

МЕТОДИКА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ АКТИВНЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ

БНТУ, Минск

Научный руководитель Зуёнок А.Ю.

«Мозговой штурм» – это применение различных креативных технологий, которые направлены на поиск творческих идей. Данное понятие включает в себе несколько методик и технологий, но между ними не делается никаких разграничений. Причиной тому стало то, что все консультанты или группы специалистов, использовав удачно один раз какую-то методику, отметив при этом её результативность, в дальнейшем для себя её называют мозговым штурмом. Мозговой штурм признан одной из первых оформленных креативных технологий, поэтому, скорее всего за ними и закрепилось название. Технология коллективного творчества и являет собою мозговой штурм. Группу людей собирают за «круглый стол» на повестке дня стоит одна чётко и грамотно сформулированная тема. Характер проблемы и определяет направление обсуждения. Однако у данного метода есть один недостаток – сложности управления самим процессом. Хотя и присутствует запрет на критику, но анализ всех идей тут же происходит, а значит и пакет готовых идей создаётся по ходу обсуждения. И на обсуждениях такого формата не присутствует модератор. Поэтому некому контролировать процесс коллективного обсуждения и силы участников быстро иссякают, не больше 30 минут длится сам штурм.

Достоинства метода мозгового штурма:

1. Метод весьма прост, доступен и детям и взрослым, эффективен, даже если участники не очень компетентны. Не требуется предварительное обучение участников, кроме ведущего, который должен знать теорию метода, методику проведения.

2. Это коллективный метод решения задач – увеличивается сила решений от объединения усилий многих людей и возможности развивать идеи друг друга.

3. Мозговой штурм можно использовать ежедневно для развития фантазии и воображения и для раскрепощения сознания.

4. Можно показать, что у одной и той же задачи есть много разных решений и каждое правильно, но только для своих конкретных условий.

5. Можно научить детей не бояться высказывать свои мысли, снять страх перед критикой и страх ошибиться.

6. Можно научить слушать товарищей, уважать и свое и чужое мнение.

7. Можно поднять статус робкого человека, сделать его более смелым и раскованным, если обращать общее внимание на его решения, пусть и слабые.

Недостатки метода мозгового штурма:

1. Не пригоден для решения сложных проблем и трудных задач.

2. Метод мозгового штурма не имеет критериев оценки силы решений.

3. Отсутствует четкий алгоритм целенаправленного движения к сильному решению.

4. Процессом решения надо искусно управлять, чтоб он шел по направлению к сильному решению. Велика роль ведущего штурма – от него зависит половина успеха.

5. Бывают затруднения при определении авторства хороших идей. Поэтому этот щекотливый вопрос следует оговорить до начала штурма.

При проведении занятий методом «мозговой атаки» ведущему и участникам необходимо соблюдать некоторые правила и условия коллективной работы:

1. Нацеленность творческого поиска на один объект, недопустимость ухода в сторону от него, потери стержневого направления.

2. Краткость и ясность высказываемых мыслей участниками «мозговой атаки».

3. Недопустимость критических замечаний по поводу высказываний других участников «мозговой атаки», работающие в интерактивных группах должны быть свободны от опасений, что их будут оценивать по предлагаемым ими идеям.

4. Недопустимость повтора сказанного другими участниками «мозговой атаки».

5. Нежелательность отвода предложений участников высказаться под предлогом, что все уже сказано.

6. Стимулирование любой самостоятельной мысли или суждения обучаемых, приветствуется свободный полет фантазии: люди должны попытаться максимально раскрепостить свое воображение.

7. Гласность в показе идей, получивших признание.

8. Возможность и желательность дальнейшего развития положений и мыслей, высказанных участниками ранее.

9. До и во время проведения мозгового штурма необходимо создать обстановку максимального психологического комфорта.

10. В процессе генерации идей необходимо поддерживать непринужденную и доброжелательную атмосферу общения.

Задание: «Представьте, что IT-компания, которая занимается интернет-рекламой решила поучаствовать в тендере на создание новогодней рекламной кампании для банка. Определим главную задачу участия в тендере: выиграть и получить заказ. Чтобы опередить конкурентов, нужно предложить такую идею, которая окажется интересней чем у конкурентов.

УДК 261

Карасик Д.И.

ПРОЦЕССЫ ЖИЗНЕННОГО ЦИКЛА ПРОГРАММНЫХ СРЕДСТВ

БНТУ, Минск

Научный руководитель Дробыш А.А.

Процессы ЖЦ ПС делятся на три группы: основные; вспомогательные; организационные.

Основные процессы жизненного цикла – это процессы, которые реализуются под управлением основных сторон, участвующих в ЖЦ ПС. Основными сторонами являются заказчик, поставщик, разработчик, оператор и персонал сопровождения программных продуктов. Заказчик – это организация, которая приобретает систему, программный продукт (ПП) или программную услугу. Поставщик – это организация, которая поставяет систему, ПП или программную услугу заказчику. Разработчик – это организация,