

## ВОСПИТАТЕЛЬНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ ИНФОРМАЦИОННОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЫ

Повсеместная информатизация и компьютеризация современного общества ведет к необходимости разработки и создания информационных образовательных сред различных учебных заведений с последующей возможностью беспрепятственного объединения данных сред в единое информационное образовательное пространство системы (например, высшего образования).

Информационную образовательную среду можно определить как основанную на использовании компьютерной техники программно-телекоммуникационную среду, реализующую едиными технологическими средствами и взаимосвязанным содержательным наполнением качественное информационное обеспечение студентов, педагогов, родителей, администрацию учебного заведения и общественность.

Подобная среда должна строиться как интегрированная многокомпонентная система, составляющие которой соответствуют учебной, внеаудиторной, научно-исследовательской деятельности, измерению, контролю и оценке результатов обучения/воспитания, деятельности по управлению учебным заведением.

Рассмотрим интересующий нас вопрос с точки зрения воспитательных возможностей компонент внеаудиторной деятельности. Сфера внеаудиторной деятельности учебного заведения на практике использует на сегодняшний день преимущества средств информационных и компьютерных технологий (ИКТ) достаточно редко и бессистемно.

Практическое внедрение методов организации воспитания с использованием основных дидактических функций унифицированных и интегрированных средств ИКТ повлечет за собой возможность использования среды в качестве: 1) средства воспитания, повышающего эффективность воспитательной работы за счет стимулирования мотивации участия студентов в воспитательных мероприятиях в связи с их огромным интересом ИКТ; 2) средства информирования студентов, их родителей и педагогов о планируемых или проводимых внеаудиторных мероприятиях; 3) информационного средства поддержки деятельности кураторов; 4) средства информационного обеспечения внеаудиторного общения студентов; 5) информационного средства, необходимого для проведения культурно-массовых и спортивных мероприятий; 6) эффективного инструмента мониторинга, контроля и коррекции результатов воспитательной деятельности; 7) средства управления внеаудиторной деятельностью в учебном заведении.

Таким образом, создание информационной образовательной среды на базе высшего учебного заведения в соответствии с обширным

комплексом требований и рекомендаций психолого-педагогического методического и технологического характера может обеспечить повышение эффективности воспитательной работы со студенческой молодежью.

**Е.А. Гаращенко**  
БГЭУ (Минск)

## **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МЕТОДА РОЛЕВОЙ ИГРЫ В РАБОТЕ КУРАТОРА**

Ролевая игра представляет собой достаточно универсальную методику, сочетающую в себе элементы как учебных, так и воспитательных методов: рассказ, беседа, лекция, упражнение, создание воспитывающих ситуаций, диспут (дискуссия), викторина, поточная конференция, открытый микрофон, соревнование, конкурс и т.д.

Назначение метода: развитие умений и навыков коллективной дискуссии, индивидуального сознания, гражданского мышления, общения и выступления перед аудиторией, отстаивания своей гражданской позиции, приобретение навыков общения через организацию смыслов творчества, мыследеятельности, полилога.

Кураторами кафедры мировой экономики регулярно проводятся ролевые игры со студентами как обучающихся, так и курируемых групп факультета международных экономических отношений. Например, проводились игры на тему «Влияние табакокурения и алкоголизма на человеческий потенциал Республики Беларусь», «Транснационализация мировой экономики и особенности международного движения капитала в Республике Беларусь» и др.

Так, примерные требования к реализации ролевой игры:

1. Количество участников игры — произвольное, так как работа идет в подгруппах.

2. Оборудование — компьютер и мультимедийный проектор, белая бумага формата А2, разноцветные маркеры (5—7 штук), жетоны и урна для голосования, скотч.

3. Время проведения игры — 150—160 минут (2 академических часа).

Все участники проекта предварительно знакомятся с проблемой, целью и задачами игры, изучают сценарий, условия проведения, правила поведения игроков.

Задачи любой ролевой игры:

1) создать комплекс педагогических условий для самостоятельного обсуждения и решения студентами проблемы;

2) организовать изучение мирового опыта решения данной проблемы как в отдельных странах, так и с привлечением международных ор-