

Вместе с тем использование информационных технологий несет с собой и новые проблемы. Среди негативных аспектов применения мультимедийных средств обучения следует назвать такие, как недостаточная интерактивность, отсутствие «обратной связи» с пользователем мультимедийной программы. Самостоятельное создание мультимедийной информации требует достаточно больших затрат времени. При наборе текстов без редактирования появляются опечатки, связанные с переключением раскладки клавиатуры на разные языки.

В электронном письме заметна тенденция к аббревиатуре, меняется качество информации, позволяющее использовать упрощенный язык. На практике встречается неоправданно упрощенный подход к использованию технологий мультимедиа. Преподаватель должен сформулировать цели, определить задачи и обеспечить целостность учебного процесса.

Из всего этого можно сделать вывод, что компьютерное обучение на базе технологии мультимедиа не может заменить преподавателя, а всего лишь дополнить и усовершенствовать его деятельность. Однако реалии современной жизни таковы, что профессиональная подготовка будущих специалистов немыслима без применения мультимедийных технологий.

*В.А. Скачкова, канд. филол. наук, доцент
Филиал МИТСО (Гомель)*

МОДЕЛИРОВАНИЕ УСЛОВИЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ НА ЗАНЯТИЯХ ПО ДЕЛОВОЙ ЭТИКЕ

Одной из эффективных форм обучения, дающей возможность учащимся смоделировать ситуацию, которая бывает или может быть в жизни, разыграть ее, ошибиться, проанализировать ошибку, чтобы никогда не повторить ее в реальной жизни, является деловая игра.

Цели использования деловых игр:

- формирование познавательных и профессиональных мотивов и интересов;
- воспитание системного мышления специалиста, включающее целостное понимание не только природы и общества, но и себя, своего места в мире;
- передача целостного представления о профессиональной деятельности и ее крупных фрагментах с учетом эмоционально-личностного восприятия;
- обучение коллективной мыслительной и практической работе, формирование умений и навыков социального взаимодействия и общения, навыков индивидуального и совместного принятия решений;
- воспитание ответственного отношения к делу, уважения к социальным ценностям и установкам коллектива и общества в целом;
- обучение методам моделирования, в том числе математического, инженерного и социального проектирования.

БДЭУ. Беларускі дзяржаўны эканамічны ўніверсітэт. Бібліятэка.

БГЭУ. Белорусский государственный экономический университет. Библиотека.°.

BSEU. Belarus State Economic University. Library.

<http://www.bseu.by> 271 elib@bseu.by

Структура деловой игры. В соответствии с представлением об общей структуре методов активного обучения, ключевым, центральным элементом является имитационная модель объекта, поскольку только она позволяет реализовать цепочку решений. В качестве модели может выступать организация, профессиональная деятельность, совокупность законов или физических явлений и т.п. В сочетании со средой (внешним окружением имитационной модели), имитационная модель формирует проблемное содержание игры.

Действующими лицами в деловой игре являются участники, организуемые в команды и выполняющие индивидуальные или командные роли. При этом и модель, и действующие лица находятся в игровой среде, представляющей профессиональный, социальный или общественный контекст имитируемой в игре деятельности специалистов. Сама игровая деятельность предстает в виде вариативного воздействия на имитационную модель, зависящего от ее состояния и осуществляемого в процессе взаимодействия участников, регламентируемого правилами.

Систему воздействия участников на имитационную модель в процессе их взаимодействия можно рассматривать как модель управления. Вся игровая деятельность происходит на фоне и в соответствии с дидактической моделью игры, включающей такие элементы, как игровую модель деятельности, систему оценивания, действия преподавателя и все то, что служит обеспечением достижения учебных целей игры.

Сценарий проведения деловой игры «Если бы я был директором...». Во вступительном слове перед участниками игры ставятся задачи, представляются руководители и организаторы игры, объявляется ее программа. Участникам дается установка: преодолеть психологическую инерцию мышления, разрушить традиционную схему взглядов и представлений и, хотя бы на некоторое время, оторваться от традиционных условий, устоявшихся стереотипов мышления.

Далее все участники произвольно делятся на несколько равных групп, в каждой выбирается «директор». По предложенным ситуациям «директора» предлагают свое решение, остальные оценивают его. По результатам обсуждения проходит голосование. Игра идет в быстром темпе, развивая импровизационное мышление игроков.

Ситуации могут быть следующими:

1. Вас назначили руководителем. Каковы Ваши первые шаги по улучшению работы организации?
2. Задача руководителя – руководить. Поэтому Вы единолично принимаете решения и не позволяете никому выбиваться из намеченного Вами графика?
3. Важный для фирмы контракт не был заключен по вине заместителя. Ваша реакция?
4. В Вашем подразделении появился сотрудник, который, как Вам кажется, может со временем стать реальным претендентом на Вашу должность. Как Вы себя поведете?
5. Один из Ваших подчиненных, очень добросовестно выполнявший свою работу, вдруг собирается увольняться? Ваши действия в такой ситуации?

В процессе разрешения проблем необходимо:

- дать краткий анализ сложившейся ситуации;
- обосновать выработанные решения;
- доказать практическую значимость решений и возможность их реализации.

Применение деловых игр позволяет выявить и проследить такие особенности психологии участников, как:

- наличие тактического и (или) стратегического мышления;
- скорость адаптации в новых условиях (включая экстремальные);
- способность анализировать собственные возможности и выстраивать соответствующую линию поведения;
- способность прогнозировать развитие процессов;
- способность анализировать возможности и мотивы других людей и влиять на их поведение и многое другое.

*Е.Г. Тёсова, канд. пед. наук
Филиал БГЭУ (Бобруйск)*

АКТУАЛЬНОСТЬ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СТУДЕНТОВ В ИННОВАЦИОННОМ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ ВУЗА

Внедрение инновационных образовательных технологий в процесс обучения вуза акцентирует внимание участников образовательного процесса на актуальности исследовательской деятельности студентов.

Под исследовательской деятельностью понимается особый вид интеллектуально-творческой деятельности, который возникает в результате поисковой активности и проявляется в исследовательском поведении. Поисковая активность определяется наличием самого факта поиска в условиях неопределенности ситуации исследования. Исследовательское поведение проявляется как внешний и внутренний контекст действий субъекта в данной ситуации.

Исследовательская деятельность студентов – поисковая деятельность, направленная на теоретическое и экспериментальное обоснование фактов, выявление их закономерностей и отношений посредством научных методов познания. Константами модели исследовательской деятельности студентов являются: изучение и осмысление научной проблемы как самостоятельно, так и под руководством педагогов → проведение исследования → анализ и оценка полученных результатов → использование теоретических и практических результатов в учебный процесс или практику → моделирование и прогнозирование в новой исследовательской ситуации.

В результате данной деятельности субъективный характер исследований студентов приобретает личностную значимость для их учебной деятельности и помогает позиционировать себя в будущей профессии.

БДЭУ. Беларускі дзяржаўны эканамічны ўніверсітэт. Бібліятэка.

БГЭУ. Белорусский государственный экономический университет. Библиотека.°.

BSEU. Belarus State Economic University. Library.

<http://www.bseu.by>

elilib@bseu.by