

- па: 09.12.2012.
3. Шрайберг, Я.Л. Первое десятилетие информационного века: влияние информационно-электронной среды на роль и позицию библиотек в развивающемся обществе: ежегод. доклад конф. «Крым», 2010 / Я.Л. Шрайберг. – Судак; Москва, 2010. – 77 с.
  4. Технологии и ресурсы электронного обучения: учеб.-практич. пособие / Д. Руткаускене [и др.]. – Харьков: Точка ; Каунас : Каунасский технологический ун-т, 2011. – 352 с. – (в рамках Проекта ЕС «Образовательная сеть преподавателей «Запад-Восток» (2009–2012)»).
  5. Калиновский, Ю.И. Введение в андрагогику. Мобильность педагога в образовании взрослых: монография / Ю.И. Калиновский. – М.: Вита пресс, 2000. – 308 с.
  6. Интернет-обучение: технологии педагогического дизайна / М.В. Моисеева [и др.]; под ред. М.В. Моисеевой. – М.: Камерон, 2004. – 224 с. – (Программа Бюро образовательных и культурных программ Государственного Департамента США «Обучение и доступ к Интернет» Internet Access and Training Program / Некоммерческая корпорация «Прожект Хармони, Инк.» (США).
  7. Патаракин, Е.Д. Социальные взаимодействия и сетевое обучение / Е.Д. Патаракин. – М.: Современные технологии в образовании и культуре, 2009. – 176 с.

УДК 004 (047.2)

## **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДЕЛОВЫХ ИГР В НЕПРЕРЫВНОМ ОБРАЗОВАНИИ УПРАВЛЕНЧЕСКИХ КАДРОВ**

### **ROLE-PLAYING IN LONGLIFE EDUCATION OF MANAGERIAL AND PUBLIC ADMINISTRATION STAFF**

**Тулэйко Е.В., Лисиченок С.И.**

**Tuleika K., Lisichonak S.**

Академия управления при Президенте Республики Беларусь  
Минск, Беларусь

*Modern conditions increase quality requirements for staff training, molding personality, characterized by a creative thinking type and autonomy in decision-making. It requires new approaches in teaching. It is to be based on making conditions for creative activity not only on well-established academic performance. As a means of implementing such an approach, the active learning methods including role-playing is widely accepted.*

Процесс развития необходимых компетенций для управленческой деятельности не может быть организован только в рамках подготовки, переподготовки или систематического самостоятельного обучения – самообразования. С целью увеличения эффективности трудовой деятельности, для усиления практической значимости управления необходимо развивать средства и способы управленческой деятельности, мышление, видение и анализ ситуаций через повышение квалификации.

В системе непрерывного образования повышение квалификации, прежде всего, ориентировано на формирование управленческих компетентностей с использованием активных форм обучения, что требует личной включенности обучаемого в образовательный процесс с сопоставлением получаемой в ходе занятий информации с

уже имеющимся у него опытом, переосмысления имеющихся знаний и опыта.

В процессе повышения квалификации особое внимание должно уделяться использованию инновационных деловых игр, которые ориентированы на продуктивное изменение стиля руководства.

Компьютеризация деловых игр дает возможность существенно сократить учебное время, увеличить число имитационных циклов управления и непосредственно «ощутить» динамику процесса взаимодействия основных субъектов рассматриваемых управленческих процессов.

Отличительными особенностями данного метода являются: активизация мыслительной деятельности обучаемых независимо от их желаний путем формирования специальных условий взаимодействия; повышение заинтересованности обучаемых в самом процессе обучения; разветвленная система рефлексии индивидуальной или групповой деятельности в ходе игры; по результатам деятельности в деловых играх можно получить достаточно сведений о профессиональных и личностных качествах, оценить их готовность к руководящей деятельности, к решению практических задач в рамках тематики деловой игры.

В Академии управления в настоящее время завершается разработка по созданию компьютерной деловой игры на тему «Политические и избирательные технологии». Деловая игра имитирует реальные ситуации избирательной кампании, отрабатывает основные навыки, которые потребуются в реальной деятельности.

Целью деловой игры является выработка практических навыков по реализации требований избирательного законодательства, содействие эффективному принятию решений в экстренных и проблемных ситуациях, обеспечению демократичности избирательного процесса на основе моделирования и разрешения гипотетических ситуаций, которые могут возникнуть на участке для голосования.

Участниками игры будут являться слушатели – работники органов государственного и местного управления, которые в процессе игры выступают в роли избирателей, членов участковых комиссий, наблюдателей, а также членов окружной избирательной комиссии.

Деловая игра будет проходить в лаборатории ситуационного моделирования, созданной на базе Центра информационных технологий Академии управления. Лаборатория ситуационного моделирования представляет собой совокупность информационных, программных и аппаратных компонентов, осуществляющих согласованную работу по обеспечению поддержки процессов анализа ситуации и принятия решений слушателями, и полностью соответствует целям и идеи игры.

Деловая игра запланирована в два этапа. На первом этапе будет осуществляться взаимодействие между избирателями и членами участковой комиссии, наблюдатели будут исполнять роль контролирующего и оценивающего органа. Во втором этапе действия будут разворачиваться между наблюдателями и членами участковой комиссии, а избиратели примут роль окружной избирательной комиссии.

Так, на первом этапе игры избиратель на входе выполняет определенные действия в рамках избирательного процесса и создает членам участковой комиссии проблемные ситуации. Председатель участковой комиссии принимает решения по существу вопроса в соответствии с избирательным законодательством. Наблюдатели, в свою очередь, оценивают принимаемые участковой комиссией решения.

На втором этапе наблюдатели, принимающие, как правило, роль неконструктивной части, создают проблемные ситуации для членов избирательной комиссии. Окружная избирательная комиссия оценивает принятые решения.

Деловая игра «Политические и избирательные технологии» охватывает три

этапа: досрочное голосование, голосование в день выборов (на участке и по месту нахождения избирателей), подсчет голосов и установление результатов голосования.

Игра имеет большое количество циклов и взаимодействий, одна и та же ситуация может раскручиваться до трех циклов. В игре имеются средства обратной связи, ограничение времени на принятие решения, возможность выявления и статистики наиболее сложных вопросов в процессе игры.

Деловая игра составлена научными сотрудниками НИИ теории и практики государственного управления Академии управления, имеющих практический опыт проведения выборов на участках для голосования.

Игра реализуется в виде интерактивно-мультимедийной среды, которая на данный момент разрабатывается под веб технологией и состоит из отдельных функциональных модулей. Каждый из модулей включает в себя индивидуальную логику работы с данными и их обработку.

Для реализации деловой игры «Политические и Избирательные технологии» применяется фреймворк .NET WEB MVC3, который использует шаблон model-view-control. С помощью этого шаблона модель данных приложения, пользовательский интерфейс и взаимодействие с пользователем разделяются на три отдельных компонента так, что модификация одного из компонентов оказывает минимальное воздействие на остальные.

В дальнейшем планируется доработка игры, а также возможность ее применения для удаленного обучения и проведения вебинаров.

Таким образом, использование игрового метода в обучении и, соответственно, в ходе формирования (оценки) компетентности специалистов (руководящих кадров) на различных этапах подготовки и непосредственно профессиональной деятельности является вполне закономерным. Именно на игровые компоненты во многом опираются методы активного обучения в целом, разновидностью которых и являются сами деловые игры.

Деловые игры способствуют повышению уровня компетенции участников, получению необходимых знаний для практического применения в профессиональной деятельности.

УДК 004.(07.07)

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В КУРСОВОМ  
И ДИПЛОМНОМ ПРОЕКТИРОВАНИИ ПО СПЕЦИАЛЬНОСТИ  
ПЕРЕПОДГОТОВКИ «ЛИТЕЙНОЕ ПРОИЗВОДСТВО  
ЧЕРНЫХ И ЦВЕТНЫХ МЕТАЛЛОВ»**

**USE OF COMPUTER TECHNOLOGIES IN COURSE AND DEGREE  
DESIGNING ON A RETRAINING SPECIALITY «FOUNDRY MANUFACTURE  
BLACK AND NONFERROUS METALS»**

**Ушакова И.Н., Одиночко В.Ф.**

**Ushakova I., Odinochko V.**

Белорусский национальный технический университет

Минск, Беларусь

*One of the basic and priority directions of foundry manufacture – improvement of quality received cast details. The Great attention at retraining of engineers and improvement of professional skill is given to modern information technology, computer*