

ОБУЧЕНИЕ СТУДЕНТОВ НА ОСНОВЕ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

БНТУ, г. Минск

Научный руководитель: преподаватель Головки М.Д.

Говоря о деловой игре можно утверждать, что она предполагает практическую работу по моделированию различных производственных и педагогических ситуаций посредством использования игротехнических средств [1].

Моделированием в игре называется – (в широком смысле) замена экспериментирования созданием и манипулированием объектами, заменяющими реальный объект изучения. В качестве модели может выступать организация, профессиональная деятельность, совокупность законов или физических явлений и тому подобное. Модель реализуется через устанавливаемые правила.

Игровые правила – это положения, которые отражают сущность игры, а также соотношение всех ее компонентов. В зависимости от сферы подвергаемой игровому моделированию, деловые игры делятся на производственные, социально-экономические, социально-культурные, экономические, управленческие, политические и т.д.

Этапы подготовки деловой игры

1. Выбор темы и диагностика исходной ситуации.
2. Разработка сценария и игрового контекста, являющегося специфическим и обязательным компонентом в конструкции деловой игры. В содержание сценария входят: определение целей и задач, прогнозирование ожидаемых результатов (игровых и педагогических)
3. Диагностика возможностей группы, игровых качеств будущих исполнителей ролевых функций, объективных обстоятельств, влияющих на ход игры.

Игровой контекст обеспечивается: вводят новые правила, игровых обязанностей и прав игроков, а также экспертов; исполнением двойных ролей; введением персонажей; введением противоположных по интересам ролей; конструированием поведения участников; разработкой системы штрафов, премий и поощрений; визуальным представлением результатов, что излагается в игровой документации.

Цели и задачи деловой игры формируются на основе тех умений и знаний, которые должны быть обретены участниками в процессе обучения [2].

Введение в игру

1. Ознакомить всех участников с исходной информацией.
2. Сформировать мини-группы (по 4–5 человек), далее следует выбор экспертов (4–5 человек), информирование участников об условиях игры, выбор и введение правил игры, вручение игровых документов.
3. Совместная постановка задач игры и учебных задач; обсуждение режима работы. Сбор дополнительной информации, при этом необходимо изучить специальную литературу. По мере надобности участники могут обратиться к ведущему и экспертам за консультацией.
4. Распределение ролей. Нельзя отказываться от порученной роли, пассивно относиться к игре, выходить из игры, нарушать регламент и этику поведения, подавлять активность участников.

Этап проведения

После начала игры вмешиваться и изменять ее ход категорически запрещено. Корректировать действия участников может только ведущий и то только если они отдаляются от главной цели игры.

Вероятный ход деловой игры:

- 1) Проводится анализ исходной информации;
- 2) После идет подготовка к выполнению заданий и ролевых функций;

3) Имитация подготовленных заданий и выполнение участниками ролевых функций.

Обучение посредством деловой игры полезно тем, что реальность проигрывания ситуаций, совместная деятельность и система отношений приближают метод деловых игр к реальным условиям практической деятельности работников какой-либо функционирующей социально-экономической системы. Это важное отличие деловой игры от организационной деятельности.

ЛИТЕРАТУРА

1. Сайт помощи Интернет помощник Республики Беларусь [Электронный ресурс] / Технология проведения деловой игры. Респ. Беларусь. – Минск, 11.05.2016.– Режим доступа: <http://studbooks.net>. – Дата доступа: 01.04.2018.

2. Сайт помощи Интернет помощник Республики Беларусь [Электронный ресурс] / Технология проведения деловой игры. Респ. Беларусь. – Минск, 11.05.2016.– Режим доступа: <http://helpiks.org>. – Дата доступа: 01.04.2018.

УДК 37.015.31

Петручя А. А.

ОСОБЕННОСТИ ФОРМИРОВАНИЯ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ УЧРЕЖДЕНИЯ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

БНТУ, г. Минск

Научный руководитель: преподаватель Станкевич А. А.

В контексте современных тенденций развития системы современного высшего образования стоит задача воспитания нового поколения активных и творческих обучающихся, способных нестандартно подходить к разрешению проблем в практической деятельности и предлагать для этого новые, оригинальные решения. Будущий педагог-инженер должен