



В Санкт-Петербурге завершилась весенне-летняя сессия мероприятий Арктического Молодёжного Центра Компетенций. Четыре конференции, объединенные общей темой освоения и развития Арктических территорий Российской Федерации. Четыре деловых игры, каждая из которых носила не только образовательный характер, но и дала возможность игрокам, преимущественно студентам и начинающим молодым специалистам, использовать уже имеющиеся знания. Именно о деловой игре, как о об одной из эффективных форм активного обучения мы сегодня и поговорим.

Основными направлениями формирования сценариев игр были выбраны наиболее перспективные и актуальные на сегодняшний день для развития в Заполярье кластеры бизнеса. К первым относятся освоение недр, добыча полезных ископаемых и туризм, ко вторым – вопросы, связанные с экологией и охраной окружающей среды, а также с технологическим обеспечением всех вышеперечисленных направлений.

Уникальность данной серии игр состоит в том, что четыре отдельных сценария связываются одной общей идеей и взаимно дополняют друг друга, так же неразрывно, как, в сущности, и направления, с которыми они связаны.

Наиболее обширное из них – это, разумеется, добыча полезных ископаемых, ресурсы которых, как на континентальной части Российской Арктики, так и на шельфе даже по самым скромным и примерным оценкам, весьма велики. Это касается в первую очередь углеводородов.

Так как данная игра была проведена первой, и в создании которой автор данной заметки принимал непосредственное участие, на примере неё и будет сделана оценка целесообразности проведения подобных игр в рамках деятельности центра компетенций.

Основным центральным объектом в данном сценарии выступал гипотетический лицензионный участок в море Лаптевых, наименее изученном на сегодняшний день, но не менее перспективном, чем моря Баренцева и Карское. В пределах участка располагалось месторождение, названное в честь великого изобретателя и учёного Леонардо да Винчи, 600-летие которого отмечается на момент происходящих в игре событий, а именно в 2052 году.



Недалёкое будущее было взято не случайно. Это дало возможность авторам заложить в сценарий определённые условия, существование которых невозможно на сегодняшний день, как например уровень развития наземной инфраструктуры на побережье моря Лаптевых, и дало возможность игрокам оценить перспективы развития технологий будущего и дать полёт фантазии, что тоже немаловажно.

Кроме того решение основного задания игры, а именно выбор наиболее рационального способа освоения лицензионного участка, подразумевает довольно разносторонний подход – это и выбор схемы проведения геолого-разведочных работ, и выбор наиболее подходящего технологического обеспечения, в соответствии с крайне суровыми условиями климата, и выбор средств и мер для защиты хрупкой Арктической экосистемы и т.д. В связи с этим, в состав каждой команды входили специалисты различных профилей: геологи, геофизики, экологи, метеорологи, инженеры-нефтяники. Внутри команд происходило разделение на три блока: геологии и разработки, технологии и обустройства месторождений, блок экологии. Это придавало некоторые дополнительные трудности командам, так как было необходимо в максимально короткие сроки вникнуть в суть сценария, разделить обязанности и наладить взаимодействие между различными блоками - это также весьма нужный опыт.

Со всеми поставленными задачами игроки справились великолепно! Результаты превзошли всякие ожидания, тем более времени на игру было отведено крайне мало.



