

ЛИТЕРАТУРА

1. Белорусское общество Красного Креста – МГО БОКК [Электронный ресурс]. – <http://redcross.by> – Дата доступа: 19. 10. 2018.
2. Белорусское молодежное общественное объединение – БМОО «Разные-Равные» [Электронный ресурс]. – <http://redcross.by> – Дата доступа: 19. 10. 2018.

УДК 378

Рогалевич А.В., Комаровский А.С.

ДЕЛОВАЯ ИГРА, КАК МЕТОД АКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ

БНТУ, г. Минск, Республика Беларусь

Научный руководитель: ст. преподаватель Зуёнок А.Ю.

Деловая игра является одним из активных методов проведения занятий. Деловые игры отличаются от других традиционных методов обучения тем, что позволяют в полной мере воспроизводить практическую деятельность, выявлять проблемы и вариативно решать их, оценивать каждый из вариантов решения проблемы и, в конечном счете, принимать решение.

Достоинством деловых игр является то, что они позволяют: рассмотреть определенную проблему в ограниченный срок; освоить навыки выявления, анализа и решения проблем; работать групповым методом при подготовке и принятии решений, ориентации в нестандартных ситуациях; концентрировать внимание обучающихся на проблеме и устанавливать причинно-следственные связи; развивать взаимопонимание между участниками игры.

Деловая игра вносит в образовательный процесс новое качество в силу своих особенностей:

- системности содержания учебного материала;

- воссоздания структуры и функциональных звеньев будущей профессиональной деятельности;
- приближения обстановки учебного процесса к реальным условиям, что обеспечивает личностную активность обучающихся, переходы от познавательной мотивации к профессиональной;
- совокупного обучающего и воспитательного эффекта;
- обеспечения переходов от организации и регуляции деятельности студентов преподавателем к самоорганизации.

Деловые игры, базирующиеся на применении современных персональных компьютеров, позволяют имитировать совокупность различных процессов. Студентам предлагается на основе конкретной, постоянно изменяющейся ситуации вырабатывать свои управленческие решения, которые немедленно учитываются компьютером при моделировании следующих этапов деловой игры. Это создает условия для оценки эффективности тактики управления, выбранной обучающимся, способствует ее совершенствованию и закреплению у обучающихся практических умений и навыков.

Компьютерная деловая игра, как следует из названия, означает перенос деловой игры в компьютерную модель. Компьютерная деловая игра – это специализированная программа для тренинга, описывающая какой-либо процесс, а именно приближенные к реальности ситуации по определенным правилам. Использование данной программы позволяет отрабатывать навыки принятия управленческих решений и анализировать проблемы в меняющейся ситуации.

Но компьютерная деловая игра может проходить не только локально, но и дистанционно. Сетевые технологии дали возможность проводить обучение с людьми из любой точки мира, делясь своим опытом друг с другом.

Учебные занятия с использованием компьютерных деловых игр требуют меньших временных затрат по сравнению с традиционными методами обучения.

Обычные традиционные занятия рассчитаны на общий курс теоретической подготовки, где зачастую информация, которая предоставляется обучаемому, необходима только в качестве ознакомления. И на практике эта информация может вовсе не пригодиться. При этом информация преподносится в общем потоке, практически без закрепления материала. Из этого следует вывод, что всё зависит от самого обучающегося, он может либо внимательно прослушать и законспектировать, или просто взять тетрадь у товарищей и списать. Таким образом, тратится много времени, ведь к экзамену необходимо опять весь курс повторить заново. Получается, что обучаемый тратит большое количество времени на подготовку, для того чтобы не закрепить знания, а сдать экзамен.

Причем экзамен можно сдать, как и на отлично – зазубрив весь материал, так и на тройку, списав или подготовив только поверхностно, что не является эффективным средством. Таким образом, тратится много времени, а результат не даёт профессиональных навыков.

Деловая игра насыщена обратной связью. При традиционном обучении, связь идет только от преподавателя к студенту. Преподаватель в общем потоке читает лекции, а обучающийся конспектирует. И только лишь по окончании всего курса идет обратная связь к преподавателю в виде зачетов или экзаменов. В компьютерных деловых играх подход более грамотный, студенту даётся задание, дается необходимый материал и уже на практике он закрепляет свои знания, и показывает, насколько хорошо этот материал усвоен обучающимся. И чтобы перейти к следующему материалу, необходимо пройти предыдущий материал. И без предыдущих знаний, выполнить новый этап обучения будет практически невозможно.

Современное образование требует качественного преобразования. Это качественное обновление дает компьютерная деловая игра, которая должна повысить качество подготовки обучающихся всех уровней. Анализ современного образова-

ния позволил выявить ряд преимуществ перед стандартным способом обучения. Компьютерные деловые игры требуют больших информационных и интеллектуальных ресурсов со стороны преподавательского состава. Это проводит дифференциацию преподавательского состава по способности к применению данной технологии.

УДК 378:621

Рогалевич В. С., Гусинцева Е. А.

НЕКОТОРЫЕ АСПЕКТЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ СОВРЕМЕННЫХ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

БНТУ, г. Минск, Республика Беларусь

Научный руководитель: канд. физ.-мат. наук, доцент

Кравченя Э. М.

Изучение психологических и социальных аспектов взаимодействия человека и компьютера, а также поиск эффективных методов применения информационных технологий приобретают в настоящее время особую актуальность. Применения компьютеров в повседневной жизни имеет как положительные, так и отрицательные стороны.

Среди психологических особенностей людей, имеющих многолетний контакт с компьютером, выделяют упорство, настойчивость в достижении целей, независимость, склонность к принятию решений на основании собственных критериев, пренебрежение социальными нормами, склонность к творческой деятельности, предпочтение процесса работы получению результата, а также интровертированность, погруженность в собственные переживания, холодность и не эмоциональность в общении, склонность к конфликтам, эгоцентризм, недостаток ответственности [1].

Компьютерные игры, наиболее популярная сфера применения, могут выполнять функцию психологической разгруз-