

ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ПРИ ПРЕПОДАВАНИИ КУРСА «ОСНОВЫ УПРАВЛЕНИЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТЬЮ»

*Подашевская Е. И., старший преподаватель
Мельникова Н. Ю., преподаватель-ассистент
Шестаков Ю. Н., канд. пед. наук, доцент
УО «Белорусский государственный аграрный
технический университет», г. Минск*

Введение. Повышение качества обучения неразрывно связано со способностью преподавателя усилить связь между теоретическими знаниями и их практическим применением, организовать активную деятельность студентов по освоению профессиональных ролей или позиций, позволить им самим решать трудные проблемы, а не просто быть наблюдателями. А для студента – усваивать эти знания и осознанно применять их в учебной и практической деятельности.

Одним из возможных способов решения поставленной задачи является обучение на основе игровых технологий, которые, несмотря на достаточно успешное их применение рядом преподавателей, ещё недостаточно используются в учебном процессе.

Основная часть. Одна из задач, стоящих перед преподавателем, – это создание такого эмоционального климата, который будет способствовать возникновению интереса студента к учебным занятиям, к самосовершенствованию и к будущей профессиональной деятельности.

Игра – это отличный способ активизировать учебно-познавательную деятельность студентов к изучению предмета, побудить к определённым действиям, повысить мотивацию и взглянуть на учёбу с новой стороны. Игровые технологии в педагогике помогают представить образовательный процесс как интересное занятие, сохранив всю его пользу. Успешность применения игровых технологий определяется её подбором к конкретной теме учебного занятия и особенностями учебного материала.

При изучении дисциплины «Основы управления интеллектуальной собственностью» на практическом занятии по теме «Анализ ситуаций, возникающих в сфере авторского права и смежных прав» предлагается использовать деловую игру в парах «Преподавательская карусель» и метод кейсов.

Суть игры «Преподавательская карусель» заключается в том, что студенту даётся задание самостоятельно изучить небольшую часть теоретического материала (например «Переход произведения в общественное достояние»). При этом для «Преподавательской карусели» в рамках данного курса рекомендуется выбирать учебный материал, который в настоящий момент имеет для студентов только теоретическое значение.

Задача студента – передать полученные знания своему коллеге в качестве «педагога» без использования вспомогательного материала. Для динамичности заранее устанавливается временной интервал, по истечении которого роль «педагога» передаётся от одного студента к другому.

На заключительном этапе выполняется проверка качества изученного материала последним студентом с контролем от первого.

Все этапы контролируются преподавателем и при недостаточном изучении возможна прокрутка «карусели» в обратном порядке для выявления ошибок в передаче знаний.

Используемая игра позволяет решить такие задачи, как формирование системы знаний и навыков взаимодействия в коллективе, а также проявление творческой инициативы и индивидуальных способностей.

Метод кейсов – изучение проблемной ситуации на основе фактов из реальной жизни – будет весьма эффективен при подборе ситуаций, связанных с настоящими моментами жизни студента. Примерами таких кейсов могут служить ситуации, связанные со скачиванием книг и фильмов из интернета или цитированием в курсовой работе.

Использование предлагаемых игровых технологий формирует систему навыков взаимодействия в коллективе, даёт возможность проявить активность, самостоятельность и учит высказывать собственное мнение.

Однако надо отметить, что трудоёмкость подготовки к занятиям для преподавателя возрастает по сравнению с традиционным проведением занятий, но, требуя от студентов самосовершенствования, педагог должен совершенствоваться и сам.

Заключение. Применение игровых технологий при преподавании курса «Основы управления интеллектуальной деятельностью» позволит, активизируя познавательную деятельность студентов, преодолеть стереотип о том, что обучение – это тяжёлый труд, и если студент не в силах с ним справиться, то ему не место в вузе. Современный подход к обучению должен быть построен на принципе формирования способности и желания учиться, постоянно повышать уровень своих знаний, потому что только способный к постоянному совершенствованию знаний специалист будет востребован на протяжении всей своей трудовой деятельности.

ЛИТЕРАТУРА

1. Виневская А. В. Метод кейсов в педагогике : практикум для учителей и студентов / А. В. Виневская; под ред. М. А. Пуйловой. – Ростов н/Д : Феникс, 2015. – 141 с.
2. Кругликов В. Н. Интерактивные образовательные технологии : учебник и практикум для академического бакалавриата / В. Н. Кругликов, М. В. Оленникова. – М. : Издательство Юрайт, 2017. – 353 с.
3. Мельникова Н. Ю., Подашевская Е. И., Шестаков Ю. Н. Применение игровой технологии при преподавании спецдисциплин / Актуальные проблемы и перспективы развития сельских территорий и кадрового обеспечения АПК : сб. науч. статей II Междунар. науч.-практ. конф. (Минск, 9–10 июня 2022 года). – Минск : БГАТУ, 2022. – 680 с., с. 579–581.
4. Чеботарь, Ю. М. Деловые игры и кейсы как методы организации проведения научных исследований. – М. : Ин-т МИРБИС, 2013. – 250 с.
5. Шепетова, С. Е., Сатдыков, А. И. Применение игровых технологий в преподавании «системных» дисциплин // Высшее образование в России. – 2018. – Т. 27. – № 4. – С. 127–134.
6. Шестаков, Ю. Н. Активизация учебно-познавательной деятельности студентов БГАТУ/ Ю. Н. Шестаков, А. А. Зенов, Н. Ю. Мельникова // Актуальные проблемы устойчивого развития сельских территорий и кадрового обеспечения АПК : материалы Междунар. науч.-практ. конф. (Минск, 3–4 июня 2021 года) / редкол.: Н. Н. Романюк и [др.]. – Минск : БГАТУ, 2021. – С. 589–593.