

ДЕЛОВЫЕ ИГРЫ В ЦИФРОВОЙ СРЕДЕ **КАК МЕТОД ФОРМИРОВАНИЯ ЭКОНОМИКО-ПРАВОВЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ** **СТУДЕНТОВ ФИЗКУЛЬТУРНЫХ СПЕЦИАЛЬНОСТЕЙ**

Подготовка специалистов в области физической культуры и спорта в Республике Беларусь претерпевает существенные изменения, обусловленные цифровой трансформацией образования и усложнением экономико-правовых отношений в отрасли. Современный выпускник должен владеть компетенциями в области экономической культуры, правовой грамотности и командного взаимодействия, поскольку его профессиональная деятельность предполагает решение комплексных задач: заключение контрактов, организацию финансирования мероприятий, взаимодействие с контрагентами в электронной форме и применение норм трудового и гражданского законодательства.

Традиционные методы обучения не всегда обеспечивают переход от знаний к компетенциям, предполагающим способность действовать в условиях неопределенности и многофакторности. Как обосновано в теории контекстного обучения А. А. Вербицкого, деловая игра моделирует предметное и социальное содержание профессионального труда, формируя целостное представление о будущей деятельности. С. Д. Неверкович показал особую эффективность игровых методов в системе подготовки кадров для сферы физической культуры и спорта, поскольку они воспроизводят специфику управленческих и организационных решений в данной отрасли. Переход деловых игр в цифровую среду создает дополнительные дидактические возможности: работа с актуальными нормативными базами, моделирование электронного документооборота, формирование навыков цифровой деловой коммуникации, что является неотъемлемой составляющей профессиональной компетентности современного специалиста.

Под экономико-правовыми компетенциями в данном исследовании понимается интегративная способность студента применять экономические и правовые знания для решения профессиональных задач в сфере физической культуры и спорта, включающая экономический компонент (разработка бизнес-плана, финансовое планирование), правовой компонент (применение норм спортивного, трудового и гражданского права) и цифровой-коммуникативный компонент (использование цифровых сервисов, электронный документооборот). Целью исследования является теоретико-методологическое обоснование и методическая разработка деловой игры в цифровой среде как метода формирования данных компетенций у студентов физкультурных специальностей.

Методологическую основу исследования составляют теория контекстного обучения А. А. Вербицкого, концепция игровых методов подготовки кадров С. Д. Неверковича, положения теории активного обучения А. П. Панфиловой о ролевой структуре деловых игр, идеи формирования экономических компетенций В. О. Евсеева и концепция информатизации образования И. В. Роберт. На основании данных подходов сформулированы принципы построения деловой игры: контекстность (воспроизведение типичных экономико-правовых ситуаций в сфере физической культуры), ролевое моделирование (выполнение профессиональных ролей), цифровая опосредованность (использование реальных цифровых инструментов), интегративность (объединение экономического, правового и управленческого аспектов) и рефлексивность (коллективный анализ принятых решений).

Для решения исследовательских задач применялся комплекс методов: теоретический анализ научно-методической литературы по проблемам контекстного обучения, игровых технологий и цифровой трансформации образования; педагогическое моделирование для проектирования структуры и содержания игры; метод экспертных оценок для анализа

валидности разработанных заданий; анкетирование студентов для выявления их образовательных потребностей и отношения к цифровым игровым формам обучения.

На основе изложенных принципов разработана деловая игра «Спортивный стартап: от идеи до контракта» для студентов 3–4 курсов специальности «Физическая культура». Цель игры заключается в формировании способности комплексно решать экономико-правовые задачи по созданию и сопровождению физкультурно-спортивной организации в цифровой среде. Игра проводится в гибридном формате на протяжении четырех учебных недель, сочетая аудиторные занятия с работой в цифровой среде.

Цифровая среда игры включает систему управления обучением (LMS Moodle) для размещения заданий и сдачи отчетных документов, информационно-поисковую систему «Эталон-online» для поиска нормативных правовых актов, портал Министерства по налогам и сборам Республики Беларусь для моделирования процедуры государственной регистрации, совместные онлайн-таблицы для разработки финансовых расчетов и мессенджеры для оперативной командной коммуникации, имитирующей деловую переписку с контрагентами.

Структура игры включает три содержательных блока. Экономический блок предполагает разработку бизнес-плана физкультурно-оздоровительного центра, расчет стартового бюджета, анализ конкурентной среды и формирование ценовой политики. Правовой блок включает выбор организационно-правовой формы, моделирование регистрации организации через цифровые сервисы, подготовку трудовых договоров с тренерами, договоров оказания услуг и аренды спортивных сооружений. Управленческий блок направлен на распределение функциональных обязанностей, разработку маркетинговой стратегии и подготовку презентации проекта для потенциальных инвесторов.

Процедура игры разворачивается в пять этапов. На этапе целеполагания студенты знакомятся с правилами игры, критериями оценки и цифровыми инструментами, формируются команды, каждая из которых определяет концепцию своей организации. На этапе распределения ролей внутри команд назначаются учредитель, юрист, финансовый директор, менеджер по развитию и специалист по спортивной работе, составляется план работы и определяются каналы цифровой коммуникации. Этап моделирования и принятия решений является центральным: команды последовательно решают задачи трех блоков, работая в цифровой среде; преподаватель выступает в роли консультанта и вводит игровые инциденты, требующие оперативного экономико-правового реагирования. На этапе презентации каждая команда представляет свой проект, а участники других команд выступают в роли экспертов. Завершающий этап рефлексии предполагает коллективное обсуждение результатов, анализ ошибок и самооценку сформированности компетенций.

Оценка результатов осуществляется по трем группам критериев, соответствующих компонентам компетенции: полнота и корректность финансовых расчетов, обоснованность бизнес-модели; точность применения норм законодательства, юридическая грамотность проектов договоров; эффективность использования цифровых инструментов и качество командного взаимодействия в цифровой среде.

Предложенная методика обладает рядом дидактических преимуществ по сравнению с традиционными формами обучения. Она обеспечивает контекстное погружение студентов в экономико-правовую проблематику, характерную для сферы физической культуры и спорта Республики Беларусь, поскольку задания привязаны к реальному законодательству, государственным цифровым сервисам и рыночным условиям. Гибридный формат с использованием конкретных цифровых инструментов формирует не абстрактные цифровые навыки, а умение работать с теми ресурсами, которые будут использоваться в практической деятельности. Ролевая структура способствует формированию надпрофессиональных навыков командной коммуникации и распределения ответственности, а введение игровых инцидентов развивает способность к действию в условиях неопределенности. Ограничения методики связаны с необходимостью

междисциплинарной компетентности преподавателя и зависимостью от качества цифровой инфраструктуры учреждения образования.

Анализ научно-методической литературы подтвердил, что формирование экономико-правовых компетенций у студентов физкультурных специальностей требует применения методов контекстного погружения в профессиональную деятельность. Деловая игра в цифровой среде отвечает данному требованию, моделируя предметное, социальное и цифровое содержание профессионального труда в сфере физической культуры и спорта.

Разработана и теоретически обоснована методика деловой игры «Спортивный стартап: от идеи до контракта», включающая экономический, правовой и управленческий содержательные блоки, реализуемые в гибридном формате с использованием актуальных цифровых инструментов. Дидактический потенциал методики обеспечивается опорой на принципы контекстности, ролевого моделирования, цифровой опосредованности, интегративности и рефлексивности, что создает условия для одновременного формирования всех компонентов профессиональной компетентности.

Перспективы дальнейших исследований связаны с экспериментальной проверкой эффективности разработанной методики в образовательном процессе, созданием комплекса цифровых деловых игр по иным аспектам подготовки специалистов физкультурно-спортивной сферы, а также изучением возможностей технологий виртуальной реальности для повышения иммерсивности обучения.

Литература

1. Вербицкий, А. А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход : учеб. пособие / А. А. Вербицкий. – М. : Высшая школа, 1991. – 207 с.
2. Евсеев, В. О. Деловые игры по формированию экономических компетенций : учеб. пособие / В. О. Евсеев. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : ИНФРА-М, 2025. – 289 с.
3. Неверкович, С. Д. Игровые методы подготовки кадров : учеб. пособие / С. Д. Неверкович ; под ред. В. В. Давыдова. – М. : Высшая школа, 1995. – 207 с.
4. Панфилова, А. П. Инновационные педагогические технологии: Активное обучение : учеб. пособие / А. П. Панфилова. – М. : Академия, 2009. – 192 с.
5. Роберт, И. В. Теория и методика информатизации образования (психолого-педагогический и технологический аспекты) / И. В. Роберт. – 3-е изд. – М. : ИИО РАО, 2010. – 356 с.