

## МЕДИАТЕХНОЛОГИИ В ПРОЦЕССЕ ПРОВЕДЕНИЯ ДЕЛОВЫХ ИГР

*БНТУ, г. Минск*

*Научный руководитель: Аксёнова Л.Н.*

На инженерно-педагогическом факультете осуществляется подготовка педагогов-инженеров. При изучении педагогических дисциплин проводятся деловые игры, что обеспечивает подготовку будущих педагогов к применению инновационных технологий обучения в образовательном процессе.

Деловая игра – это имитация профессиональной деятельности, система воспроизведения процессов, анализ ситуации. В процессе проведения деловой игры создается игровое поле – это специально организованное пространство, оборудованное для эффективного игрового интерактивного взаимодействия, работы в командах, совместных дискуссий, обсуждений, рефлексии, обмена чувствами и эмоциями. Для проведения деловых игр преподавателю необходимо владеть не только методикой их проведения, но и *медиаграмотностью*.

В словаре А.В. Федорова указывается что, «медиаграмотность» (*media literacy*) – это совокупность таких знаний и умений, которые позволяют создавать сообщения в разных видах медиа, понимать и оценивать культурную значимость аудиовизуальных и печатных текстов [2].

Медиа (*media*) – это средства коммуникации, технические средства создания, записи, копирования, хранения, распространения, восприятия информации и ее обмена [2].

В современной педагогике возникло направление – *медиапедагогика*, которая направлена на подготовку обучающихся к жизни и профессиональной деятельности в современных информационных условиях, к восприятию различной информации, овладению способами невербальных форм коммуникации с помощью технических средств.

В игровом моделировании чаще всего используются три канала: аудиальный (слуховой), визуальный (зрительный) и кинестетический (чувственный) [1]. В связи с этим, на начальном этапе проведения деловой игры, в процессе создания проблемной ситуации преподаватель показывает презентации, учебные видеофильмы. Формой внешней репрезентации может быть демонстрация символов, графиков и диаграмм. В перерывах целесообразно устраивать активные обсуждения и дискуссии.

В процессе проведения деловой игры студенты изучают медиатексты, используют Интернет-ресурсы, разрабатывают электронные слайды, рисунки, таблицы, мини-презентации, отчеты по решению проблем.

На этапе презентации отчетов по решению проблемы проводится общее обсуждение, критически осмысливаются созданные медиатексты, вырабатывается коллективное решение и проводится рефлексия.

Итак, в процессе проведения деловой игры студенты должны не только найти способ решения проблемы, но и научиться анализировать и создавать собственные медиатексты (печатные, графические, звуковые, экранные). При этом педагог становится медиапедагогом, то есть способным использовать в образовательном процессе медиатехнологии.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Игровое моделирование в деятельности педагога: учебное пособие для студентов высших учебных заведений / под общей ред. В.А. Сластенина, И.А. Колесниковой. – М.: Издательский центр «Академия», 2006. – 368 с.

2. Федоров, А.В. Словарь терминов по медиаобразованию, медиапедагогике, медиаграмотности, медиакомпетентности / А.В. Федоров. – Таганрог: Изд-во Таганрог. гос. пед. ин-та, – 2010. – 64 с.