabotki delovy`x komp`yuterny`x igr // *Vestnik Sankt-Peterburgskogo universiteta. Menedzhment*. 2006. № 4. S. 186–206.
6. Maslova Yu. V. Pozitivny`e i negativny`e aspekty` ispol`zovaniya komp`yuterny`x texnologij u detej i podrostkov // *OTO*. 2013. № 4. S. 493–503.
7. Minkin A. V., Starostin V. A. Ispol`zovanie onlajn-igr pri izuchenii programirovaniya // *Mir nauki. Pedagogika i psixologiya*. 2018. № 4. S. 1–7.
8. Neupokoeva E. E. Delovaya igra kak vedushhij komponent metodiki obucheniya didakticheskim kommunikacijam v oblasti informacionny`x texnologij // *Social`naya pedagogika*. 2019. № 2. S. 27–34.
9. Nikitina T. V., Motuz S. A. K voprosu o preimushhestvax i nedostatках razlichny`x vidov birzhevy`x simulyatorov-trenazherov // *Modernizaciya. Innovacii. Razvitiye*. 2016. № 4 (28). S. 103–107.
10. Soboleva E. V. Primenenie obuchayushhix programm na igrovy`x platformax dlya povy`sheniya e`ffektivnosti obrazovaniya / E. V. Soboleva i dr. // *Vestnik NGPU*. 2017. № 4. S. 7–25.
11. Tokareva A. S., Lavrov M. N. Gejmifikaciya kak e`lement povy`sheniya e`ffektivnosti obucheniya e`konome v obshheobrazovatel`ny`x organizacijax // *Sovremennoe pedagogicheskoe obrazovanie*. 2020. № 12. S. 259–262.
12. Xodzhaeva I. G. Sovremenny`e informacionny`e texnologii dlya formirovaniya professional`ny`x kompetencij studentov finansovo-e`konomicheskogo profilya podgotovki // *Internauka*. 2017. 10–1 (14). S. 27–32.
13. Chulyukov V. A., Sidorova O. A., Dubov V. M. Novy`e texnologii e`ffektivnogo вовлечeniya obuchayushhixsya v process obucheniya // *Sovremennoe pedagogicheskoe obrazovanie*. 2019. № 6. S. 70–74.
14. Shabalina O. A. Adaptivny`e obuchayushhie igry` kak trend razvitiya obuchayushhegosya / O. A. Shabalina i dr. // *Informacionny`e texnologii v nauke, obrazovanii i upravlenii*. 2018. № 4 (8). S. 11–15.
15. Shutenko A. I., Zakervashevich M. I., Shutenko D. A. Vozmozhnosti igrovy`x informacionny`x texnologij v stimulirovanii uchebnoj deyatel`nosti studentov // *Vestnik po pedagogike i psixologii YUzhnoj Sibiri*. 2016. № 4. S. 68–80.

R. V. Seryshev

Practice of Using Computer Training Games in the Educational Process of Undergraduate Economics Majors

The practice of using the simulation computer educational game «Corporate Management» as an integration mechanism for teaching undergraduate students in the specialty «Management» is investigated. The advantages of educational games as an integrative and stimulating activity in higher education are confirmed: comprehensive development of various theories, consideration of a comprehensive and dynamic example, simultaneous satisfaction of the demand for knowledge and motivation for learning.

Keywords: computer learning games; educational process; motivation of students.