

*Кильякова И. С., канд. пед. наук, доц.,
Заманова И. Ф., канд. филол. наук, доц.
Белгородский государственный институт искусств и культуры*

ДЕЛОВАЯ ИГРА КАК ОДНА ИЗ ИНТЕРАКТИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ПРИ РЕАЛИЗАЦИИ КОМПЕТЕНТНОСТНОГО ПОДХОДА В ПОДГОТОВКЕ МЕНЕДЖЕРОВ БИБЛИОТЕЧНО-ИНФОРМАЦИОННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

irina.kilpyakova@mail.ru

Освещается реализация компетентностного подхода в подготовке менеджеров библиотечно-информационной деятельности через использование в учебном процессе интерактивных технологий (деловых игр).

***Ключевые слова:** Профессиональные компетенции, компетентностный подход, интерактивные технологии, деловая игра, оценка знаний, оценка эффективности работы студента.*

На современном этапе развития нашего общества как никогда возросла социальная потребность в нестандартно мыслящих творческих личностях. Повышается потребность в творческой активности специалиста и развитием мышления, в умении проектировать, оценивать, рационализировать. Решение этих проблем во многом зависит от приобретаемых выпускником компетенций, то есть его способности применять знания, умения и личные качества в соответствии с задачами профессиональной деятельности. Как отмечает В.К. Ключев в качестве системообразующих профессиональных компетенций выпускника современной высшей библиотечной школы должны выступать менеджерские компетенции [1, с. 14].

На сегодняшний день особый интерес вызывает вопрос оценки качества освоения основных образовательных программ бакалавриата. В ФГОС ВПО III поколения отмечается, что «для аттестации обучающихся на соответствие их персональных достижений поэтапным требованиям соответствующей ООП бакалавриата (текущий контроль успеваемости и промежуточная аттестация) создаются фонды оценочных средств, включающие типовые задания, контрольные работы, тесты и методы контроля, позволяющие оценить знания, умения и уровень приобретенных компетенций. Конкретные формы и процедуры текущего и промежуточного контроля по каждой дисциплине разрабатываются вузом самостоятельно».

В Федеральном государственном образовательном стандарте высшего профессионального образования по направлению подготовки 071900 Библиотечно-информационная деятельность (квалификация (степень) "бакалавр") говорится о том, что «реализация компетентностного подхода должна предусматривать широкое использование в учебном процессе активных и ин-

терактивных форм проведения занятий (компьютерных симуляций, деловых и ролевых игр, разбор конкретных ситуаций, психологические и тренинги) в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития общекультурных и профессиональных навыков обучающихся» [2].

Именно поэтому для оценивания знаний, умений и уровня приобретенных компетенций по дисциплинам «Менеджмент библиотечно-информационной деятельности» и «Управление в библиотечном деле» наиболее эффективным представляется использование деловых игр как интерактивной формы, способствующей сформировать у студентов системное мышление, целостное представление о профессиональной деятельности и её крупных фрагментах с учётом эмоционально-личностного восприятия, навыки коллективной мыслительной и практической работы, уважение к социальным ценностям и установкам коллектива.

Деловая игра как форма моделирования предметного и социального содержания профессиональной деятельности специалиста в целях овладения нормами социально-производственной деятельности и поиска оптимального решения деловой ситуации является наилучшим из активных методов проведения занятий, которая в отличие от других традиционных методов обучения, позволяет более полно воспроизводить практическую деятельность, выявлять проблемы и причины их появления, разрабатывать варианты решения проблем, оценивать каждый из вариантов решения проблемы, принимать решение и определять механизм его реализации.

Диапазон эффективности деловой игры обширен, однако можно выделить следующие основные моменты моментам:

– деловая игра как источник экономии учебного времени.

– деловая игра как форма контроля.

– деловая игра как условие для овладения деятельностно-коммуникативными способностями.

Специфика обучающих возможностей деловой игры как метода активного обучения состоит в следующем:

Во-первых, в игре воссоздаются основные закономерности движения профессиональной деятельности и профессионального мышления. Иными словами, процесс обучения максимально приближен к реальной практической деятельности руководителей и специалистов. Это достигается путем использования в деловых играх моделей реальных социально-экономических отношений.

Во-вторых, метод деловых игр представляет собой не что иное, как специально организованную деятельность по операционализации теоретических знаний, переводу их в деятельностный контекст. Происходит не механическое накопление информации, а деятельностное распрямление сферы человеческой реальности.

В соответствии с целями использования деловые игры могут выполнять разные функции: производственные, учебные и исследовательские. В настоящее время в образовательном процессе широкое развитие получают учебные деловые игры. Цель таких игр: научить студентов принимать управленческие решения, развивать у них познавательный интерес, память, внимательность, логическое мышление, информационную культуру.

Тема деловой игры, предложенной студентам в рамках лекционных курсов «Менеджмент библиотечно-информационной деятельности» и «Управление в библиотечном деле»: «Коллегиальное управление библиотекой». Занятие рассчитано на 4 часа (2 часа занятия направлены на разработку тактики проведения совещания; 1 час занятия направлен на проведение совещания; 1 час занятия SWOT-анализ смоделированной ситуации и практического занятия в целом). Степень участия студентов в подготовке деловых игр наивысшая (игра с домашней подготовкой).

Методологии проведения – групповая дискуссия, связанная с отработкой проведения совещаний и приобретением навыков групповой работы.

В рамках лекционного материала студентам была дана характеристика коллегиального управления как эффективного средства достижения поставленных целей библиотеки. Освещены основные формы коллективного управле-

ния: постоянные и временные советы, комиссии, группы; сфера их деятельности и компетенции, показаны сочетание разного уровня профессионально-квалификационной подготовки сотрудников, представлены современные методы анализа и способы решения проблем.

Ко времени проведения данной игры у студентов были сформированы

знания:

– основных видов эффективности библиотечных процессов и системы их показателей;

– юридической базы для принятия организационно-управленческих решений в условиях библиотеки;

– видов управленческих решений, форм их принятия и реализации в условиях библиотеки.

умения:

– анализировать источники правовой регламентации библиотечно-информационной сферы;

– рассматривать взаимосвязи между подразделениями библиотеки с целью подготовки сбалансированного управленческого решения;

– обосновывать стратегические, тактические и оперативные управленческие решения по ключевым аспектам профессиональной деятельности;

– оценивать возможные последствия принимаемых решений для функционирования библиотеки;

– аргументировано выбирать алгоритм принятия решений в управленческой деятельности библиотеки;

– применять основные методы организационного планирования библиотечной деятельности.

владения:

– навыками управления библиотечным делом;

– общей методикой комплексного анализа деятельности библиотеки;

– навыками разработки текущих и оперативных планов библиотеки.

В соответствии со схемой 1 студенты должны смоделировать ситуацию подготовки и проведения совещания в библиотеке, самостоятельно определить проблему (тему) совещания, состав участников игры, составить сценарий деловой игры.

В качестве критериев оценки эффективности работы студента (игрока) и команды в целом была разработана специальная пятибалльная шкала. Оценку эффективности работы отдельного участника деловой игры при разработке тактики проведения совещания предлагается провести самостоятельно студентам (игрокам).

Однако оценка эффективности работы студента во время проведения самого совещания дается уже преподавателем. Далее эти оценки сравниваются (коррелируются), расхождений в баллах обычно не наблюдается. На заключительном этапе преподаватель также озвучивает оценку

эффективности работы команды в целом и подводит итоги деловой учебной игры.

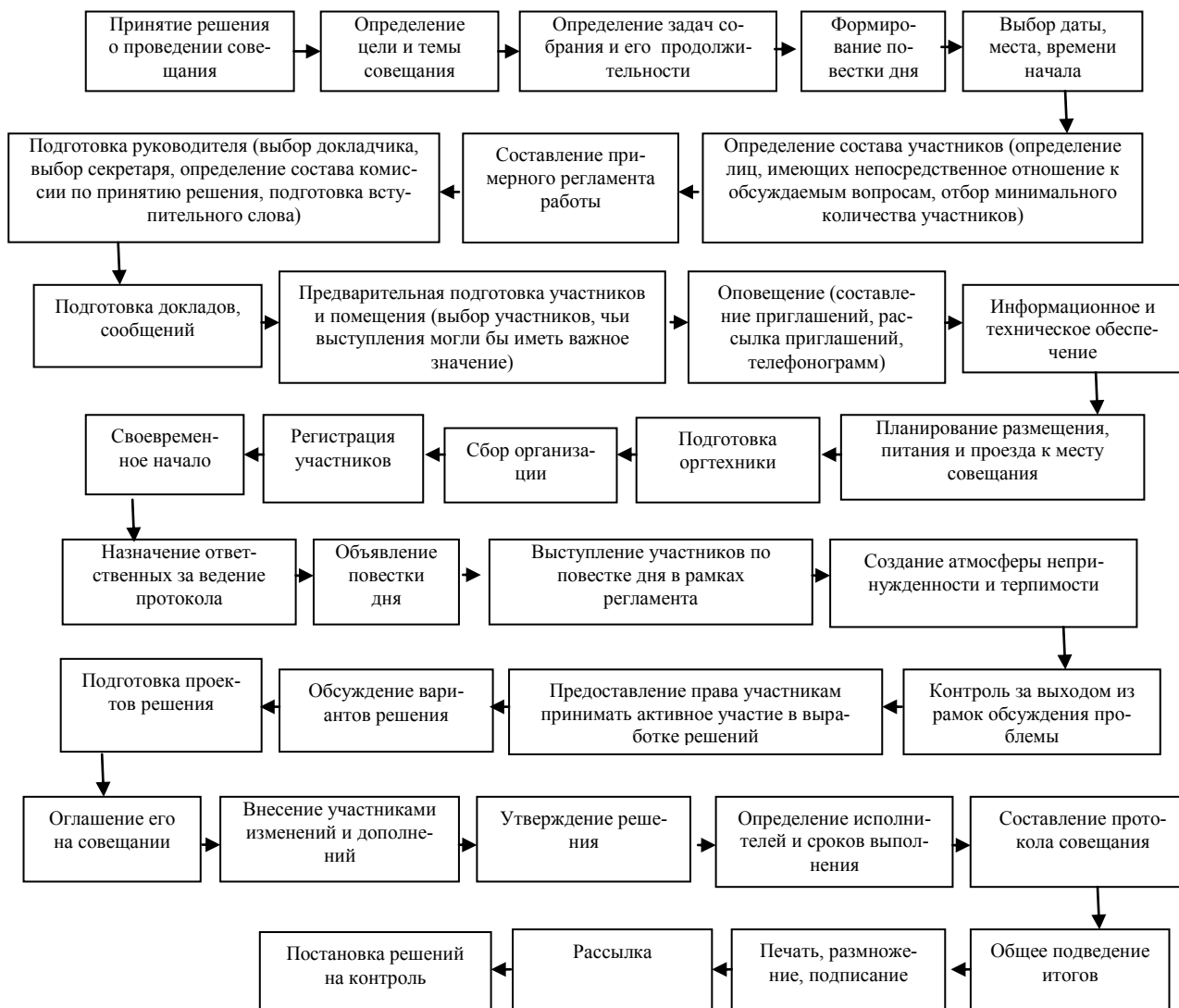


Схема 1.

Бланк №1 Оценка эффективности работы студента (игрока).

разработка тактики проведения совещания					
Способ участия	ФИО студентов				
	1	2	3	4	5
Помогает определять тему для обсуждения					
Не отклоняется от темы					
Выдвигает новые идеи					
Размышляет об идеях, которые сам не разделяет					
Синтезирует информацию, полученную от других участников					
Вносит конструктивные предложения					
Обобщает, делает выводы					

Бланк №2 Оценка эффективности работы студента (игрока)

проведение совещания			
оценки критерии	5	4	3
Активность студентов	Активное участие принимали не только в выступлении, но и задавали вопросы другим участникам	Проявили среднюю заинтересованность в выступлении	Не участвовали в дискуссии, не задавали вопросы другим участникам
Аргументированность высказываний и новаторство предложений, практическая значимость	Проявили высокий уровень знания исследуемой проблемы, использовали статистические данные, разработали предложения	Использовали статистические данные, сформулировали проблемы; не совсем четко отвечали на вопросы, но с теоретическим материалом ознакомлены.	Выводы сформулированы только на основе теоретического анализа, затруднились в ответах на вопросы
Построение речи	Эмоциональная, лаконичная, с использованием категориального аппарата	Не эмоциональная речь, частичное использование «слов-паразитов»	Отсутствие эмоциональной окраски выступления, постоянное употребление «слов-паразитов», паузы.
Внешний вид	Деловой стиль	Присутствуют элементы небрежности	Одежда не соответствует деловому стилю (джинсы, спортивная одежда)

Бланк №3 Оценка эффективности работы команды в целом

Характеристика ранга	Оценка в баллах (пятибалльная шкала)
ОТЛИЧНЫЙ выдающаяся работа команды, выполнение задания с незначительными ошибками, не имеющими принципиального значения	5
ОЧЕНЬ ХОРОШИЙ выше среднего уровня, но с некоторыми ошибками	4/5
ХОРОШИЙ работа среднего уровня с некоторым числом стандартных ошибок	4
УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНЫЙ работа, отвечающая всем требованиям, но с существенными недостатками	3/4
ДОСТАТОЧНЫЙ слабая работа, но соответствующая минимально допустимому уровню показателей качества	3
НЕДОСТАТОЧНЫЙ требуется еще некоторая дополнительная работа	2

Особенности деловых игр обуславливают их преимущества по сравнению с традиционными методами обучения. Таким образом, применение деловой игры, как интерактивной формы обучения позволяет отразить:

- полноту уровня владения и действенность знаний в процессе выполнения задания;
- уровень развития умений в процессе выполнения задания;
- степень представленности профессионально-значимых мотивов и ценностей в структуре мотивационно-ценностной направленности личности будущего библиотечного специалиста;

- способность к саморегуляции в процессе выполнения задания;
- уровень владения способами самоанализа, самооценки.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Ключев, В.К. Как готовить бакалавров? / В.К. Ключев // Независимый библиотечный адвокат. – 2011. - № 2. – С. 13-15.
2. Примерная основная образовательная программа высшего профессионального образования. Направление подготовки 071900 Библиотечно-информационная деятельность // Электронный ресурс. – Режим доступа. - <http://files.msuc.org/proop/bidbakalavr.pdf>