

На правах рукописи

ЭСКИЕВ Муса Абубакарович

**ФОРМИРОВАНИЕ СТРАТЕГИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ
У БУДУЩИХ МЕНЕДЖЕРОВ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ
ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ**

Специальность: 5.8.7. Методология и технология
профессионального образования

Автореферат
диссертации на соискание ученой степени
кандидата педагогических наук

Грозный – 2025

Работа выполнена в ФГБОУ ВО «Чеченский государственный университет имени А. А. Кадырова»

- Научный руководитель:** **ДУДАЕВ Геназ Сайд-Хусейнович,**
доктор педагогических наук, доцент
- Официальные оппоненты:** **РЕЗЕР Татьяна Михайловна,**
доктор педагогических наук, профессор, профессор кафедры теории, методологии и правового обеспечения государственного и муниципального управления ФГАОУ ВО «Уральский федеральный университет им. первого Президента России Б. Н. Ельцина» (г. Екатеринбург);
- БАЗАЕВА Фатима Умаровна,**
доктор педагогических наук, профессор, ФГБОУ ВО «Чеченский государственный педагогический университет», кафедра педагогики, профессор (г. Грозный).
- Ведущая организация:** **ФГБОУ ВО «Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический университет» (г. Челябинск)**

Защита состоится 27 декабря 2025 г. в 10 ч. 00 мин. на заседании диссертационного совета по защите диссертаций на соискание ученой степени кандидата наук, на соискание ученой степени доктора наук 24.2.433.01, созданного на базе ФГБОУ ВО «Чеченский государственный университет имени А. А. Кадырова», по адресу: 364907, Чеченская Республика, г. Грозный, ул. А. Шерипова, 32, зал заседаний диссертационного совета.

С диссертацией можно ознакомиться в научной библиотеке и на сайте ФГБОУ ВО «Чеченский государственный университет имени А. А. Кадырова» по адресу: <http://www.chesu.ru/>

Автореферат размещен на сайте ВАК при Минобрнауки России <https://vak.minobrnauki.gov.ru/main>.

Автореферат разослан «___» _____ 2025 г.

Ученый секретарь диссертационного совета,
доктор педагогических наук, доцент



Г. С-Х. Дудаев

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ИССЛЕДОВАНИЯ

Актуальность темы исследования. В условиях глобальной конкуренции, стремительной цифровизации и высокой динамичности социально-экономических процессов существенно возрастают требования к профессиональной подготовке управленческих кадров. Государственная политика в Российской Федерации связывается с разработкой и реализацией проектов, поддерживающих стратегии экономической и национальной безопасности, социально-экономического развития, роста малого и среднего предпринимательства. Успешная реализация данных стратегий зависит от профессионализма руководителей, их способности к стратегическому менеджменту. В Указе Президента «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года» зафиксированы основные приоритеты, которым должны следовать руководители всех организаций, структур и подразделений. Они предполагают технологическое лидерство, экономическое благополучие, комфортную и безопасную среду, цифровую трансформацию. Соответственно, менеджеры должны обладать не только управленческими компетенциями, но и особым типом мышления, позволяющим эффективно решать стратегические задачи, направленные на обеспечение устойчивого и полноценного функционирования общества.

Указанные инициативы, а также новые национальные проекты («Молодежь и дети», «Кадры», «Эффективная и конкурентная экономика») связывают будущее страны с подготовкой специалистов нового типа, способных к инновационной деятельности, стратегическому анализу и принятию решений в условиях неопределенности. Совершенно очевидно, что такие установки повышают ответственность образовательных организаций в подготовке менеджеров, характеризующихся не только глубокими профессиональными знаниями, но и сформированным стратегическим мышлением, позволяющим прогнозировать изменения, адаптироваться к новым ситуациям, работать в условиях риска и решать сложные задачи. В связи с этим во ФГОС ВО в качестве результатов обучения специалистов различных направлений подготовки указываются группы универсальных компетенций, одна из которых связана с системным и критическим мышлением. Во ФГОС ВО бакалавриат по направлению подготовки 38.03.02 Менеджмент отражены общепрофессиональные компетенции студентов, предполагающие решение профессиональных задач, обработку информации, разработку бизнес-планов и др. В интегрированном виде данные компетенции определяются способностью будущих менеджеров к стратегическому мышлению.

Стратегическое мышление выступает сложным феноменом, который не формируется одномоментно и требует целенаправленных педагогических влияний. Поэтому лишь недостаточно большой процент студентов, обучающихся по программам менеджмента, может продемонстрировать высокий уровень стратегического мышления. Большая часть выпускников не видит долгосрочных перспектив как собственного развития, так и роста благополучия граждан, испытывает сложности в построении карьеры, живет настоящим или строит краткосрочные планы. Учитывая это обстоятельство, возникает острая необходимость в со-

вершенствовании целевых, содержательных и процессуальных аспектов профессиональной подготовки будущих менеджеров. Безусловно, программы обучения менеджеров отражают идеи формирования стратегического мышления студентов, однако в процессуальной части они реализуются несистемно. Применяются образовательные технологии и методы, которые не в полной мере способствуют проявлению активно-деятельностной позиции студентов, их высокой мотивации к интеллектуальному развитию и профессиональному росту.

В то же время в научных работах теоретически обоснован и эмпирически подтвержден потенциал активных методов обучения, игровых технологий в повышении эффективности подготовки будущих менеджеров. Игровые технологии в наибольшей мере соответствуют психологическим особенностям современной молодежи, обеспечивают погружение студентов в социальные и профессиональные контексты, способствуют развитию прогностических способностей, принятию решений, повышению гибкости поведения личности. Структура игры близка логике стратегического менеджмента, в связи с чем развиваются новые модели управления, базирующиеся на основе игровой деятельности. Таким образом, видится целесообразным использование игровых технологий для формирования стратегического мышления у будущих менеджеров. Для повышения эффективности подготовки будущих менеджеров необходимо разработать педагогические принципы, условия, модель и научно-методическое обеспечение формирования стратегического мышления с использованием игровых технологий.

Степень разработанности темы исследования. В научной литературе активно исследуется проблема повышения интеллектуального потенциала будущих менеджеров, осуществляется поиск эффективных технологий, способствующих формированию стратегического мышления у специалистов управленческого профиля. В частности, уточняется целесообразность развития аналитической компетенции, познавательного потенциала, интеллектуальных способностей будущих менеджеров (М. А. Богатырева, А. Ю. Дорофеев, Д. В. Качалов, Ю. М. Стаховская, О. В. Соловьева, Т. Н. Субботина, Р. А. Цеев, Ю. А. Юртаева и др.). Раскрывается значимость развития критического, управленческого, предпринимательского мышления у студентов управленческих специальностей (Е. Д. Климова, А. А. Лобашова, Л. В. Львов, Т. В. Михайленко, Л. И. Мосеева, П. А. Назарова, А. Ф. Попова, М. В. Рудь, И. В. Серафимович, В. В. Спасенников, И. И. Шеломенцева и др.). Обосновывается важность трансформации менеджмента с помощью искусственного интеллекта (В. В. Великороссов, А. Б. Ланчаков, Л. Ф. Никулин, С. А. Филин, Ю. В. Фролов, М. В. Яковлева и др.).

Утверждается, что существенную роль в управленческой деятельности играет такое проявление интеллектуальных способностей субъекта, как стратегическое мышление (О. С. Анисимов, С. Р. Баисова, Н. П. Карпова, Е. В. Катина, И. В. Кузнецова, Ю. С. Малявина, Н. С. Суренская, Т. В. Целютина и др.). Подчеркивается, что данное мышление многогранно и необходимо для повышения качества деятельности в профессиональной, семейной, бытовой сферах (Е. В. Ворстер, В. А. Дубровина, Н. Н. Моисеева, Е. И. Парфенова и др.). Отмечается, что оно помогает молодым людям при планировании карьеры, принятии решений, обеспечивает успешность работы.

Констатируется значительный потенциал стратегического мышления для взрослых и детей, представителей различных профессиональных и социальных сфер: дизайнеров, педагогов, спортсменов (Н. А. Андреев, В. Г. Денисова, В. Б. Коробов, А. И. Курушина, Л. В. Майорова, И. В. Михайлова, В. Р. Мосина, И. И. Поливанов, А. В. Судоргина, В. С. Чернявская и др.). Е. В. Ворстером, О. М. Куликовой, В. А. Махониным, И. Г. Ребещенковой раскрывается дефиниция понятия «стратегическое мышление», которое понимается как сложный мыслительный процесс, прогностическая способность личности, системный феномен, обеспечивающий разрешение противоречий.

Утверждается, что значительная роль в формировании и развитии стратегического мышления личности отводится игровым технологиям (Ю. И. Гольдберг, П. Ю. Ильясова, Л. В. Лямина, Н. Н. Моисеева и др.). Описан потенциал применения игровых технологий и условия их реализации в образовательно-воспитательном процессе (С. В. Бусель, М. В. Двадненко, Е. А. Казанцева, Т. С. Кириллова, Н. В. Макарова, Н. М. Привалова, И. Д. Рудинский, А. С. Трухляк и др.). Обосновано, что данные технологии универсальны и целесообразны для формирования профессиональных компетенций у представителей различных направлений подготовки. Игровые технологии используются для формирования профессиональных компетенций у будущих бухгалтеров (Н. М. Алиева, Е. В. Милоенко, О. В. Филатова и др.), экономистов (А. В. Виноградова, Л. В. Коровина, Е. Н. Надеждин, Ю. Н. Пыхтеев и др.), работников социальной сферы (О. А. Аникеева, В. В. Сизикова, С. Н. Фомина и др.), специалистов в области права (Л. Г. Джоиева, Э. М. Каримулаева, А. М. Курбанова, Р. М. Куччаев, Ю. Н. Коган и др.), кадров государственной и муниципальной службы (В. С. Антонюк, М. В. Козина, Г. В. Эрлих и др.). Кроме этого, игровые технологии применяются в профессиональной подготовке будущих специалистов: педагогов (Е. С. Иванцова, Е. В. Левкина, Т. П. Плахтий, Н. А. Степанова, И. А. Югфельд, С. А. Юн-Хай и др.), инженеров (И. С. Кальва, О. Г. Лысак, И. Д. Муталапов, А. Л. Пимнев, В. Н. Правдюк, К. Л. Черноталова и др.), врачей (Г. А. Актушина, А. Б. Бизунков, Т. Б. Володичева, В. С. Куницкий, О. Н. Ключникова, О. В. Ключников, Т. Я. Орлянская, К. С. Шабашов и др.), военных (Г. М. Антонов, В. Н. Михелькевич, К. В. Поволоцкий, М. Б. Уразова и др.) и др.

Отмечается, что геймификация образовательного процесса позволяет повысить вовлеченность обучающихся и обеспечить практический характер получения знаний (Л. П. Варенина, Т. А. Гольцова, Н. Л. Караваев, О. В. Крежевских, А. И. Михайлова, Е. А. Проценко, Е. В. Соболева и др.). В научных работах описываются различные виды игровых технологий (интеллектуальных, творческих, имитационных, деловых) и их возможности в развитии разных сторон личности. Педагогический феномен интеллектуальной игры раскрывается в исследованиях Ч. А. Боваева, О. М. Боевой, М. А. Вершинина, А. И. Войтенко, Б. Р. Манделя, О. И. Масловой и др. Утверждается, что интеллектуальные игры помогают планировать деятельность, развивают мыслительные операции. Описываются возможности творческих игр в развитии креативности, фантазии, творческих способностей студентов (С. Ю. Жданова, А. В. Тутолмин, А. Н. Федосова, Е. М. Феоктистова, Ц. Цзин и др.). Указывается, что формирование управленческих,

производственных, коммуникативных компетенций обеспечивается благодаря имитационным играм (И. Г. Битшева, Е. Б. Грибанова, А. В. Золотарева, Н. В. Мельченкова, Н. В. Калинин, В. Л. Калманович, А. Е. Карлик, А. П. Панфилова, Ю. И. Растова, И. Е. Сарафанова, Ю. Е. Смирнов, Ю. А. Соловьева, Р. Р. Хайруллин и др.). Раскрываются практики использования деловых игр в профессиональной подготовке студентов и в корпоративном обучении руководителей (А. М. Айламазьян, А. А. Быков, Е. И. Велесько, А. Ф. Долгополова, М. К. Марушина, А. А. Неправский, Ю. С. Ковчина, М. М. Лебедева, Н. М. Петрищенко, В. С. Сенашенко, Л. С. Шепелева, Т. Б. Шиврин и др.).

Таким образом, в научных работах представлены исследования, обосновывающие значимость формирования стратегического мышления у будущих менеджеров. Приводятся аргументированные свидетельства, показывающие потенциал игровых технологий для решения данной задачи. Вместе с тем нами не обнаружено системной интерпретации педагогических принципов формирования стратегического мышления у будущих менеджеров с использованием игровых технологий. Отсутствует теоретическое описание и научное обоснование модели и педагогических условий формирования стратегического мышления у рассматриваемой категории студентов с использованием игровых технологий.

Все вышеуказанное позволяет сформулировать **противоречия**:

– между заданным социальным заказом со стороны государства и бизнеса на подготовку высококвалифицированных и конкурентоспособных специалистов в области управления и недостаточным уровнем сформированности стратегического мышления у студентов, завершающих обучение в вузе по направлению подготовки 38.03.02 Менеджмент;

– между важностью и целесообразностью применения в профессиональной подготовке будущих менеджеров инновационных технологий, обладающих потенциалом для формирования стратегического мышления, и преобладанием в образовательной практике традиционных методов обучения, где потенциал игры используется ограниченно и несистемно;

– между устойчиво выраженным интересом студентов к игровым практикам, геймифицированному обучению, развитию интеллекта и недостаточной разработанностью научно-методического обеспечения образовательного процесса, предусматривавшего системное использование игровых технологий для формирования стратегического мышления у будущих менеджеров.

Данные противоречия определили **проблему исследования**: как в процессе профессиональной подготовки будущих менеджеров в вузе более эффективно использовать игровые технологии для формирования у них стратегического мышления? Предложенная проблема повлияла на выбор **темы диссертационной работы**: «Формирование стратегического мышления у будущих менеджеров с использованием игровых технологий».

Объект исследования – процесс профессиональной подготовки будущих менеджеров в вузе.

Предмет исследования – формирование стратегического мышления у будущих менеджеров в процессе профессиональной подготовки в вузе, предусматривающем применение игровых технологий.

Цель исследования заключается в разработке, теоретико-методологическом обосновании и экспериментальной проверке эффективности модели и педагогических условий формирования стратегического мышления у будущих менеджеров с использованием игровых технологий.

Гипотеза исследования заключается в предположении о том, что формирование стратегического мышления у будущих менеджеров будет осуществляться эффективно, если:

- целевую направленность данной педагогической деятельности будет определять способность принимать осознанные и долгосрочные управленческие решения, прогнозировать сценарии развития организации и выбирать оптимальный вариант управления с учетом внешних факторов и внутренних ресурсов;

- в качестве ведущего педагогического средства для этого будут служить игровые технологии, предусматривающие применение преподавателями интеллектуальных, творческих, имитационных, спортивных и деловых игр;

- будет предусмотрена возможность усиления эффекта от применения игровых технологий за счет соблюдения в образовательном процессе принципов реалистичности моделируемых ситуаций, максимальной вовлеченности, вариативности исходов игры, цифровой поддержки, игровой многоплановости, управляемости когнитивной нагрузкой, конструктивного диалога;

- в содержании исследуемой педагогической деятельности будут отражены вопросы, касающиеся формирования прогнозов в управлении развитием организации, разработки инновационных стратегий компаний; учета возможностей интерактивных методов обучения персонала, особенностей применения геймификационного подхода в развитии кадров; определения потенциала инструментов интеллектуального анализа в стратегическом менеджменте;

- рассматриваемая педагогическая деятельность будет обобщена и структурирована в виде модели, успешная реализация которой в вузе будет обеспечиваться условиями, отражающими психолого-педагогические особенности применения игровых технологий на этапах введения, исследования, погружения и постижения;

- эффективность модели и педагогических условий, а также созданного на их основе научно-методического обеспечения будет изучаться с применением оценочно-диагностических средств, включающих прогностически-целевой, информационно-аналитический, креативно-интуитивный и рефлексивно-деятельностный критерии.

Задачи исследования:

1. Определить теоретико-методологическую основу исследования, уточнить содержание понятия «стратегическое мышление будущих менеджеров».

2. Обосновать педагогические возможности игровых технологий в повышении эффективности процесса формирования стратегического мышления у будущих менеджеров в вузе.

3. Теоретически обосновать педагогические принципы применения игровых технологий для формирования стратегического мышления у будущих менеджеров.

4. Разработать модель и педагогические условия формирования стратегического мышления у будущих менеджеров с использованием игровых технологий; подготовить научно-методическое обеспечение исследуемого процесса.

5. Обеспечить экспериментальную проверку эффективности модели и педагогических условий формирования стратегического мышления у будущих менеджеров в вузе.

Методологическую основу исследования образуют положения: системно-деятельностного подхода (А. Г. Асмолов, И. В. Блауберг, Л. С. Выготский, А. Н. Леонтьев, В. Н. Садовский, Э. Г. Юдин и др.), антропологического подхода (Б. М. Бим-Бад, Н. М. Борытко, Г. М. Коджаспирова, К. Д. Ушинский и др.), когнитивного подхода (Г. Гарднер, Ж. Пиаже, Н. Винер, Л. С. Выготский, М. А. Холодная и др.), контекстного подхода (А. А. Вербицкий, М. Д. Ильязова, А. М. Смолкин, Т. Д. Дубовицкая и др.).

Теоретическую базу исследования составляют: перспективные теоретические разработки в области стратегического менеджмента (М. Е. Портер, И. Ансофф, В. Л. Квинт, Л. С. Ружанская, Г. В. Голикова и др.); психологические теории, раскрывающие детерминанты формирования и развития мышления личности (О. К. Тихомиров, П. Я. Гальперин, А. Р. Лурия, А. В. Брушлинский и др.); научные основы интерпретации стратегического мышления субъекта (В. К. Белозеров, Н. С. Данакин, В. А. Махонин, М. Б. Маринов, А. Н. Петров и др.); исследования, характеризующие психолого-педагогические особенности совершенствования профессиональной подготовки менеджеров (Д. В. Качалов, А. Ф. Попова, И. В. Резанович, М. Г. Сергеева, Л. З. Стуколова и др.); теоретические и прикладные аспекты реализации педагогических технологий в образовательном процессе (В. П. Беспалько, Н. В. Бордовская, Г. К. Селевко, М. В. Кларин, Н. У. Ярычев и др.); психологические исследования, обосновывающие развивающую функцию игры (Э. Берн, Д. Б. Эльконин, П. П. Блонский, С. Л. Рубинштейн и др.); педагогические подходы к применению игровых технологий в профессиональной подготовке студентов (А. М. Смолкин, Е. Н. Надеждин, А. Д. Король, И. Д. Рудинский, В. С. Сенашенко и др.).

Методы исследования определили общую логику научной работы, способствовали достижению поставленных задач. Теоретические методы предусматривали: анализ нормативно-правовых документов в области стратегического развития РФ, науки и образования; анализ философской, педагогической, психологической литературы, научных работ в области менеджмента; обобщение, систематизацию, педагогическое моделирование. Эмпирические методы включали: анкетирование, тестирование, интервью, оценку, измерение, педагогический эксперимент. Помимо этого, применялись статистические методы обработки количественных данных.

Экспериментальная база исследования. Экспериментальная работа проводилась на базе ФГБОУ ВО «Чеченский государственный университет имени А. А. Кадырова» и ФГБОУ ВО «Грозненский государственный нефтяной технический университет имени академика М. Д. Миллионщикова». В эмпирической

части исследования приняли участие 114 студентов, которые на момент проведения экспериментальной работы проходили обучение в данных вузах по направлению подготовки 38.03.02 Менеджмент.

Организация исследования и его этапы. Исследование проводилось в период с 2020 по 2025 гг. и предусматривало четыре этапа:

– на первом этапе (2020–2021 гг.) изучены стратегические документы, определяющие содержание и направления развития государственной политики, в том числе в области образования; обобщены исследования, раскрывающие вопросы изучения интеллектуального потенциала субъектов, интерпретации стратегического мышления специалистов; уточнены особенности профессиональной подготовки будущих менеджеров; подобраны соответствующие задачам исследования критериально-оценочные средства; организован и проведен констатирующий эксперимент; обоснована необходимость совершенствования процесса формирования стратегического мышления у будущих менеджеров;

– на втором этапе (2021–2022 гг.) выработана теоретико-методологическая основа исследования; изучены возможности игровых технологий для формирования стратегического мышления у будущих менеджеров; обоснованы принципы применения игровых технологий для формирования изучаемого качества у будущих менеджеров; разработаны модель и педагогические условия эффективного осуществления исследуемого процесса в вузе;

– на третьем этапе (2022–2024 гг.) организован и проведен формирующий эксперимент, в ходе которого апробировались модель и педагогические условия осуществления исследуемого процесса в вузе; сформировано научно-методическое обеспечение формирования стратегического мышления у будущих менеджеров с использованием игровых технологий; проведена контрольная диагностика с целью оценки динамики формирования исследуемого качества; систематизированы выводы, полученные на двух диагностических срезах;

– на четвертом этапе (2024–2025 гг.) обобщены и проинтерпретированы результаты исследования; подготовлены публикации, отражающие ключевые решения диссертанта; оформлен текст диссертационного исследования и автореферата; итоги и результаты исследования обсуждены на семинарах и кафедральных заседаниях в ФГБОУ ВО «Чеченский государственный университет имени А. А. Кадырова»; определены перспективы работы и основания для масштабирования авторских разработок в профессиональной подготовке будущих менеджеров на базе других вузов.

Научная новизна исследования состоит в:

– доказательстве целесообразности использования игровых технологий для формирования стратегического мышления у будущих менеджеров; характеристике сущности данной деятельности, представляющей целенаправленный педагогический процесс, предусматривающий моделирование ситуаций, применение активных методов, игротехнических практик, развивающих аналитические умения, творческие способности, интуицию студентов;

– обосновании принципов формирования стратегического мышления у будущих менеджеров с использованием игровых технологий: принципа реалистичности моделируемых ситуаций, принципа максимальной вовлеченности, принципа

вариативности исходов игры, принципа цифровой поддержки, принципа игровой многоплановости, принципа управляемости когнитивной нагрузкой, принципа конструктивного диалога;

– разработке содержания рабочей программы авторской дисциплины по выбору «Игротехнический менеджмент в развитии персонала», раскрывающего игротехнические практики как педагогический инструмент управления персоналом (подбора, адаптации, онбординга), средство развития кадров, управления изменениями, систематизации знаний и генерации новых управленческих решений в динамично меняющихся условиях;

– проектировании модели изучаемого процесса, предусматривающего применение преподавателями вуза различных видов игр (интеллектуальных, творческих, имитационных, спортивных, деловых), активных методов обучения (визуализации информации, дебрифинг-сессии, ретроспективной дискуссии), цифровых средств (электронных библиотек, цифровой платформы МСП.РФ, сервисов на основе искусственного интеллекта), направленных на формирование способности будущих менеджеров стратегически мыслить, принимать эффективные управленческие решения, разрабатывать инновационные проекты; определении регламентов участия будущих менеджеров в разработке игровых и аналитических средств, позволяющих активизировать умения в сфере проектирования инновационных стратегий развития организаций с учетом современных особенностей управленческой деятельности: цифровизации, глобализации, кризисных ситуаций.

– разработке педагогических условий, обеспечивающих эффективную реализацию модели формирования стратегического мышления у будущих менеджеров с использованием игровых технологий, направленных на: проведение интеллектуальных игр, предполагающих ограниченный временной ресурс для принятия решений; применение творческих игр, обеспечивающих свободу выбора путей решения проблемы; привлечение будущих менеджеров к участию в имитационных играх, основанных на многовариантности развития событий; проектирование и реализацию деловых игр, отражающих реальные бизнес-процессы и кейсы.

Теоретическая значимость исследования проявляется в расширении научных представлений о направлениях и способах формирования стратегического мышления у будущих менеджеров в современном высшем образовании. В исследовании уточнено содержание понятия «стратегическое мышление будущих менеджеров», определены его структурные компоненты. Развитие получили положения теории профессионального образования в части интеграции традиционных и инновационных методов обучения; внесен вклад в когнитивные теории и технологии геймифицированного образования студентов. Предложены педагогические принципы, условия и модель формирования стратегического мышления у будущих менеджеров, основанные на применении в образовательном процессе игровых технологий, что дополняет теоретические представления об игротехническом менеджменте как инновационной стратегии управления персоналом, необходимой для освоения студентами управленческого профиля подготовки.

Практическая значимость исследования заключается в том, что разработано научно-методическое обеспечение процесса формирования стратегического мышления у будущих менеджеров с использованием игровых технологий, в частности:

- систематизированы и апробированы игры (интеллектуальные, творческие, имитационные, спортивные, деловые) и рефлексивные методы (дебрифинг-сессия, ретроспективная дискуссия, визуализация информации), которые могут использоваться в образовательном процессе вузов и бизнес-школ;

- разработана рабочая программа учебной дисциплины «Игротехнический менеджмент в развитии персонала», которая может успешно применяться в профессиональной подготовке будущих менеджеров в вузах и учреждениях дополнительного профессионального образования для повышения квалификации специалистов управленческого корпуса;

- составлен комплект материалов (картотека имитационных игр, сценарии деловых игр, легенды творческих игр, программа бизнес-хакатона), расширяющий методический арсенал преподавателей вуза в части осуществления педагогической деятельности по совершенствованию когнитивных способностей и управленческих компетенций будущих специалистов;

- апробированы цифровые ресурсы (электронные библиотеки, цифровая платформа МСП.РФ, сервисы на основе искусственного интеллекта и др.), использование которых обогащает возможности профессионального образования и корпоративного обучения менеджеров разных уровней управления;

- подготовлены критериально-оценочные средства, которые могут быть полезны при оценке эффективности профессиональной подготовки будущих менеджеров; составлен диагностический инструментарий (тесты, методики, включая авторские материалы: матрица профессиональных компетенций, поведенческое интервью по методу STAR), целесообразный для проведения аттестации специалистов на соответствие занимаемой должности в области менеджмента в организациях государственного и частного сектора.

На защиту выносятся следующие положения:

1. Стратегическое мышление будущих менеджеров представляет собой способность принимать осознанные и долгосрочные управленческие решения, прогнозировать сценарии развития организации и выбирать оптимальный вариант управления с учетом внешних факторов и внутренних ресурсов в соответствии с ключевыми направлениями государственной политики и современными научно-технологическими достижениями.

2. Повышение эффективности процесса формирования стратегического мышления у будущих менеджеров обеспечивается посредством использования игровых технологий, способствующих: а) погружению в социальный и профессиональный контекст, стимулирующий к принятию управленческих решений; б) постановке четких целей, условий и правил, ориентирующих на освоение адекватных стратегий деятельности; в) созданию возможности для безопасного экспериментирования, развития прогностических способностей, умений работать с проблемами и рисками; г) повышению интуитивности мышления и гибкости по-

ведения благодаря многообразию видов, функций и сценариев игр; д) налаживанию командного взаимодействия, развивающего рефлексивные умения и профессиональные коммуникации, необходимые для эффективного планирования.

3. Усилению педагогического эффекта от применения игровых технологий в процессе формирования стратегического мышления у будущих менеджеров способствуют следующие педагогические принципы: реалистичности моделируемых ситуаций, максимальной вовлеченности, вариативности исходов игры, цифровой поддержки, игровой многоплановости, управляемости когнитивной нагрузкой, конструктивного диалога.

4. Целевые установки формирования стратегического мышления у будущих менеджеров, психолого-педагогические и организационно-методические особенности применения для этого игровых технологий отражены в модели. Модель опирается на ключевые положения системно-деятельностного, антропологического, когнитивного и контекстного подходов, раскрывает содержательный аспект обучающей среды, в том числе предусматривающей использование авторской дисциплины по выбору студентов «Игротехнический менеджмент в развитии персонала», определяет регламенты применения преподавателем интеллектуальных, творческих, имитационных, спортивных и деловых игр, активных методов, цифровых ресурсов на всех этапах изучаемого процесса.

5. Успешную реализацию модели исследуемого процесса в вузе обеспечивает соблюдение педагогических условий, направленных на: проведение интеллектуальных игр, предполагающих ограниченный временной ресурс для принятия решений; применение творческих игр, обеспечивающих свободу выбора путей решения проблемы; привлечение будущих менеджеров к участию в имитационных играх, основанных на многовариантности развития событий; проектирование и реализацию деловых игр, отражающих реальные бизнес-процессы и кейсы.

6. Научно-методическое обеспечение исследуемого процесса содержит программные, методические, дидактические и цифровые ресурсы, предусматривает порядок применения игровых технологий в зависимости от решаемых задач на этапах введения, исследования, погружения и постижения. Оно служит программно-методическим комплексом, существенно расширяющим возможности преподавателей, включенных в педагогическую деятельность по формированию стратегического мышления у будущих менеджеров, в части: а) развития у студентов представлений об особенностях составления планов и прогнозов в управлении развитием организации; б) содействия им в освоении практических навыков разработки инновационных стратегий в организациях различных организационно-правовых форм; в) расширения у них знаний о возможностях игровых технологий для обучения и развития персонала; г) формирования компетенций в области применения инструментов интеллектуального анализа в стратегическом менеджменте.

Обоснованность и достоверность результатов исследования определяется использованием авторитетных в научном и правовом поле источников, четкостью методологической позиции автора, использованием проверенных и стандартизированных методов исследования, объективностью теоретических и эм-

пирических выводов, длительностью практической части работы, сопоставлением данных с результатами других исследований, публикацией концептуальных положений на научных конференциях, положительной оценкой авторских решений членами научно-педагогического сообщества.

Апробация и внедрение результатов исследования осуществлялась в форме подготовки и представления докладов на научно-практических конференциях различного уровня:

– международных научно-практических конференциях: «Прорывные научные исследования: проблемы, пределы и возможности» (г. Воронеж, 2025 г.); «Педагогика: вчера, сегодня, завтра» (г. Пенза, 2025 г.); «Развитие современной науки: опыт, проблемы, прогнозы» (г. Петрозаводск, 2025 г.); «Информационно-образовательные и воспитательные стратегии в психологии и педагогике» (г. Омск, 2025 г.);

– всероссийских научно-практических конференциях: «Актуальные проблемы современного образования: опыт и инновации» (г. Ульяновск, 2024 г.); «Образование, инновации, исследования как ресурс развития сообщества» (г. Чебоксары, 2025 г.); «Категория «социального» в современной педагогике и психологии» (г. Ульяновск, 2025 г.).

Основные результаты исследования получили отражение в 10 публикациях, из них в рецензируемых научных изданиях, включенных в перечень ВАК при Министерстве науки и высшего образования Российской Федерации, – 3 работы.

Внедрение результатов исследования также производилось посредством практической преподавательской деятельности диссертанта в тесном взаимодействии с преподавателями и студентами ФГБОУ ВО «Чеченский государственный университет имени А. А. Кадырова».

Личный вклад соискателя состоит в непосредственном участии на всех этапах теоретико-экспериментального исследования: самостоятельном определении теоретико-методологической основы исследования и уточнении содержания его основных понятий; доказательстве возможности применения игровых технологий для повышения эффективности процесса формирования стратегического мышления у будущих менеджеров; разработке и теоретическом обосновании педагогических принципов, модели и педагогических условий осуществления исследуемого процесса в вузе; проектировании научно-методического обеспечения данного процесса; подготовке критериально-диагностического инструментария, применяемого для изучения динамики протекания процесса формирования стратегического мышления у будущих менеджеров; планировании и организации экспериментальной работы, осуществлении обработки и анализа ее результатов; подготовке публикаций, отражающих ключевые положения работы.

Соответствие диссертации паспорту научной специальности. Полученные в исследовании результаты согласуются с паспортом научной специальности 5.8.7. Методология и технология профессионального образования (педагогические науки): п. 4. Компетентностный подход в профессиональной подготовке специалиста. Компетентностная модель специалиста: универсальные и профессиональные компетенции; п. 13. Теоретико-методологические проблемы проек-

тирования содержания профессионального образования, взаимосвязь содержания, методов и технологий; п. 14. Проектирование содержания, методов, дидактических систем и технологий профессионального образования. Системы проектирования и оценивания результатов профессионального образования; п. 19. Подготовка кадров в образовательных организациях высшего образования.

Структура диссертации. Диссертация включает введение, две главы, заключение, библиографический список. Объем диссертации – 251 страница. В диссертации имеются 12 рисунков, 29 таблиц, 5 приложений. Библиографический список включает 272 источника.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во **введении** доказана актуальность темы исследования; сформулированы объект, предмет и гипотеза, определены задачи; охарактеризованы этапы и применяемые методы исследования; обозначены позиции, раскрывающие научную новизну, теоретическую и практическую значимость; представлены положения, выносимые на защиту; даны сведения об апробации и внедрении результатов выполненной научной работы.

В **первой главе** «Теоретико-методологическое обоснование процесса формирования стратегического мышления у будущих менеджеров с использованием игровых технологий» проведено уточнение содержания понятия «стратегическое мышление будущих менеджеров», выявлены возможности игровых технологий в повышении эффективности процесса формирования стратегического мышления у будущих менеджеров, представлена модель данного процесса, обоснованы педагогические условия ее реализации в вузе.

В диссертации раскрываются экономические, технологические, политические, социальные изменения, которые требуют от современного руководителя качественного системного анализа, уверенной ориентации в нововведениях, четкого понимания развития как отдельного предприятия или отрасли, так и государства в целом. Обращается внимание на активное развитие стратегического менеджмента, позволяющего системно, осознанно и последовательно вести организацию к долгосрочным целям, что указывает на ведущую роль стратегического мышления менеджеров (О. С. Анисимов, С. Р. Байсова, Н. П. Карпова, И. В. Кузнецова, Ю. С. Малявина, Е. В. Катина, Н. С. Суренская, Т. В. Целютина).

Стратегическое мышление будущих менеджеров определяется в работе как способность принимать осознанные и долгосрочные управленческие решения, прогнозировать сценарии развития организации и выбирать оптимальный вариант управления с учетом внешних факторов и внутренних ресурсов в соответствии с ключевыми направлениями государственной политики и современными научно-технологическими достижениями.

В структуре стратегического мышления будущих менеджеров выделены прогностически-целевой, информационно-аналитический, креативно-интуитивный и рефлексивно-деятельностный компоненты (рис. 1).

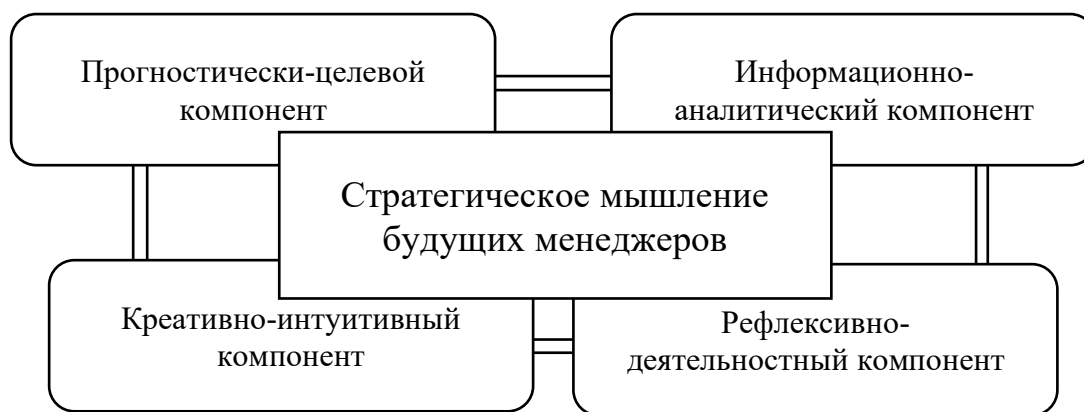


Рис. 1 – Структурный план стратегического мышления будущих менеджеров

Формирование стратегического мышления будущих менеджеров представляется как целенаправленный педагогический процесс, основанный на использовании образовательных технологий, предусматривающих моделирование ситуаций, активные методы, игровую деятельность, развивающих аналитические умения, творческие способности, интуицию студентов, обеспечивая тем самым повышение способности к долгосрочным управленческим решениям и стратегическим действиям с учетом социального контекста и имеющихся ресурсов.

Значительным потенциалом для формирования стратегического мышления у будущих менеджеров обладают **игровые технологии**. Они способствуют погружению студентов в социальный и профессиональный контекст; позволяют создавать пространство для безопасного экспериментирования; детерминируют интуитивность мышления и гибкость поведения личности в связи с многообразием видов, функций и сценариев игр; обеспечивают командное взаимодействие, развитие рефлексивных умений и профессиональных коммуникаций.

В исследовании предложено использовать интеллектуальные, творческие, имитационные, спортивные и деловые игры. *Интеллектуальные игры* предполагают создание ситуаций, в которой игрокам необходимо проявить логическое мышление, эрудицию, аналитические способности. Они могут применяться для оценки когнитивных навыков, развития умений работать с информацией, анализировать ситуацию, проводить оценку собственного потенциала. *Творческие игры* основаны на создании ситуаций, в которых участники демонстрируют нестандартное мышление, развитое воображение, способности к самовыражению. Они обеспечивают развитие креативности, сплоченности, стимулируют к командной работе. *Имитационные игры* предусматривают моделирование жизненных или профессиональных ситуаций, позволяя участникам принимать решения в условиях, приближенных к действительности. Они применяются для обучения персонала, отработки навыков, развития профессионального мышления. *Спортивные игры* основаны на физической активности и соревновательной деятельности. Они используются для формирования командообразования, снятия стресса, повышения мотивации к здоровому образу жизни. *Деловые игры* представляют собой специально разработанные игровые модели, в которых задаются управленческие, производственные или рыночные процессы. Они применяются

для развития способностей принимать решения, вести переговоры, разрабатывать стратегии деятельности, формировать профессиональные команды.

Усилению педагогического эффекта от применения игровых технологий в процессе формирования стратегического мышления у будущих менеджеров способствуют следующие **педагогические принципы**: реалистичности моделируемых ситуаций, максимальной вовлеченности, вариативности исходов игры, цифровой поддержки, игровой многоплановости, управляемости когнитивной нагрузкой, конструктивного диалога.

Принцип реалистичности моделируемых ситуаций предполагает разработку либо заимствование преподавателем таких игровых сценариев, которые основываются на реальных управленческих практиках, проблемных ситуациях, возникающих в управлении организациями, предприятиями и бизнес-компаниями. *Принцип максимальной вовлеченности* подразумевает стимулирование активного участия студентов в игровых заданиях, их заинтересованность в решении проблемных ситуаций. *Принцип вариативности исходов игры* предполагает, что результат игры заранее не предопределен и зависит от действий участников, моделируемых условий, разрабатываемых решений и стратегий. *Принцип цифровой поддержки* основывается на применении цифровых инструментов, программных продуктов, онлайн-ресурсов для повышения интенсивности инновационной деятельности преподавателей по формированию стратегического мышления у будущих менеджеров. *Принцип игровой многоплановости* предполагает гибкость, разнообразие и адаптивность применения игровых технологий. Он подразумевает включение в процесс формирования стратегического мышления будущих менеджеров различных видов игровых технологий. *Принцип управляемости когнитивной нагрузкой* связан с учетом интеллектуальных способностей будущих менеджеров, особенностей их восприятия, переработки и усвоения информации. *Принцип конструктивного диалога* указывает на то, что взаимодействие между студентами, между студентами и преподавателями в игровом пространстве строится на основе равноправного и продуктивного сотрудничества.

Процесс формирования стратегического мышления у будущих менеджеров с применением игровых технологий представлен в исследовании в виде педагогической модели. Модель объединяет целевой, содержательно-предметный, психолого-педагогический, процессуально-деятельностный, результативно-оценочный компоненты (рис. 2).

Направленность процесса формирования стратегического мышления у будущих менеджеров, определение оснований для проектирования содержания, форм, методов и средств осуществления данного процесса обеспечивает целевой компонент. Наряду с общей целью, он фиксирует задачи ее достижения в соответствии с текущими, промежуточными и конечными установками. Цель исследуемого процесса состоит в повышении эффективности формирования стратегического мышления у будущих менеджеров, основанного на применении игровых технологий. Ее реализация происходит в течение четырех этапов: введения, исследования, погружения, постижения.



Рис. 2 – Модель формирования стратегического мышления у будущих менеджеров, основанная на применении в образовательном процессе игровых технологий

Содержательно-предметный компонент модели описывает содержательный аспект обучающей среды, которая поддерживает успешное решение поставленных задач в соответствии с основной образовательной программой подготовки студентов по направлению 38.03.02 Менеджмент. Представлены учебные дисциплины учебного плана, отвечающие задаче формирования стратегического мышления у будущих менеджеров: «Управление социальным развитием организации», «Инновационный менеджмент», «Стратегический менеджмент». Охарактеризована новая учебная дисциплина (по выбору студентов) – «Игротехнический менеджмент в развитии персонала».

Психолого-педагогический компонент раскрывает особенности применения игровых технологий для активизации процесса формирования стратегического мышления у будущих менеджеров. Описываются психолого-педагогические ресурсы игр: интеллектуальных – в развитии когнитивных способностей у будущих менеджеров; творческих – в активизации креативности и интуитивности студентов; имитационных – для развития прогностических способностей будущих менеджеров; спортивных – в повышении ресурсных возможностей организма, достижении баланса между интеллектуальной и физической работой; деловых – в развитии коммуникативных характеристик, переговорных навыков, умений работать с информацией и пр. Представлены педагогические принципы исследуемой деятельности.

Процессуально-деятельностный компонент модели объединяет формы, методы и педагогические средства, применение которых, наряду с игровыми технологиями, делает исследуемый процесс целенаправленным и управляемым. Представлены виды игр (интеллектуальные, творческие, имитационные, спортивные, деловые), дидактические средства (картотека имитационных игр, сценарии деловых игр, легенды творческих игр, программа бизнес-хакатона) и цифровые ресурсы (электронные библиотеки, цифровая платформа МСП.РФ, сервисы на основе искусственного интеллекта), предлагаемые для применения в соответствии с поставленными задачами на четырех этапах исследуемого процесса.

Результативно-оценочный компонент предполагает определение ожидаемого результата исследуемого процесса, а также разработку и дальнейшее применение критериально-диагностического инструментария. Критериально-диагностический инструментарий включает критериальный аппарат (прогностически-целевой, информационно-аналитический, креативно-интуитивный, рефлексивно-деятельностный критерии), его уровневое описание (критический, начальный, операциональный, концептуальный уровни) и собственно диагностический инструментарий.

Для устойчивости и результативности процесса формирования стратегического мышления у будущих менеджеров с применением игровых технологий определены педагогические условия: проведение интеллектуальных игр, предполагающих ограниченный временной ресурс для принятия решений; применение творческих игр, обеспечивающих свободу выбора путей решения проблемы; привлечение будущих менеджеров к участию в имитационных играх, основанных на многовариантности развития событий; проектирование и реализация деловых игр, отражающих реальные бизнес-процессы и кейсы.

Первое педагогическое условие связывается с проведением интеллектуальных игр, предполагающих ограниченный временной ресурс для принятия решений. Такие игры стимулируют будущих менеджеров к глубокому интеллектуальному анализу, оперативному принятию решений, стратегическому управлению. Интеллектуальные игры имеют состязательный эффект, предусматривают определенные правила, для многих из них требуется значительный временной ресурс. Поэтому в осуществлении игр уместно вводить временные рамки, использовать таймер или песочные часы. В каждой игре для развития умений планирования у студентов заранее должно уточняться время, выделяемое на каждую игру или ее этап. Это позволит будущим менеджерам быстрее принимать решения, оперативнее действовать, эффективнее планировать свою работу.

Второе педагогическое условие предполагает применение творческих игр, обеспечивающих свободу выбора путей решения проблемы. В творческих играх важно создавать такую среду, которая будет ориентировать студентов на свободу выбора путей решения проблемы. Это позволит развить их спонтанность, интуитивность и креативность. Уместно предлагать такие творческие игры, в которых будущие менеджеры будут решать кризисные ситуации, рассчитывать стратегию разработки проекта, моделировать бизнес-процессы, выбирать оптимальные пути решения проблемы.

Третье педагогическое условие предполагает привлечение будущих менеджеров к участию в имитационных играх, основанных на многовариантности развития событий. В имитационных играх будущие менеджеры должны осознать ресурсы игротехнического менеджмента, возможности данных игр в управлении изменениями, совершенствовании профессионально значимых качеств персонала: интеллектуальных, коммуникативных, мотивационных. Имитационные игры уместно сопровождать дебрифинг-сессиями, в которых определяются сильные стороны игры, успешные решения студентов, состоятельные для экстраполяции в реальный менеджмент.

Четвертое педагогическое условие предполагает организацию деловых игр, отражающих реальные бизнес-процессы и кейсы. Целесообразно проектировать и моделировать деловые игры, отражающие современные тенденции в экономике, бизнесе, технологиях. Они могут предполагать решение проблем, возникающих в крупных организациях, развитии молодых IT-компаний, возникновении кризисных ситуаций у представителей стабильного бизнеса. Преподавателю следует ориентировать студентов на анализ реальных кейсов некоторых компаний, которые показали сценарии успешного развития или банкротства.

В диссертации отмечается, что создание указанных педагогических условий обеспечит успешную реализации модели в образовательном процессе вуза.

Во **второй главе** «Экспериментальная апробация модели и педагогических условий формирования стратегического мышления у будущих менеджеров с использованием игровых технологий» охарактеризованы результаты экспериментальной работы на ее констатирующем, формирующем и контрольном этапах.

Экспериментальная работа проводилась на базе ФГБОУ ВО «Чеченский государственный университет имени А. А. Кадырова», ФГБОУ ВО «Грозненский государственный нефтяной технический университет имени академика М. Д.

Миллионщикова». Ее целью стала проверка эффективности модели формирования стратегического мышления у будущих менеджеров, а также педагогических условий, обеспечивающих ее эффективное функционирование и предусматривающих применение в образовательном процессе вуза игровых технологий.

В экспериментальной работе приняло участие 114 студентов – будущих менеджеров. Они были распределены в экспериментальную и контрольную выборки. В каждой из них было равное количество студентов – 57. Экспериментальная группа (ЭГ, $n=57$) была создана на базе ФГБОУ ВО «Чеченский государственный университет имени А. А. Кадырова». Образовательный процесс для студентов ЭГ был организован на основе модели и педагогических условий формирования стратегического мышления у будущих менеджеров с использованием игровых технологий. Апробация модели и педагогических условий охватывала период обучения студентов с 4-го по 7-й семестры.

Контрольная группа (ЭГ, $m=57$) функционировала на базе ФГБОУ ВО «Грозненский государственный нефтяной технический университет имени академика М. Д. Миллионщикова». Здесь апробация модели и педагогических условий не проводилась. Образовательный процесс осуществлялся обычным образом, в соответствии с принятыми в вузе локальными актами и учебными регламентами подготовки будущих менеджеров. Но студенты данной группы принимали участие в диагностических мероприятиях по оценке сформированности стратегического мышления в соответствии с предлагаемыми критериально-диагностическими средствами.

Экспериментальная работа предусматривала констатирующий, формирующий и контрольный этапы. В ходе констатирующего этапа проведена стартовая диагностика сформированности стратегического мышления у будущих менеджеров с использованием разработанного критериально-диагностического инструментария. Формирующий этап дал возможность провести апробацию модели и педагогических условий осуществления исследуемого процесса. Апробация осуществлялась с использованием специально разработанного научно-методического обеспечения. На контрольном этапе проведена итоговая оценка сформированности стратегического мышления у будущих менеджеров, включенных в две эмпирические выборки. Сделан вывод об эффективности модели и педагогических условий, используемых для совершенствования исследуемого процесса.

По итогам анализа данных диагностики, выполненной на констатирующем этапе экспериментальной работы (таблица 1), сделаны следующие выводы. Во-первых, значимых отличий между эмпирическими группами нет. Это означает, что их представители имеют примерно одинаковый уровень сформированности всех критериев стратегического мышления. Во-вторых, большая часть студентов ЭГ и КГ сконцентрирована в рамках первых двух уровней: критического и начального. Было сделано заключение, что представленный результат стал ожидаемым и отразил объективные особенности их профессионального развития на анализируемом этапе. В-третьих, для обеих эмпирических групп характерно незначительное количество студентов, обладающих операциональным или концептуальным уровнем сформированности стратегического мышления.

Отсутствие различий в эмпирических распределениях студентов по уровням сформированности стратегического мышления (по критериально) устанавливалось с использованием статистического критерия Пирсона χ^2 .

Таблица 1 – Обобщение результатов диагностики сформированности стратегического мышления у будущих менеджеров: констатирующий эксперимент

Уровни	Критерии сформированности стратегического мышления / выборки (%)							
	Прогностически-целевой		Информационно-аналитический		Креативно-интуитивный		Рефлексивно-деятельностный	
	ЭГ	КГ	ЭГ	КГ	ЭГ	КГ	ЭГ	КГ
■	38,60	40,35	31,58	35,09	49,12	50,88	40,35	43,86
■ ■	36,84	35,09	40,35	35,09	33,33	29,82	42,10	40,35
■ ■ ■	15,79	17,54	17,54	19,29	14,04	19,30	14,04	10,53
■ ■ ■ ■	8,77	7,02	10,53	10,53	3,51	0,00	3,51	5,26

Примечание к таблице 1: ■ – критический уровень, ■ ■ – начальный уровень, ■ ■ ■ – операциональный уровень, ■ ■ ■ ■ – концептуальный уровень.

В процессе формирующего эксперимента проводилась апробация модели и педагогических условий. Для этого было разработано соответствующее **научно-методическое обеспечение**. Оно представляет собой комплекс теоретических и практических материалов, технологий, методов, условий и средств, обеспечивающих качественную реализацию исследуемого процесса в образовательно-игровой деятельности. Научно-методическое обеспечение интегрирует программно-методические, дидактические и цифровые ресурсы; раскрывает педагогические возможности классических, а также инновационных форм и методов обучения на четырех этапах (введения, исследования, погружения, завершения) реализации модели формирования стратегического мышления у будущих менеджеров.

На первом этапе реализации модели осуществлялось развитие представлений у будущих менеджеров об особенностях составления планов и прогнозов в управлении развитием организации. Преподаватели информировали студентов об актуальных направлениях государственной политики, которые детерминируют общую концепцию развития общества и сущность управления компаниями. В рамках учебной дисциплины «Управление социальным развитием организации» осуществлялось ознакомление студентов с особенностями составления планов и прогнозов, перспективных сценариев продуктивного роста организаций с помощью количественных (экстраполяция, регрессионный анализ) и качественных (экспертные оценки, метод Дельфи, сценарное планирование) методов планирования. Использовались методы визуального планирования: дерево целей, дорожные карты, матрицы, сетевые графики и пр. Применялись игровые технологии, в частности интеллектуальные игры, развивающие стратегическое мышление будущих менеджеров в соответствии с принципом управляемости когнитивной нагрузки.

Реализовывалось первое педагогическое условие, предусматривающее проведение интеллектуальных игр, предполагающих ограниченный временной ресурс для принятия решений. Использовались как классические настольные игры (шахматы, шашки, морской бой, UNO), так и игры, представленные в виртуальном формате: фил-ворды, словоделы, «Кто хочет стать Миллионером?» и др. Обеспечивалась четкая регламентация правил и временных рамок. В игровой деятельности моделировались бизнес-игры, активирующие интеллектуальные процессы. Студентами формировались команды, проектировались ситуации, в которых будущие менеджеры учились совместно принимать бизнес-решения, генерировать доходы, взаимодействовать с конкурентами, заключать сделки, выбирать оптимальные пути развития компании с учетом имеющихся ресурсов и внешних факторов. Они осваивали модели поведения в условиях снижения доходов, продажи активов, искали способы выхода из кризиса. Завершающий этап интеллектуальных игр предполагал рефлексию, включающую самооценку деятельности, определение когнитивных шаблонов, успешных интеллектуальных моделей поведения руководителя.

На втором этапе реализации модели осуществлялось содействие будущим менеджерам в освоении практических навыков разработки инновационных стратегий. Исследовались сущность и виды инноваций (технические, социальные, технологические), особенности разработки стратегии инновационного развития компаний разных организационно-правовых форм. Акцент делался на управление инновационным развитием организаций. Изучался жизненный цикл инноваций, этапы инновационного процесса, проектный подход к инновационному развитию организаций. Для исследования способов оптимизации разработки стратегий применялись цифровые ресурсы (электронные библиотеки, цифровые платформы, сайты с информацией о грантах), осваивались сервисы на основе искусственного интеллекта (от компаний «Сбербанк», «Яндекс» и пр.), которые помогают автоматизировать бизнес-процессы, снизить нагрузку на персонал, запустить развитие инноваций.

Использовалось второе педагогическое условие – применение творческих игр, обеспечивающих свободу выбора путей решения проблемы. Предлагались игры на развитие креативного мышления, задания на развитие логики. Применялись такие творческие игры, в которых будущим менеджерам необходимо было проявить нестандартность мышления: «Корпоративный детектив», «Мост в будущее», «Живая бизнес-модель», «Сценарный лабиринт», «Архитектор империи». Имитировались ситуации, связанные с кризисными событиями в организации (резкое падение продаж, потеря ключевого клиента, технологический сбой и пр.), в которых будущими менеджерами разрабатывались антикризисные стратегии, творческие проекты, креативные решения.

Третий этап реализации модели предполагал расширение у будущих менеджеров знаний о возможностях игровых технологий для обучения и развития персонала. Осуществлялось ознакомление студентов с интерактивными методами обучения персонала. Обеспечивалось более глубокое исследование геймификационного подхода в развитии кадрового потенциала организации.

Этот этап предполагал реализацию авторской дисциплины по выбору «Игро-технический менеджмент в развитии персонала» (72 ч.). Она направлена на исследование будущими менеджерами ресурсов игры с целью решения важных управленческих задач, связанных с обучением и достижением профессионального роста персонала и развития ресурсов компании. Первая тема была направлена на исследование студентами понятия игротехнического менеджмента, методологических принципов интерактивного обучения персонала в организации в соответствии с данным подходом. В рамках второй темы авторской дисциплины исследовалась геймификация процессов адаптации и онбординга новых сотрудников. Третий вопрос раскрывал игровые технологии в оценке и подборе персонала. Четвертая тема направлена на раскрытие потенциала ролевых игр в выявлении и развитии лидерских способностей субъектов. Далее студентами осваивались возможности командообразующих игр, формирующих благоприятный психологический климат в коллективе. Затем они определяли ресурсы бизнес-игр для развития стратегического мышления специалистов. Седьмая тема дисциплины посвящалась имитационным играм в управлении изменениями в организации. В рамках завершающего занятия будущие менеджеры осваивали интеллектуальные системы интеграции и управления знаниями в организации.

Здесь получило реализацию третье педагогическое условие – привлечение будущих менеджеров к участию в имитационных играх для освоения навыков управления рисками в организации. Применялись такие игры, как «Акционерное предприятие», «Как сделать бизнес?», «Деловые переговоры», «Сетевое планирование», «Демократия или диктатура», «Забастовка».

В рамках дебрифинг-сессии осуществлялся анализ решений, проводилось прогнозирование различных моделей поведения коллег, конкурентов, партнеров и пр. Кроме этого, будущие менеджеры активно привлекались к спортивно-оздоровительной деятельности. В рамках внеучебной и воспитательной работы, реализации элективных курсов по физической культуре и спорту будущие менеджеры принимали участие в спортивных играх по волейболу, баскетболу, футболу и пр. Спортивно-оздоровительная деятельность позволяла достичь баланса между интеллектуальной и физической работой, повысить ресурсы организма, обеспечить управляемость когнитивной нагрузки.

Завершающий этап реализации модели предполагал формирование у будущих менеджеров компетенций в области применения инструментов интеллектуального анализа в стратегическом менеджменте. На основе материалов дисциплины «Стратегический менеджмент» они знакомились с аналитическими методами управления, тренировали навыки стратегического планирования. Осваивались различные методы анализа: PEST-анализ, анализ по модели Портера, SWOT-анализ и пр.

Учитывалось четвертое условие, связанное с проектированием и реализацией деловых игр, имитирующих реальные управленческие ситуации, характерные для современного бизнеса. Применялись деловые игры, спроектированные в соответствии с реальными бизнес-процессами и кейсами: «Развитие IT-компании», «Конкуренция кофеен», «Лимонадный бизнес». Легенды деловых игр отражали

типичные вызовы будущей профессиональной деятельности, использовались реальные статистические данные, документальные сведения, предлагались решения финансовых, маркетинговых, управленческих задач. После каждой игры проводились ретроспективные дискуссии, помогающие студентам осмыслить принятые стратегические решения, извлечь практические уроки для применения в реальной деловой среде. Также в течение двух дней будущие менеджеры участвовали в хакатоне «Инновации для будущего», разрабатывая инновационные проекты для развития бизнеса. Данное игровое мероприятие помогло будущим менеджерам увидеть практическую ценность стратегического мышления, установить связь между проектами и их востребованностью в реальном бизнесе.

По окончании апробации модели и педагогических условий была проведена итоговая оценка сформированности стратегического мышления у будущих менеджеров, включенных в две эмпирические выборки. Обобщенные результаты сформированности стратегического мышления у будущих менеджеров, полученные на стадии контрольного эксперимента, представлены в таблице 2.

Таблица 2 – Обобщение результатов диагностики сформированности стратегического мышления у будущих менеджеров: контрольный эксперимент

Уровни	Критерии сформированности стратегического мышления / выборки (%)							
	Прогностически-целевой		Информационно-аналитический		Креативно-интуитивный		Рефлексивно-деятельностный	
	ЭГ	КГ	ЭГ	КГ	ЭГ	КГ	ЭГ	КГ
■	12,28	26,31	7,02	19,30	19,30	35,09	15,79	31,58
■ ■	22,81	36,84	17,54	35,09	19,30	31,58	24,56	36,84
■ ■ ■	40,35	22,81	43,86	28,07	40,35	28,07	33,33	21,05
■ ■ ■ ■	24,56	14,04	31,58	17,54	21,05	5,26	26,32	10,53

Примечание к таблице 2: ■ – критический уровень, ■ ■ – начальный уровень, ■ ■ ■ – операционный уровень, ■ ■ ■ ■ – концептуальный уровень.

Сравнение результатов стартовой и итоговой диагностики позволило дать оценку динамики изучаемого процесса. Результаты сравнения двух диагностик (стартовой и итоговой) в разрезе четырех критериев и всех уровней эффективности представлены в таблице 3.

Таблица 3 – Данные о динамике процесса формирования стратегического мышления у будущих менеджеров

Уровни	Критерии / итоговая диагностика минус стартовая диагностика / выборки (%)							
	Прогностически-целевой		Информационно-аналитический		Креативно-интуитивный		Рефлексивно-деятельностный	
	ЭГ	КГ	ЭГ	КГ	ЭГ	КГ	ЭГ	КГ
■	-26,32	-14,04	-24,56	-15,79	-29,82	-15,79	-24,56	-12,28
■ ■	-14,03	1,75	-22,81	0	-14,03	1,76	-17,54	-3,51
■ ■ ■	24,56	5,27	26,32	8,78	26,31	8,77	19,29	10,52
■ ■ ■ ■	15,79	7,02	21,05	7,01	17,54	5,26	22,81	5,27

Примечание к таблице 3: ■ – критический уровень, ■ ■ – начальный уровень, ■ ■ ■ – операционный уровень, ■ ■ ■ ■ – концептуальный уровень.

Наличие различий в эмпирических распределениях рассматриваемого признака (стратегического мышления будущих менеджеров и его критериального ряда) также устанавливалось с использованием критерия Пирсона χ^2 .

Наличие позитивной динамики в формировании стратегического мышления у будущих менеджеров в ЭГ, существенно превосходящей изменения в КГ, а также результаты применения статического критерия Пирсона χ^2 дали основания для вывода об эффективности модели и педагогических условий, используемых для совершенствования исследуемого процесса. Это указывает на подтверждение выдвинутой гипотезы исследования, полной реализации его цели.

В заключении диссертации представлены следующие выводы:

1. Стратегическое мышление будущих менеджеров представляет собой способность принимать осознанные и долгосрочные управленческие решения, прогнозировать сценарии развития организации и выбирать оптимальный вариант управления с учетом внешних факторов и внутренних ресурсов в соответствии с ключевыми направлениями государственной политики и современными научно-технологическими достижениями.

2. Применение преподавателями вуза игровых технологий усиливает эффективность осуществления процесса формирования стратегического мышления у будущих менеджеров при соблюдении принципов реалистичности моделируемых ситуаций, максимальной вовлеченности, вариативности исходов игры, цифровой поддержки, игровой многоплановости, управляемости когнитивной нагрузкой, конструктивного диалога.

3. Содержательные возможности преподавателей в решении задачи по формированию стратегического мышления у будущих менеджеров расширяет авторская дисциплина по выбору «Игротехнический менеджмент в развитии персонала», раскрывающая игротехнические практики как педагогический инструмент управления персоналом (подбора, адаптации, онбординга), средство развития кадров, управления изменениями, систематизации знаний и генерации новых управленческих решений в динамично меняющихся условиях.

4. Модель изучаемого процесса предусматривает применение преподавателями вуза различных видов игр (интеллектуальных, творческих, имитационных, спортивных, деловых), активных методов обучения (визуализации информации, дебрифинг-сессии, ретроспективной дискуссии), цифровых средств (электронных библиотек, цифровой платформы МСП.РФ, сервисов на основе искусственного интеллекта). Она также определяет регламенты участия будущих менеджеров в разработке игровых и аналитических средств, позволяющих активизировать умения в сфере проектирования инновационных стратегий развития организаций с учетом современных особенностей управленческой деятельности: цифровизации, глобализации, кризисных ситуаций.

5. Педагогические условия, обеспечивающие эффективную реализацию модели, направлены на: проведение интеллектуальных игр, предполагающих ограниченный временной ресурс для принятия решений; применение творческих игр, обеспечивающих свободу выбора путей решения проблемы; привлечение буду-

щих менеджеров к участию в имитационных играх, основанных на многовариантности развития событий; проектирование и реализацию деловых игр, отражающих реальные бизнес-процессы и кейсы.

6. Научно-методическое обеспечение исследуемого процесса служит программно-методическим комплексом, существенно расширяющим возможности преподавателей, включенных в педагогическую деятельность по формированию стратегического мышления у будущих менеджеров, в части: а) развития у студентов представлений об особенностях составления планов и прогнозов в управлении развитием организации; б) содействия им в освоении практических навыков разработки инновационных стратегий в организациях различных организационно-правовых форм; в) расширения у них знаний о возможностях игровых технологий для обучения и развития персонала; г) формирования компетенций в области применения инструментов интеллектуального анализа в стратегическом менеджменте.

7. Модель формирования стратегического мышления у будущих менеджеров, а также педагогические условия, обеспечивающие ее эффективное функционирование и предусматривающие применение в образовательном процессе вуза игровых технологий, являются эффективными, что подтверждается данными экспериментальной работы. Выводы, полученные на основе анализа экспериментальных данных, являются надежными, что поддерживается применением методов математической статистики.

Перспективы исследования. Результаты работы могут стать основанием для: проведения дальнейших исследований, связанных с изучением возможностей других образовательных технологий для развития стратегического мышления у будущих менеджеров; разработки инструментария для оценки уровня сформированности стратегического мышления у действующих специалистов управленческого корпуса; изучения педагогического потенциала проектной деятельности в формировании когнитивных способностей студентов профессиональных образовательных организаций, осваивающих программы менеджмента; разработки научно-методического сопровождения процесса формирования стратегического мышления у студентов других направлений подготовки.

Основные результаты исследования отражены в **публикациях автора:**

Статьи в журналах, включенных в перечень ВАК при Министерстве науки и высшего образования Российской Федерации:

1. Эскиев, М. А. Педагогические принципы продуктивного применения игровых технологий для формирования стратегического мышления у будущих менеджеров / М. А. Эскиев // Вестник ГГНТУ. Гуманитарные и социально-экономические науки. – 2025. – Том XXI, № 2 (40). – С. 98–104.

2. Эскиев, М. А. Педагогические условия формирования стратегического мышления будущих менеджеров с использованием игровых технологий / М. А. Эскиев // КАНТ. – 2025. – № 3 (56). – С. 389–395.

3. Эскиев, М. А. Психолого-педагогические особенности применения игровых технологий для формирования стратегического мышления у будущих менеджеров / М. А. Эскиев // Мир науки, культуры, образования. – 2025. – № 4 (113). – С. 167–169.

Статьи в научных сборниках:

4. Эскиев, М. А. Роль шахматных игр в формировании стратегического мышления у будущих менеджеров / М. А. Эскиев // Актуальные проблемы современного образования: опыт и инновации : материалы Всерос. науч.-практ. конф. с дистанц. и междунар. участием. Часть 2 / отв. ред. А. Ю. Нагорнова. – Ульяновск : ЗЕБРА, 2024. – С. 383–386.

5. Эскиев, М. А. Применение интеллектуальных игр для формирования стратегического мышления у будущих менеджеров / М. А. Эскиев // Образование, инновации, исследования как ресурс развития сообщества : материалы Всерос. науч.-практ. конф. с междунар. участ. / редкол.: Ж. В. Мурзина [и др.]. – Чебоксары : ИД «Среда», 2025. – С. 57–58.

6. Эскиев, М. А. Геймификация образовательного процесса как фактор формирования стратегического мышления у будущих менеджеров / М. А. Эскиев // Категория «социального» в современной педагогике и психологии : материалы 13 Всерос. науч.-практ. конф. с дистанц. и междунар. участием / отв. ред. А. Ю. Нагорнова. – Ульяновск : ЗЕБРА, 2024. – С. 237–240.

7. Эскиев, М. А. Возможности имитационных игр в формировании стратегического мышления у будущих менеджеров / М. А. Эскиев // Педагогика: вчера, сегодня, завтра : сборник статей IV Междунар. науч.-практ. конф. – Пенза : МЦНС «Наука и просвещение», 2025. – С. 28–30.

8. Эскиев, М. А. Проектирование и реализация деловых игр, направленных на формирование стратегического мышления у будущих менеджеров / М. А. Эскиев // Развитие современной науки: опыт, проблемы, прогнозы : сборник статей XI Междунар. науч.-практ. конф. – Петрозаводск : МЦНП «Новая наука», 2025. – С. 26–31.

9. Эскиев, М. А. Формирование стратегического мышления у будущих менеджеров с помощью командных квестов / М. А. Эскиев // Информационно-образовательные и воспитательные стратегии в психологии и педагогике : сборник статей Междунар. науч.-практ. конф. – Уфа : ООО «Аэтерна», 2025. – С. 68–72.

10. Эскиев, М. А. Потенциал бизнес-игр в формировании стратегического мышления у будущих менеджеров / М. А. Эскиев // Прорывные научные исследования: проблемы, пределы и возможности : сборник статей Междунар. науч.-практ. конф. – Уфа : OMEGA SCIENCE, 2025. – С. 150–153.

Подписано в печать 24.10.2025 г.
Формат 60x80/16. Бумага офисная.
Объем 1,4 уч.-изд. л.
Тираж 100 экз.

Отпечатано в типографии ФГБОУ ВО
«Чеченский государственный университет имени А. А. Кадырова»
364907, Чеченская Республика, г. Грозный, ул. Киевская, 33