

**МЕТОДИЧЕСКИЕ ОСНОВАНИЯ ПОДГОТОВКИ И ПРОВЕДЕНИЯ  
ДЕЛОВОЙ ИГРЫ СО СТУДЕНТАМИ ВУЗОВ  
НА ЗАНЯТИЯХ ИСКУССТВОВЕДЧЕСКОГО ЦИКЛА****О.А. Кирьянова, А.В. Немцева***Байкальский государственный университет, г. Иркутск, Российская Федерация***Информация о статье**Дата поступления  
3 февраля 2022 г.Дата принятия к печати  
8 апреля 2022 г.Дата онлайн-размещения  
27 апреля 2022 г.**Ключевые слова**Система образования;  
образовательный процесс;  
деловая игра; педагогические  
принципы; методы и формы  
обучения; искусствоведческие  
дисциплины; профессиональная  
деятельность**Аннотация**

Разработка новых методов и форм обучения является важным условием, повышающим универсальные и профессиональные компетенции будущих специалистов, что, в свою очередь, ускоряет процесс послевузовской адаптации в профессиональных сообществах сфер культуры и искусства. Цель исследования — разработка методологических принципов и приемов результативного обучения студентов искусствоведческих направлений. В статье обоснована необходимость переосмысления фундаментальных приемов высшего образования, акцентировано внимание на роли преподавателя и студента в процессе обучения. В результате теоретически обобщен опыт по проблемам преподавания дисциплин в области искусства и культуры. На основе системно-деятельностного подхода, синтезированного с основными положениями теории гуманно-личностной педагогики, доказана эффективность деловой игры как формы обучения в быстро меняющихся социокультурных условиях. Определены особенности и выведены основные педагогические принципы организации и проведения деловой игры. Показаны сильные стороны деловой игры как имитационного коллективного игрового метода активного обучения в работе со студентами, изучающими искусствоведческие дисциплины. Предложена новая форма деловой игры для дисциплин искусствоведческого цикла. Сделан вывод о том, что полученные знания, умения и навыки удовлетворяют потребностям профессиональных сообществ в компетенциях молодых специалистов в сфере культуры и искусств.

Original article

**METHODOLOGICAL FOUNDATION FOR THE ORGANIZATION  
AND CONDUCT OF THE BUSINESS GAME AIMED  
AT UNIVERSITY STUDENTS IN ART HISTORY CLASSES****Olga A. Kiryanova, Anna V. Nemtseva***Baikal State University, Irkutsk, the Russian Federation***Article info**Received  
February 3, 2022Accepted  
April 8, 2022Available online  
April 27, 2022**Abstract**

The development of new teaching methods is an important condition that increases the universal and professional competence of future professionals, which in turn accelerates the process of postgraduate adaptation in the professional communities of culture and art. The aim of the study is to develop methodological principles and techniques for effective teaching of art students. The article reevaluates the fundamental techniques of higher education, focusing on the role of a teacher and student in this process. As a result, we provided a theoretical summary of the experience of teaching disciplines in the field of art and culture. Based on the system-activity approach and human-personal pedagogy research, the study showed the effectiveness of the business game as an interactive method of learning in a

**Keywords**

Education system; educational process; business game; pedagogical principles; methods and forms of teaching; art disciplines; professional activities

rapidly changing socio-cultural environment. We also determined the features and basic pedagogical principles of organizing and conducting business game. The study demonstrated the strengths of business game as an imitative collective game method of active learning in work with students studying art history disciplines. A new form of business game for the disciplines of art history cycle was put forward. We argue that the acquired knowledge and skills meet the needs of professional communities in regards to the competences of young professionals in the field of culture and arts.

**Актуальность**

Современный уровень развития общества требует качественно нового уровня подготовленности профессионалов-специалистов, способных быстро реагировать и принимать эффективные решения. Большая роль в подготовке специалистов такого уровня отводится учреждениям высшего образования. Под этот угол зрения попадает как процесс образования, так и результат образовательного процесса, поэтому перевод теоретического знания на практический уровень должен быть выстроен как постоянный поиск преподавателем рабочих методик и методических оснований педагогической деятельности, поскольку привычные методы оказываются устаревшими: они не соответствуют мышлению современного студента.

Образование сегодня представляет собой не догматический способ передачи знаний от старшего поколения к младшему, а двусторонний творческий процесс, влияющий на качество и результат обучения в вузе. Преподавателю необходимо быть убедительным, понятным и увлекательным, чтобы пробудить интерес к предмету и самому процессу получения знаний. Поэтому преподаватель должен взять на себя ответственность за поиск форм, подходов, методов обучения для максимального воздействия на студентов и вовлечения их в учебный процесс. А студенту это дает возможность диалога с преподавателем, стимулирует его к активной деятельности и преодолению стереотипных представлений об отношениях «студент — преподаватель». При этом роль преподавателя должна остаться ведущей, направляющей интеллектуально-созидательную деятельность студентов, сохраняющей баланс между традиционными, зарекомендовавшими себя в качестве продуктивных форм обучения, и новыми методами. Такой подход дает возможность обращения к образовательным методикам, адекватным современному уровню образования.

Наряду с имеющимися возрастными особенностями, влияющими на скорость психофизических процессов, таких как быстрота

реакции, скорость мыслительных операций, память, внимание и пр., существует более фундаментальная проблема, на которую следует обратить внимание. Эта проблема кроется в способе мышления, который чаще всего преподавателя и студента принципиально различен. К сожалению, следует признать тот факт, что существующее сегодня отношение у большинства преподавателей к студентам выражается в негативной оценке уровня их подготовленности и «клиповости» их мышления: отмечается отсутствие у них способности к анализу, рефлексии и навыков сведения причинно-следственных связей между различными областями знания в целостную картину мира. Такая позиция преподавателя по отношению к студентам в корне неверна и ведет к провалу всего обучения, поэтому его задачи в данном процессе должны быть рассмотрены предельно широко. На наш взгляд, преподаватель оказывается в положении связующего звена между старым и новым «миром» образования, в связи с чем на него сегодня возложена колоссальная ответственность за перестройку образовательной системы. Чтобы избежать разного рода проблем на этом пути, преподавателю необходимо изменить следующие внутренние настройки:

1. Желание и умение поставить себя на место студента, чтобы увидеть и понять ожидания студента от самого процесса обучения и его результата, а также спрогнозировать варианты применения получаемого знания в будущей профессиональной деятельности.

2. Прояснить для себя логику мышления современного студента через равноправные диалог и дискуссию, где преподаватель проявляет терпение и уважение к мнению студента и дает ему возможность высказаться и быть услышанным.

3. Правильно выбрать рабочие формы и методы проведения лекционных и практических занятий в соответствии с преподаваемой дисциплиной.

Вышеперечисленные внутренние основания педагогической деятельности созвучны основным позициям гуманно-личностной

педагогики Ш.А. Амонашвили. Он убежден, что, воплощая в себе такие высшие общечеловеческие качества, как любовь к обучающимся, уважение к личности, справедливость, доброту, терпение, скромность, мужество, оптимизм, интеллигентность, стремление к творчеству, духовность, мудрость, учитель, педагог, преподаватель способен успешно не только сформировать личность, но и реализовать образовательные задачи, а главное — сохранить веру каждого участника образовательного процесса в собственные познавательные способности, делая их соучастниками своего воспитания и обучения [1]. Мы полностью согласны с позицией Ш.А. Амонашвили, понимаем и принимаем универсальность гуманно-личностной педагогики для системы как среднего, так и для высшего образования.

### **Деловая игра как метод активного обучения**

На сегодняшний день существует большое разнообразие форм и методов обучения. И преподаватель стоит перед проблемой выбора продуктивно реализуемого способа подачи материала. В результате включенного наблюдения, изучения творчества студентов, многочисленных экспериментов по подбору образовательных технологий со студентами, обучающимися по направлению 50.03.00 «Искусствознание», анализируя и обобщая теоретический опыт по вопросам игровых методик в образовании [2–5] и педагогической психологии [6–8], авторы пришли к выводу о том, что наиболее эффективной формой проведения занятий является деловая игра. Указанная форма была апробирована на таких учебных дисциплинах, как «Введение в историю искусств», «История искусств», «Эстетика», «Культурология», «Кураторство в сфере искусств», «Теория живописи, архитектуры, фотографии (статические искусства)», «Теория киноискусства и видеоарта», «Теория хореографии и театра (пластические искусства)», «Анализ пространства культуры и искусства» и др.

Деловая игра, как разновидность интеллектуальной игры, позволяет закрепить полученные на лекционных занятиях знания и перевести их в практические, профессиональные умения и навыки, сформировать необходимые профессиональные компетенции. Деловая игра дает возможность имитации реальной профессиональной деятельности, что позволяет усилить готовность студента к самостоятельной творческой и организационной деятельности в сфере культуры и искусства.

В традиционной форме проведения учебных занятий профессиональные умения и навыки у студентов формируются в процессе организации семинарских занятий, коллоквиумов, практикумов, мелкогрупповых занятий, но такие методические приемы обучения включают в себя усредненные, недифференцированные средства воздействия на установки личности и мотивационную сферу студентов. Именно личностная вовлеченность в процесс обучения может стать необходимым фактором его эффективности. В отличие от устоявшихся методов обучения, таких как лекция, семинар, коллоквиум и т.д., деловая игра имеет специальные средства личностного вовлечения ее участников и воздействия на их мотивационную сферу. Деловая игра позволяет вывести студентов из позиции индифферентности, пассивности и спровоцировать студента к активной деятельности и принятию самостоятельных решений.

И в этом случае преподаватель реализует основной принцип системно-деятельностного подхода в организации обучения, а именно направляет систему приемов и методов обучения на пробуждение интереса к познавательному процессу у студента, а также развивает навыки самообразования. Студент в этом случае становится способен ставить перед собой различные цели, решать учебные, профессиональные, творческие и жизненные задачи и нести ответственность за результаты этих решений.

Деловая игра может быть включена в преподавание различных дисциплин по направлениям бакалавриата и магистратуры, а также усилить тактику реализации программ магистратуры: учебные планы, структуру основной образовательной программы и ее результаты, самостоятельную работу студентов и т.п. [9].

Деловая игра позволяет включить в процесс обучения различные варианты моделирования профессиональных ситуаций, которые могут быть максимально исследованы в игровой деятельности. С помощью деловой игры студенты учатся анализировать конкретные профессиональные ситуации, существовать в определенных социальных и профессиональных ролях и находить решение проблемных ситуаций.

В процессе проведения деловой игры обнаруживается влияние личностных качеств студента на принятие им решений и выбор стратегии поведения. «Личностные детерминанты определяются своеобразием психических процессов, состояний и качеств лица,

разрабатывающего и принимающего решение» [10, с. 21–23] согласно трехуровневой системе, соответствующей традиционной психической структуре личности, оказывают влияние на роль личностных образований при выборе или принятии решений.

### **Особенности и принципы деловой игры**

Деловая игра сохраняет основные плюсы абстрактного способа обучения и помогает разрешить противоречия между образовательной и будущей профессиональной деятельностью. С помощью игровых форм в процессе научения развивается не только теоретико-практическое мышление будущего специалиста сферы культуры и искусства, но и способность к управленческой деятельности: получают развитие лидерские качества, умение принимать решения и руководить процессами и проектами, навыки социального диалога и взаимодействия.

Перечислим особенности деловой игры:

- систематизированное содержание учебного материала излагается с помощью имитации, моделирования профессиональных ситуаций и отношений;
- игровая учебная модель демонстрирует логику, структуру, функции и этапы профессиональной деятельности;
- обстановка учебного процесса в рамках деловой игры максимально приближена к реальным условиям профессиональной деятельности, что провоцирует личную активность студента и запускает переход от познавательной мотивации к профессиональной;
- совместный характер деловой игры заставляет большинство студентов группы подчиниться нормам и правилам коллективных действий, дает навык прямой коммуникации;
- обеспечивается переход ответственности за организацию и регулирование хода игры от преподавателя к студентам, усиление и стимулирование их самоорганизации, саморегуляции и активной деятельности.

Вышеперечисленные особенности деловой игры позволяют нам выделить основные педагогические принципы ее организации и проведения:

1. Принцип игрового моделирования ситуации профессиональной деятельности в сфере культуры и искусства. Модель, или имитация, может касаться производственных отношений, этапов создания продукта, проекта или услуги, производственных взаимоотношений, этических, организационных или творческих вопросов.

2. Принцип проблемности содержания игровых заданий. В деловой игре совмещаются два важных процесса реальности: процесс погружения в проблемное поле профессиональной деятельности и процесс поиска реальных решений в предлагаемых профессиональных ситуациях.

3. Принцип диалогического общения и взаимодействия участников игры в условиях ролевого взаимодействия согласно предварительной договоренности или выпавшим ролям по теме игры. Такое общение помогает принять согласованное всеми участниками игры решение, развивает их коммуникативную активность и лидерские качества, позволяет каждому высказать свою позицию и предложить вариант решения.

4. Принцип совместной деятельности в условиях ролевого взаимодействия дает возможность каждому участнику приобрести опыт работы в команде и навык анализа-синтеза, проявить имитируемые в игровой ситуации профессиональные качества и функции специалиста в области культуры и искусства.

5. Принцип одновременного достижения целей обучения, развития и воспитания. Имитация профессиональных ситуаций позволяет студентам закрепить полученные знания, проверить этические, профессиональные и межличностные основания профессиональной деятельности, развить свои организаторские, управленческие и творческие способности.

В процессе организации и проведения деловой игры проявляются организационные способности студентов и формируются управленческие компетенции, «мягкие» навыки: умение комплексно подходить к решению проблем, критическое мышление, инициативность, творчество. Именно эти умения и навыки помогают выпускникам вуза адаптироваться к меняющимся социально-культурным и экономическим условиям современного профессионального пространства и находить себя в новых профессиях. Также, деловая игра, помимо «мягких», позволяет формировать «жесткие» навыки (более подробно см.: [11]).

Активная критическая, познавательная, творческая или исследовательская деятельность производится студентами в вымышленных, придуманных, «ненастоящих» условиях деловой игры, хотя и приближенных по содержанию и целям к настоящим условиям профессиональной деятельности в сфере культуры и искусства: план вымышленных обстоятельств профессиональной деятельности с соответствующими задачами и проблемными ситуациями соединяется с планом

реального поиска вариантов решений поставленных перед студентами игровых заданий. Такая двуплановость изначально заложена в деловую игру. Она оказывает необходимое учебному процессу трансформационное воздействие на личность студента, позволяя ему за время деловой игры измениться, профессионально вырасти и получить опыт взаимодействия с единомышленниками в профессиональной области будущей деятельности.

Деловая игра в условиях специально смоделированных игровых ситуаций позволяет студентам понять направление и смысл будущих профессий, осознать свою роль в процессе организационной, управленческой или творческой деятельности, добиться своей цели в решении игровых заданий и через этот опыт приобрести новые смыслы и мотивы профессиональной деятельности.

### **Этапы подготовки и проведения деловой игры**

Предложенный нами алгоритм подготовки и проведения деловой игры включает в себя несколько этапов:

I. Разработка деловой игры и подготовительный период.

В процессе подготовки деловой игры преподаватель разрабатывает систему ролей и стимулов, игровые профессиональные ситуации и задания, последовательность и ход игры, определяет способы достижения целей, прохождения определенных уровней и подведения ее итогов.

II. Проведение деловой игры.

В процессе проведения деловой игры преподаватель знает и учитывает все основные признаки игровой деятельности:

1. Условность. Студенты осознают, что они будут действовать в особой, условной реальности со своими законами, ограничениями, ролями и правилами взаимодействия. Преподаватель берет во внимание двуплановость взаимоотношений в деловой игре: отношения, сложившиеся вне игры, в повседневной жизни, и отношения в рамках игровых ролей.

2. Символизм (за счет имитации). Студенты в пространстве игры имеют большую свободу, чем в реальности, и поэтому минимизируется страх ответственности за возможную ошибку. Имитация профессиональной ситуации дает возможность эксперимента, проб, поиска новых вариантов решения и исследования особенностей профессиональной среды. В деловой игре и преподаватель, и каждый студент, и группа в целом становятся увлеченными субъектами процесса обучения.

3. Неопределенность, возможность импровизации и открытий. Игровая деятельность часто не имеет строго прописанного алгоритма выполнения задания и стопроцентно правильного результата. Такой подход позволяет студентам уйти от предполагаемых или известных решений и алгоритмов и предлагает проявлять настойчивость, креативность и личную инициативу. Неопределенность деловой игры усиливает действенные мотивы ее участников. Увлеченность, активность в принятии решений, их влияние на логику игры позволяют выйти за рамки реальных взаимоотношений в группе и тем самым сблизить студентов, открыть новые профессиональные и личные человеческие качества, проявить свой опыт и способности, что способствует объединению группы, улучшению микроклимата и повышению мотивации к дальнейшему обучению по выбранной специальности.

4. Пространственно-временные ограничения. В деловой игре пространство точно определено, а время ограничено, и вследствие этого время и пространство насыщаются событиями, спорами, решениями и выводами, которые оказывают мощное пролонгированное воздействие на личность и профессиональный опыт студента.

На этапе подготовки и проведения деловой игры преподавателю нужно учитывать несколько ее составляющих:

1. Форма игры. Игровая деятельность может создать особые педагогические, психологические и социальные условия, обладающие высоким ресурсным потенциалом. Выпавшая студенту в заданной ситуации роль способна помочь ему проявить свои сильные качества, искать и находить варианты решений игровых ситуаций, задействуя свой опыт, внутренние ресурсы и наблюдения, а также использовать роль и свои действия в игре для проверки и закрепления полученных по учебным дисциплинам знаний.

2. Моделирование деятельности. Распределение ролей, создание условий и заданий для возникновения активного действия и взаимодействия участников деловой игры становятся ее стержнем и позволяют накапливать информацию, знания, идеи и варианты решений, т.е. происходит плавное погружение в предлагаемые обстоятельства и проблемы профессиональной сферы, ее исследование и изучение через активное действие всех участников деловой игры.

3. Групповой формат проведения. Поставленная цель (решение профессиональной задачи) не может быть достигнута участниками по одному, только коллектив-



но, в группе или подгруппе, где накопление информации, поиск средств и способов решения, выбор окончательного варианта и его презентация осуществляются при равном и активном участии всех членов группы.

III. Анализ деловой игры. В финале проведения деловой игры преподаватель выделяет время для подведения ее итогов, уточнения всех идей, результатов и инсайтов, которые возникли в процессе взаимодействия и решения поставленных задач.

### **Деловая игра «Судебное заседание по делу о...»**

На практике деловая игра может быть представлена таким образом: при изучении темы «Мировое изобразительное искусство второй половины XX — начала XXI веков» раздела «Изобразительное искусство» учебной дисциплины «Теория живописи, архитектуры, фотографии (статические искусства)» ставится задача выявить смыслы и цели современного искусства, а также те ценности, которые волнуют современных художников. Поставленная преподавателем задача на практическом занятии, состоящем из четырех учебных часов, может быть решена с помощью организации и проведения игры. Опишем его методику.

Преподаватель вместе со студентами определяет тему практического занятия, уточняет название деловой игры. Например, темой может стать художественное направление или стиль, творчество современного художника или конкретное произведение современного искусства — живописное полотно, инсталляция, коллаж или перформанс.

Деловая игра может проводиться в двух вариантах в зависимости от уровня готовности или выбора группы студентов, обучающихся по образовательной программе бакалавриата 50.04.01 «Искусства и гуманитарные науки» и 50.04.02 «Изящные искусства». Организационная деятельность в сфере культуры, искусства и массовых коммуникаций». Первый вариант предполагает выбор ролей студентами на учебном занятии, предшествующем деловой игре, и подготовку к ней согласно выпавшей учебной роли. Второй вариант предполагает подготовку по теме деловой игры и распределение ролей путем случайной жеребьевки в начале проведения деловой игры. Это более трудоемкий вариант, подразумевающий проработку всех возможных ролей и требующий от студентов более высокого уровня подготовленности и знаний.

Роли, которые получают студенты, могут быть следующие: «судья», «обвинитель», «защитник», «свидетель обвинения», «свидетель защиты», «приглашенный эксперт», «директор музея современного искусства», «куратор выставки современного искусства», «художественный критик», «аукционист», «студент художественного вуза», «художник-автор», «художник, коллега по цеху», «посетитель выставки», «преподаватель дисциплины «История искусств», «смотритель музея», «секретарь суда», он же ведущий деловой игры, последовательно предоставляющий слово всем ее участникам.

Для проведения деловой игры и подтверждения своей позиции по учебной роли студенту необходимо изучить теоретический материал, факты о создании художественного произведения и его оценке критиками, экспертами и обществом в целом; узнать выставочную историю; найти информацию о самом авторе, художнике или перформере; интерпретировать полученную информацию согласно выпавшей учебной роли.

В процессе «судебного заседания» студенты используют полученную информацию для аргументирования своей позиции, приводят факты, цитаты, критические отзывы и отрывки из статей, биографий художников, высказывают собственное мнение или мнение по учебной роли. «Секретарь суда» последовательно предоставляет слово всем участникам деловой игры, а в финале игры слово предоставляется «защитнику», «обвинителю» и «судье» для подведения итога деловой игры.

Деловая игра «Судебное заседание по делу о...» позволяет студентам:

- соединить и закрепить теоретические знания на практике;
- глубоко изучить тему учебной дисциплины через знакомство со специальной искусствоведческой и культурологической литературой, автобиографическими данными, интервью, обзорами, воспоминаниями, мемуарами, критическими статьями и отзывами;
- через предложенную форму деловой игры «Судебное заседание по делу о...» эмоционально, активно и творчески проявить себя в учебной роли;
- выразить личное мнение, мотивированную критику современного искусства или защитить его — получить опыт исследователя;
- понять особенности творческих процессов создания и оценки произведений современного искусства.

### Выводы

Включение деловой игры как метода активного обучения в план проведения учебных занятий помогает сформировать такие важные в будущем профессиональные качества выпускника, как способность к образовательному и профессиональному росту, навык синтеза теоретических знаний с практической деятельностью, умение работать на результат и предвидеть результаты своих физических и интеллектуальных усилий. Именно эти качества высококвалифицированного специалиста выделяют работодатели при оценке потребности в специалистах и определении требований к их характеристикам и качествам [12].

Главным преимуществом деловой игры становится расширение границ понимания

будущей профессиональной деятельности, усиление познавательного мотива, влияющего на стремление студента в дальнейшем освоить имитируемую на учебном занятии профессиональную деятельность.

В деловой игре у студентов есть возможность эмоционально-действенно сориентироваться по содержанию будущей профессии в двух важных контекстах — предметном и социальном. Принятие в деловой игре выбранной роли и выполнение соответствующих ей действий способствуют развитию сознательного, произвольного, саморегулируемого поведения, активизации процессов самопознания и самоорганизации, а также профессионального и общего развития личности будущего специалиста сферы культуры и искусства.

### СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Амонашвили Ш.А. Размышления о гуманной педагогике / Ш.А. Амонашвили. — Москва : Изд. дом Шалвы Амонашвили, 1995. — 496 с.
2. Ермолаева М.Г. Игра в образовательном процессе : метод. пособие / М.Г. Ермолаева. — Санкт-Петербург : КАРО, 2008. — 122 с.
3. Слободина Н.Д. Деловые игры / Н.Д. Слободина. — Санкт-Петербург : Изд-во ИВЭСЭП, 2006. — 550 с.
4. Шаронова С.А. Деловые игры / С.А. Шаронова. — Москва : РУДН, 2004. — 272 с.
5. Яголковский С.Р. Психология инноваций: подходы, модели, процессы / С.Р. Яголковский. — Москва : Высш. шк. экономики, 2011. — 272 с.
6. Айламазян А.М. Выбор мотивов деятельности: теоретические аспекты проблемы и экспериментальное изучение / А.М. Айламазян // Вопросы психологии. — 1990. — № 4. — С. 123–130.
7. Леонтьев Д.А. Психология выбора. Ч. 2. Личностные предпосылки и личностные последствия выбора / Д.А. Леонтьев // Психологический журнал. — 2014. — Т. 35, № 6. — С. 56–68.
8. Личностный потенциал в ситуации неопределенности и выбора / Д.А. Леонтьев, Е.Ю. Мандрикова, Е.И. Рассказова, А.Х. Фам // Личностный потенциал: структура и диагностика / под ред. Д.А. Леонтьева. — Москва, 2011. — С. 511–546.
9. Хлебович Д.И. Образовательные программы магистратуры: ключевые вопросы развития / Д.И. Хлебович. — DOI 10.17150/2500-2759.2020.30(4).532-540 // Известия Байкальского государственного университета. — 2020. — Т. 30, № 4. — С. 532–540.
10. Шавкунова И.С. Культурные и личностные детерминанты стратегии принятия экономических решений / И.С. Шавкунова. — DOI 10.17150/2225-7845.2017.9(2).18-25 // Психология в экономике и управлении. — 2017. — Т. 9, № 2. — С. 18–25.
11. Санина Л.В. Система непрерывного формирования и развития предпринимательских навыков / Л.В. Санина, С.Н. Мозулев, М.Ю. Мима. — DOI 10.17150/2411-6262.2021.12(3).11 // Baikal Research Journal. — 2021. — Т. 12, № 3. — URL: <http://brj-bguer.ru/reader/article.aspx?id=24611>.
12. Зими́на Е.В. Изучение ожиданий работодателей — партнеров образовательных организаций как необходимый элемент стратегического развития и формирования имиджа университета / Е.В. Зими́на, Т.Г. Бахматова, Л.В. Санина. — DOI 10.17150/2500-2759.2021.31(3).391-399 // Известия Байкальского государственного университета. — 2021. — Т. 31, № 3. — С. 391–399.

### REFERENCES

1. Amonashvili Sh.A. *Reflections on Humane Pedagogy*. Moscow, Shalva Amonashvili Publ., 1995. 496 p.
2. Ermolaeva M.G. *Game in the Educational Process*. Saint Petersburg, KARO Publ., 2008. 122 p.
3. Slobodina N.D. *Business Games*. St. Petersburg Institute of International Economic Relations, Economics and Law Publ., 2006. 550 p.
4. Sharonova S.A. *Business Games*. Moscow, People's Friendship University of Russia Publ., 2004. 272 p.
5. Yagolkovskii S.R. *Psychology of Innovation: Approaches, Models, Processes*. Moscow, Higher School of Economics Publ., 2011. 272 p.
6. Ailamazyan A.M. Choice of activity motives: theoretical aspects of the problem and experimental method. *Voprosy psikhologii = Questions of psychology*, 1990, no. 4, pp. 123–130. (In Russian).
7. Leontev D.A. Psychology of Choice. II. Personality Prerequisites of Choice and its Personality-Related Consequences. *Psikhologicheskii zhurnal = Psychological magazine*, 2014, vol. 35, no. 6, pp. 56–68. (In Russian).
8. Leontev D.A., Mandrikova E.Yu., Rasskazova E.I., Fam A.Kh. Personal Potential in a Situation of Uncertainty and Choice. In Leontev D.A. (ed.). *Personal Potential: Structure and Diagnosis*. Moscow, 2011, pp. 511–546. (In Russian).

9. Khlebovich D.I. Master s Programs: Key Issues of Development. *Izvestiya Baikal'skogo gosudarstvennogo universiteta = Bulletin of Baikal State University*, 2020, vol. 30, no. 4, pp. 532–540. (In Russian). DOI: 10.17150/2500-2759.2020.30(3).532-3540.

10. Shavkunova I.S. Cultural and personal determinants of economic decisions-making strategy. *Psikhologiya v ekonomike i upravlenii = Psychology in Economics and Management*, 2017, vol. 9, no. 2, pp. 18–25. (In Russian). DOI: 10.17150/2225-7845.2017.9(2).18-25.

11. Sanina L.V., Mozulev S.N., Mima M.Yu. The System of Continuous Formation and Development of Entrepreneurial Skills. *Baikal Research Journal*, 2021, vol. 12, no. 3. (In Russian). DOI: 10.17150/2411-6262.2021.12(3).11.

12. Zimina E.V., Bakhmatova T.G., Sanina L.V. Study of the Expectations of Employers-Partners of Educational Institutions as a Necessary Element of Strategic Development and Creation of the University Image. *Izvestiya Baikal'skogo gosudarstvennogo universiteta = Bulletin of Baikal State University*, 2021, vol. 31, no. 3, pp. 391–399. (In Russian). DOI: 10.17150/2500-2759.2021.31(3).391-399.

#### Информация об авторах

Кириянова Ольга Александровна — кандидат педагогических наук, доцент, кафедра философии и искусствознания, Байкальский государственный университет, г. Иркутск, Российская Федерация, e-mail: Koa555@bk.ru.

Немцева Анна Владимировна — старший преподаватель, кафедра философии и искусствознания, Байкальский государственный университет, г. Иркутск, Российская Федерация, e-mail: nanyav@mail.ru.

#### Вклад авторов

Все авторы сделали эквивалентный вклад в подготовку публикации. Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

#### Для цитирования

Кириянова О.А. Методические основания подготовки и проведения деловой игры со студентами вузов на занятиях искусствovedческого цикла / О.А. Кириянова, А.В. Немцева. — DOI 10.17150/2500-2759.2022.32(1).153-160 // Известия Байкальского государственного университета. — 2022. — Т. 32, № 1. — С. 153–160.

#### Authors

Olga A. Kiryanova — Ph.D. in Pedagogical Sciences, Associate Professor, Department of Philosophy and Art History, Baikal State University, Irkutsk, the Russian Federation, e-mail: Koa555@bk.ru.

Anna V. Nemtseva — Senior Lecturer, Department of Philosophy and Art History, Baikal State University, Irkutsk, the Russian Federation, e-mail: nanyav@mail.ru.

#### Contribution of the authors

The authors contributed equally to this article. The authors declare no conflicts of interests.

#### For Citation

Kiryanova O.A., Nemtseva A.V. Methodological Foundation for the Organization and Conduct of the Business Game Aimed at University Students in Art History Classes. *Izvestiya Baikal'skogo gosudarstvennogo universiteta = Bulletin of Baikal State University*, 2022, vol. 32, no. 1, pp. 153–160. (In Russian). DOI: 10.17150/2500-2759.2022.32(1).153-160.