

Турдукулов Ф.З.

экономика илимдеринин кандидаты, профессор
И. Арабаев атындагы Кыргыз мамлекеттик университети

Бишкек ш.

elmira_t58@mail.ru

Амеркулова Ж.Дж.

ага окутуучу

И. Арабаев атындагы Кыргыз мамлекеттик университети

Бишкек ш.

jibek.amir@mail.ru

АКЫЛ ОЮНДАРЫ: БИЗНЕС СИМУЛЯЦИЯЛАРЫ КЕЛЕЧЕКТЕГИ МЕНЕДЖЕРЛЕРДИН ЧЫГАРМАЧЫЛЫГЫН ЖАНА ЛИДЕРЛҮҮЛҮГҮН ӨНҮКТҮРҮҮ КУРАЛ КАТАРЫ

Аннотация: Бул макалада креативдүүлүктүн мааниси жана анын глобалдык экономиканын тез өзгөрүүлөрү жана атаандаштыктын күчөшү шартында ийгиликтүү кесиптик ишмердүүлүк үчүн негизги ресурс катары каралышы талкууланат. Өзгөчө көңүл креативдүү ой жүгүртүүнүн келечектеги менеджерлерди даярдоодогу ролуна бурулуп, бул анын кесиптик компетенциянын ажырагыс бөлүгү экенин баса белгилейт. Дизайн-мышление, Agile, Lean, долбоордук окутуу жана бизнес-оюндар сыяктуу заманбап окутуу методдору талкууланып, менеджментти окуган студенттердин чыгармачылык жөндөмдөрүн өнүктүрүүгө өбөлгө түзөт. Макалада бул методдорду билим берүү процессине ийгиликтүү киргизүүнүн практикасы анализденип, креативдүү мамиленин натыйжалуу башкаруу үчүн зарыл болгон көндүмдөрдү калыптандырууга тийгизген таасири каралат. Креативдүү менеджментти билим берүү процессине киргизүү жаңы чакырыктарга натыйжалуу ыңгайлаша алган жана инновациялык чечимдерди жаратууга жөндөмдүү лидерлерди калыптандырууга багытталган артыкчылыктуу милдет катары каралат. Макалада студенттердин активдүү изилдөө жүргүзүүсүнүн, эксперименттердин жана жаңы нерселерди үйрөнүүсүнүн зарылдыгы баса белгиленип, тез өзгөрүлүп турган дүйнө шартында кесиптик ишмердүүлүккө даяр болгон ийкемдүү жана көп катмарлуу ой жүгүртүүнү өнүктүрүүгө өбөлгө түзүлөрү айтылат. Мындай методдорду колдонуу креативдүү ой жүгүртүүнү өнүктүрүү менен гана чектелбестен, командалык ишке жөндөмдүүлүктү, кырдаалды сынчыл баалоону жана татаал маселелерди чечүүдө стандарттан тыш жолдорду табууну да бекемдейт.

Негизги сөздөр: оюндар, ишкердик оюндар, чыгармачылык, чыгармачылык менеджмент, лидерлер, өнүктүрүү, методдор, чыгармачыл ой жүгүртүү, кесиптик компетенциялар, окутуу ыкмалары, рефлексия

Турдукулов Ф.З.

кандидат экономических наук, профессор

Кыргызский государственный университет имени И. Арабаева

г. Бишкек

elmira_t58@mail.ru

Амеркулова Ж.Дж.
старший преподаватель
Кыргызский государственный университет имени И. Арабаева
г. Бишкек
jibek.amir@mail.ru

ИГРЫ РАЗУМА: БИЗНЕС-СИМУЛЯЦИИ КАК ИНСТРУМЕНТ РАЗВИТИЯ КРЕАТИВНОСТИ И ЛИДЕРСТВА У БУДУЩИХ МЕНЕДЖЕРОВ

Аннотация: В статье рассматривается значение креативности как ключевого ресурса для успешной профессиональной деятельности в условиях стремительных изменений глобальной экономики и возрастающей конкуренции. Особое внимание уделяется роли креативного мышления в подготовке будущих менеджеров, что делает его неотъемлемой частью профессиональной компетенции. Обсуждаются современные методы обучения, такие как дизайн-мышление, Agile, Lean, проектное обучение и бизнес-игры, которые способствуют развитию творческих способностей студентов, обучающихся менеджменту. В статье приводится анализ успешных практик внедрения этих методов в образовательный процесс, а также рассматривается влияние креативного подхода на формирование навыков, необходимых для эффективного управления. Внедрение креативного менеджмента в образовательный процесс рассматривается как приоритетная задача, направленная на формирование лидеров, способных генерировать инновационные решения и эффективно адаптироваться к новым вызовам. Статья подчеркивает необходимость активного познания, исследования и экспериментов, что способствует развитию гибкого и многослойного мышления у студентов, готовых к профессиональной деятельности в условиях быстро меняющегося мира. Включение таких методов способствует не только развитию креативного мышления, но и укреплению способности работать в командах, критически оценивать ситуацию и находить нестандартные пути решения сложных задач.

Ключевые слова: игры, деловые игры, креативность, креативный менеджмент, лидеры, развитие, методы, креативное мышление, профессиональные компетенции, методы обучения, рефлексия.

Turdukulov F.Z.
Candidate of Economic Sciences, Professor
Kyrgyz State University named after I. Arbaev
Bishkek c.
Amerkulova Zh.Dj.
Senior Lecturer
Kyrgyz State University named after I. Arbaev
Bishkek c.
jibek.amir@mail.ru

MIND GAMES: BUSINESS SIMULATIONS AS A TOOL FOR DEVELOPING CREATIVITY AND LEADERSHIP IN FUTURE MANAGERS

Annotation: This article discusses the importance of creativity as a key resource for successful professional activity in the context of rapid changes in the global economy and

increasing competition. Special attention is given to the role of creative thinking in preparing future managers, emphasizing that it is an integral part of professional competence. Modern teaching methods such as design thinking, Agile, Lean, project-based learning, and business games are discussed as ways to foster creativity in students studying management. The article analyzes the successful practices of integrating these methods into the educational process and examines the impact of a creative approach on the formation of skills necessary for effective management. Introducing creative management into the educational process is seen as a priority task aimed at developing leaders who are capable of generating innovative solutions and effectively adapting to new challenges. The article highlights the need for active exploration, research, and experimentation, which contribute to the development of flexible and multilayered thinking among students, preparing them for professional activities in a rapidly changing world. The inclusion of such methods not only fosters creative thinking but also strengthens teamwork, critical assessment of situations, and the ability to find unconventional ways to solve complex problems.

Keywords: games, business games, creativity, creative management, leaders, development, methods, creative thinking, professional competencies, teaching methods, reflection.

В условиях стремительных изменений глобальной экономики, возрастающей конкуренции и нестабильной бизнес-среды креативность становится ключевым ресурсом для успешной профессиональной деятельности.

Креативность становится фундаментом профессиональной компетенции менеджеров. Менеджмент – это не только наука о планировании и контроле, но и искусство управления людьми, процессами и идеями. В современных условиях успешный менеджер – это тот, кто способен не просто воспроизводить готовые модели, а находить новые решения, реагировать на неожиданные вызовы и предвосхищать изменения на рынке. Именно здесь креативность выступает как мощный инструмент, который позволяет создавать уникальные стратегии, вести инновационные проекты и находить пути к долгосрочному успеху компании. Без креативного мышления управление становится рутинной функцией, неспособной адаптироваться к новым реалиям [1, с. 151].

Развитие креативности у студентов, обучающихся менеджменту, – это не просто модный тренд, а жизненно важная задача. Современная система образования часто ограничивает студентов в рамках традиционного мышления, ориентируя их на механическое воспроизведение знаний, а не на их активное создание и применение. Такой подход не готовит будущих менеджеров к тем вызовам, с которыми они столкнутся в реальной практике. Внедрение креативного менеджмента в образовательный процесс способно трансформировать мышление студентов, сделав их не просто исполнителями стандартных процессов, а настоящими новаторами.

Для того чтобы развивать креативное мышление у студентов, необходимо внедрять в учебные программы современные методики, которые стимулируют творчество, критическое мышление и инициативу. Методы, такие как дизайн-мышление, Agile и Lean, учат студентов гибкости, развивают способность находить нестандартные решения и управлять проектами в условиях неопределённости. Семинары, мастер-классы и практические занятия по креативному управлению позволяют студентам не только осваивать теорию, но и применять её в реальных кейсах [2, с. 85].

Внедрение креативного менеджмента в систему образования должно стать приоритетом для учебных заведений, готовящих специалистов в области управления. Это

включает как пересмотр учебных программ, так и создание среды, способствующей развитию креативности. Нужно уходить от механического заучивания и переходить к активному познанию, исследованию и экспериментам. Современные технологии могут играть здесь важную роль — виртуальные симуляции, совместные проекты с реальными компаниями и использование цифровых платформ для разработки инновационных решений станут мощными катализаторами творческого роста.

Креативность – это не просто навык, это способ мышления, который становится основой для всей профессиональной деятельности. Подготовка студентов к реальной практике без развития креативных способностей означает неполное образование, которое не отвечает вызовам современности. Компании сегодня ищут не просто квалифицированных специалистов, а лидеров, которые могут предложить нестандартные решения и вести инновационные проекты. Студенты, которые освоят креативное мышление, будут лучше подготовлены к работе в быстро меняющемся мире, где успех зависит от способности адаптироваться, мыслить оригинально и внедрять нововведения.

Развитие креативности у студентов требует комплексного подхода, включающего разнообразные методы обучения, способные стимулировать нестандартное мышление, гибкость и способность генерировать инновационные решения. Нам представляется, что наиболее активно способствуют раскрытию творческого потенциала студентов следующие методы обучения [3, с. 23]:

– проектное обучение (Project-Based Learning), которое является одним из самых эффективных способов развития креативности у студентов. В рамках этого метода студенты работают над реальными или близкими к реальности задачами, требующими глубокого анализа и нестандартных решений. Проекты могут быть индивидуальными или групповыми и включать разработку инновационных продуктов, решений для бизнеса или социальных инициатив. Такой подход учит студентов самостоятельно находить решения, планировать действия и искать пути преодоления препятствий, что способствует развитию как креативного, так и критического мышления;

мозговой штурм (Brainstorming) – классический метод, позволяющий студентам активно генерировать идеи в свободной форме. Этот процесс помогает снять барьеры перед предложением необычных или смелых идей. Все участники штурма могут предложить любые идеи без страха критики, что стимулирует нестандартные подходы и решение сложных задач. Мозговые штурмы часто используются в креативных индустриях и инновационных проектах, поскольку они позволяют расширить горизонты мышления и объединить разнородные идеи в единую концепцию [4, с. 254];

– дизайн-мышление (Design Thinking) – методология, направленная на создание инновационных решений через глубокое понимание потребностей пользователей. Студенты проходят несколько этапов: эмпатия (понимание потребностей пользователей), определение проблемы, генерация идей, прототипирование и тестирование решений. Такой подход стимулирует креативное мышление, поскольку требует постоянного анализа и пересмотра предположений, позволяет находить оригинальные решения проблем и развивает навыки работы с неопределённостью;

обучение через кейсы (Case Study Method) – метод, в котором студенты анализируют реальные бизнес-ситуации и предлагают решения для поставленных задач. Кейсы часто ставят перед студентами сложные и многослойные проблемы, которые требуют креативного подхода для их решения. Этот метод позволяет развить навыки анализа, стимулирует

инновационное мышление и учит студентов принимать решения в условиях неопределённости, что является важным аспектом креативности [5, с. 151];

– метод «шести шляп мышления» (Six Thinking Hats), разработанный Эдвардом де Боно, стимулирует креативное и критическое мышление через использование шести «воображаемых шляп», каждая из которых представляет определённый подход к анализу ситуации. Например, белая шляпа фокусируется на фактах, красная — на эмоциях, чёрная — на рисках, жёлтая — на возможностях, зелёная — на креативных идеях, а синяя — на управлении процессом. Этот метод учит студентов рассматривать проблему с разных точек зрения, что развивает гибкость мышления и способность находить оригинальные решения;

кросс-функциональные команды, работая в которых студенты из разных дисциплин и с разным опытом работают над общими задачами, стимулирует креативность. Такой подход позволяет объединить разнообразные взгляды и подходы к решению проблем, что способствует генерации новых идей и инновационных решений. Этот метод обучения готовит студентов к работе в реальных условиях, где междисциплинарное взаимодействие становится нормой [6, с. 13];

– интерактивные семинары и воркшопы, ориентированные на креативное мышление, создают условия для активного вовлечения студентов в процесс. В отличие от традиционных лекций, где студентам предлагаются готовые знания, такие занятия направлены на создание условий для самостоятельного поиска решений и разработки идей. Примеры включают воркшопы по генерации идей, креативному письму или разработке инновационных проектов;

геймификация (Gamification). Внедрение игровых элементов в процесс обучения помогает развить у студентов креативное мышление. Геймификация включает создание игровых сценариев, заданий с элементами конкуренции и наград, что мотивирует студентов искать креативные решения. Игровые задания помогают раскрыть творческий потенциал, активизируя внутреннюю мотивацию и способствуя более глубокому погружению в процесс обучения [7];

– обратная связь и рефлексия. Регулярная обратная связь от преподавателей и сокурсников помогает студентам оценить свои идеи с новой точки зрения и улучшить их. Процесс рефлексии, когда студенты анализируют свой собственный прогресс, ошибки и достижения, также способствует развитию креативного мышления, так как помогает лучше понять свои сильные и слабые стороны и научиться использовать новые подходы к решению задач.

– технологии и цифровые платформы также играют значительную роль в развитии креативного мышления у студентов. Виртуальная и дополненная реальность позволяют моделировать сложные сценарии и исследовать различные аспекты управления, бизнеса или других отраслей в безопасной, но реалистичной среде. Цифровые инструменты, такие как программы для визуализации данных, создания интерактивных карт идей и проектирования, расширяют возможности для экспериментов и внедрения новых идей.

Развитие креативного мышления у студентов – это не просто важная задача образовательного процесса, а фундаментальная необходимость для формирования будущих профессионалов, способных адаптироваться к быстро меняющемуся миру. Современные методы обучения, от проектного обучения и мозговых штурмов до технологий виртуальной реальности и геймификации, предоставляют студентам мощные инструменты для раскрытия их творческого потенциала. Эти методы способствуют формированию гибкого,

многоуровневого мышления, готовности к инновациям и умению генерировать оригинальные идеи [8, с. 197].

Включение этих методов в учебный процесс подготавливает студентов к реальным вызовам будущей профессиональной деятельности, где нестандартное мышление и способность адаптироваться к новым условиям становятся ключевыми факторами успеха.

Примером эффективного включения современных методов обучения может служить бизнес-игра, проводимая в Институте экономики и менеджмента КГУ им.И.Арабаева, которая относится к методу обучения через симуляцию (*simulation-based learning*). Этот метод позволяет студентам погрузиться в имитацию реальных бизнес-сценариев и процессов, где они могут на практике применять теоретические знания, развивать креативное мышление, навыки принятия решений и командного взаимодействия.

Бизнес-игра моделирует реальную среду, требующую от участников разработки стратегий, управления ресурсами и решения проблем. Она сочетает элементы проектного обучения (так как студенты создают свои предприятия с уникальными продуктами) и геймификации (игровые элементы соревнования между командами). Также игра стимулирует кросс-функциональную работу (участие разных групп студентов с разными подходами), что помогает развивать креативные и инновационные решения [9, 10 с. 118].

Такие бизнес-игры представляют собой уникальный образовательный инструмент, способствующий не просто обучению, а глубокому развитию креативного мышления у студентов. Эти игры создают динамичную среду, в которой участники сталкиваются с реальными вызовами бизнеса, требующими гибкости, оригинальности и нестандартного подхода.

В процессе игры студенты разделяются на команды, каждая из которых становится своего рода «стартапом», отвечающим за создание уникального продукта и управление предприятием. Это требует от участников не только знаний в области экономики и менеджмента, но и способности генерировать свежие идеи, выстраивать связи между разными аспектами бизнес-процессов и принимать смелые решения. Подобные ситуации требуют выхода за рамки традиционного мышления и заставляют участников действовать на основе интуиции, творческого подхода и экспериментировать с нестандартными решениями. Именно здесь креативное мышление раскрывается в полной мере – через умение видеть возможности там, где другие видят ограничения [11, с. 12].

Одним из ключевых элементов бизнес-игр является атмосфера инноваций и экспериментирования. Студенты получают полную свободу для реализации своих идей, что позволяет им чувствовать себя не ограниченными рамками учебного процесса, а вовлечёнными в реальный бизнес. Здесь креативность становится не просто пожеланием, а необходимым условием успеха. От участников требуется предложить продукт, который выделяется на фоне остальных, разработать оригинальную стратегию выхода на рынок и представить проект таким образом, чтобы он был принят и оценён жюри. Это побуждает к постоянной генерации новых идей, развитию навыков импровизации и поиску инновационных решений, которые могут быть применены в реальной жизни.

Каждый этап игры предполагает презентацию промежуточных результатов, которые оцениваются жюри. Эта система обратной связи не только помогает участникам отслеживать прогресс, но и стимулирует их к пересмотру своих подходов, если что-то не работает. Постоянное взаимодействие с экспертами помогает формировать критическое мышление, а также развивает способность принимать конструктивную критику и использовать её для

улучшения своих проектов. Этот процесс обучения через обратную связь является важным аспектом креативного мышления, позволяя студентам развиваться в условиях динамичного, быстро меняющегося контекста.

Креативное мышление в рамках игры активно развивается через командную работу. В каждой группе студенты с различным уровнем знаний и опыта объединяют свои усилия для достижения общей цели. Это многообразие точек зрения и подходов создаёт питательную среду для формирования новых идей и нестандартных решений. В условиях коллективного взаимодействия креативность становится не просто личным качеством, а основой продуктивного сотрудничества. Разные мнения и подходы стимулируют поиск компромиссов и развивают способность мыслить за пределами стандартных моделей, что значительно повышает инновационный потенциал команды [12, с. 326].

Бизнес-игра также формирует у студентов способность брать на себя лидерские роли и эффективно управлять процессами. Поскольку каждая команда фактически является миниатюрной моделью реального бизнеса, участники учатся не только выдвигать идеи, но и воплощать их в жизнь, принимая на себя ответственность за конечный результат. Это развивает у студентов способность брать инициативу, действовать уверенно и мобилизовать коллектив на достижение целей. Креативное мышление в этом контексте становится фундаментом для предпринимательского успеха.

Бизнес-игра — это не просто тренировка креативного мышления, это моделирование реальной профессиональной среды, в которой выпускникам предстоит работать. Студенты, проходящие через такой опыт, готовятся к будущей деятельности, где нестандартные решения и творческая инициатива будут ключевыми факторами их успеха. Креативное мышление, развиваемое через участие в этих играх, становится важным конкурентным преимуществом, которое помогает студентам адаптироваться к современным требованиям рынка и стать лидерами в своей области.

Практика проведения бизнес-игр не только стимулирует профессиональные навыки, но и активно развивает креативное мышление, которое становится основой для формирования будущих лидеров, готовых к решению сложных задач в условиях постоянно меняющейся бизнес-среды. Креативность, гибкость и способность к генерации новых идей — это те качества, которые игра формирует и культивирует у студентов, делая их по-настоящему востребованными в условиях современного мира.

В условиях стремительных изменений и глобальной нестабильности креативность становится основой для успешной профессиональной деятельности. Внедрение креативного менеджмента в систему образования — это не просто необходимый шаг, а стратегическое решение, которое способно существенно повысить интеллектуальный и творческий потенциал студентов. Развитие креативного мышления у студентов-менеджеров готовит их к продуктивной и эффективной работе в условиях современного мира, предоставляя им уникальные инструменты для адаптации к изменениям и достижения успеха в любых условиях. Таким образом, образовательные программы, ориентированные на развитие креативности, формируют новое поколение лидеров, которые способны не только управлять, но и преобразовывать мир вокруг себя.

Список использованной литературы:

1. Амеркулова, Ж. Д. Применение кейс ситуаций в изучении учетных дисциплин [Текст] / Ж. Д. Амеркулова // М. Рыскулбеков атындагы Кыргыз экономикалык университетинин кабарлары. – 2022. – № 2(55). – С. 151-153. – EDN RGLOHM.

2. Алексюк, Ю.О. Развитие креативности у студентов поколения Z в цифровой среде [Текст] / Ю.О. Алексюк // Вестник Оренбургского государственного университета. – 2019. – №2(220). – С. 85-90.
3. Амеркулова, Ж. Д. Использование активных методов обучения в преподавании [Текст] / Ж. Д. Амеркулова // Наука и инновационные технологии. – 2021. – № 4(21). – С. 23-32.
4. Албанбаева, Д. О. вопросу о системе педагогического мониторинга как средство организации образовательного процесса [Текст] / Д. О. Албанбаева // Вестник Кыргызского государственного университета имени И. Арабаева. – 2023. – № 4. – С. 254-262. – EDN SKYLAV.
5. Киуру К. В. Креативность, коллаборация, критическое мышление и коммуникация как индикаторы вовлеченности студента в процесс обучения [Текст] / К. В. Киуру, Е. Е. Попова // Проблемы современного педагогического образования. – 2019. – № 1(63). – С. 151-154.
6. Албанбаева, Д. О. Эталонная модель педагогического мониторинга успешности образовательного процесса в вузе [Текст]/ Д. О. Албанбаева // Наука и инновационные технологии. – 2023. – № 3(28). – С. 13-27. – EDN XNWJOJ.
7. Романова Г.В. Подходы к развитию креативности у студентов инженерных вузов [Текст] // Современные проблемы науки и образования. – 2020. – № 5.; URL: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=30223> (дата обращения: 30.09.2024).
8. Албанбаева, Д. О. Тенденции развития в системе высшего образования Кыргызстана (на примере КГУ им. И. Арабаева) [Текст] / Д. О. Албанбаева // Вестник Кыргызского государственного университета имени И. Арабаева. – 2022. – № 4-1. – С. 197-204. – EDN YPHLKN.
9. Турдукулов, Ф. З. Управление в современном мире [Текст] / Ф. З. Турдукулов, Ж. О. Албанбаева // Интеллектуальный потенциал образовательной организации и социально-экономическое развитие региона: Сборник материалов международной научно-практической конференции Академии МУБиНТ, Ярославль, 06 апреля 2020 года. – Ярославль: ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ (ЧАСТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ) «МЕЖДУНАРОДНАЯ АКАДЕМИЯ БИЗНЕСА И НОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ (МУБиНТ)», 2020. – С. 118-123. – EDN MZMHOJ.
10. Хабарова Т.С., Садова В.А. Технология развития критического мышления в формировании информационно-познавательной самостоятельности студентов вуза [Текст] // Современные проблемы науки и образования. 2020. № 1. [Электронный ресурс]. URL: <http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=29474> (дата обращения: 28.09.2020).
11. Албанбаева, Ж. О. К вопросу о необходимости совершенствования системы управления предприятием [Текст] / Ж. О. Албанбаева // Интеллектуальный потенциал образовательной организации и социально-экономическое развитие региона: Сборник материалов международной научно-практической конференции Академии МУБиНТ, Ярославль, 08–10 апреля 2019 года / Образовательная организация высшего образования (частное учреждение) «Международная академия бизнеса и новых технологий (МУБиНТ)». – Ярославль: ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ (ЧАСТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ) «МЕЖДУНАРОДНАЯ АКАДЕМИЯ БИЗНЕСА И НОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ (МУБиНТ)», 2019. – С. 12-16. – EDN JCZWSJ.

12. Шаршеева, А. Ж. Ценностные ориентации современной молодежи Кыргызстана [Текст] / А. Ж. Шаршеева, Ж. Д. Амеркулова // Вестник Кыргызского государственного университета имени И. Арабаева. – 2023. – № 4. – С. 326-331, – EDN ONGEHL.

**Рецензент: кандидат экономических наук, доцент Затравина С.В.
НИУ КЭУ им. М. Рыскулбекова**