

- анализировать учебный материал, средства обучения с точки зрения наличия в них сведений о культуре страны изучаемого языка и их использования в учебном процессе;
- предвидеть возможные случаи проявления лингвострановедческой и социокультурной интерференции в речевой деятельности учащихся;
- на основе сопоставления национально-культурных особенностей двух лингвокультурных общностей определять наиболее трудные для усвоения факты и явления действительности;
- производить отбор, методическую обработку аутентичных материалов с учетом возрастных особенностей и интересов учащихся и распределять данные материалы по этапам обучения;
- выбирать наиболее эффективные приемы и способы ознакомления учащихся с русской культурой;
- готовить, подбирать, использовать различные средства наглядности с целью семантизации тех или иных реалий.

ОТ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ В ВУЗЕ — К РУКОВОДСТВУ ПРЕДПРИЯТИЕМ ОТРАСЛИ

Сороко О.Л.

Белорусский государственный аграрный технический университет

Производство конкурентоспособной пищевой продукции — приоритетная задача в республике Беларусь на 2006–2010 годы. Она напрямую связана с подготовкой высококвалифицированных специалистов по переработке и хранению пищевого продовольственного сырья.

Действенным инструментом в подготовке таких специалистов являются деловые игры. Использование деловых игр позволяет достигать следующих результатов [1]:

- обучающих — повышение управленческой квалификации участников игры через получение новых знаний и полезной информации, выработанной совместно в процессе ее проведения;
- организационных — отработка механизма взаимодействия структурных подразделений пищевого предприятия по производству конкурентной продукции с анализом риска критических контрольных точек (НАССР) и системой менеджмента качества;
- управленческих — выработка и обсуждение решений по внедрению новых технологий, профилактическому обслуживанию технологического оборудования (ТРМ) и др.

С этой целью в учебном процессе кафедры технологий и технического обеспечения производства сельскохозяйственной продукции используются деловые игры, среди которых мы уделяем особое внимание новой инновационной игре под условным названием «Повысить конкурентоспособность и качество продукции предприятия». На предприятиях, где будут работать выпускники БГАТУ, всегда найдутся сложные проблемы, решение которых потребует поиска и использования новых средств, методов и подходов. Программа инновационной игры строится с учетом этой потребности и как ответ на нее.

Среди первоочередных проблем, участие в решении которых могут принимать студенты, выделяется разработка и внедрение составляющих экономного производства — систем «Упорядочение», НАССР, эффективности технологического процесса, ТРМ (производственного обслуживания технологического оборудования) [2,3].

Технология проведения игры предусматривает постановку преподавателем проблемы, после чего студенты проводят ее диагностику. Они изучают проблему с учетом требова-

ний нормативных документов, составляют и оценивают модель реальной ситуации, сравнивая ее с нормативной. Найдя обобщенные причины несоответствия между моделью реальной и нормативной ситуацией, студенты их анализируют. На основе анализа причин они формируют мероприятия, направленные на совершенствование, улучшение, корректировку существующего положения дел на предприятии. При этом может быть разработан новый инновационный проект, отражающий целевое состояние системы, которой проблема касается. Такой системой может быть производственное обслуживание оборудования или технологической линии, интегрированная система управления производством и другие. Одновременно определяются технико-технологические, экономические, энергетические, информационные, кадровые ресурсы, которые должны быть использованы в инновационном проекте. Оцениваются общие затраты, будущий эффект, определяется рентабельность предлагаемых изменений.

Работа выполняется тремя командами и защищается перед судейской коллегией, назначаемой преподавателем. Эта инновационная игра — интеллектуальная: здесь выигрывает тот, у кого большой творческий потенциал, запас знаний и умений.

Игра ориентирована на будущую производственную деятельность студентов вуза. В ней есть элементы самообучения. Ее можно провести только со студентами заочного обучения старших курсов и стационара, прошедшими производственную практику на предприятиях и обладающими запасом знаний, накопленных за четыре года обучения в вузе.

К числу инновационных игр, направленных на совершенствование производственной деятельности будущего специалиста, можно отнести и такую деловую игру как «Оптимизация производственной деятельности специалиста». Особенно хорошо эта игра удается со студентами заочной формы обучения. Она позволяет на основе самоанализа своей производственной деятельности составить функционально-динамическую структуру деятельности руководителя и на основе этого совершенствовать труд руководителя. В деловой игре предусмотрено изучение профессиональной деятельности с использованием хронометража, алгоритмического метода, анализа ошибочных действий. После составления студентами структурного информационного взаимодействия появляется возможность анализа фактического распределения рабочего времени по видам выполняемых работ.

Такой анализ позволяет выявить недостатки в распределении рабочего времени специалиста, их причины, а также разработать предложения по их устранению. Здесь надо учитывать, что в жизни настоящим капиталом является время, так как запоздалые решения малоэффективны. Эту деловую игру можно провести и со студентами-выпускниками, которые на производственной практике работали дублерами механика, технолога, мастера. При этом студенты используют материалы отчетов по своей практике, где имеется информация по существу игры, собранная на производстве.

Не остаются в стороне вопросы обеспечения качества продукции, экологии, умения использовать совокупные ресурсы (малоотходное и безотходное, энергосберегающее производство), то есть — забота о производстве, стремление к получению положительных результатов. Рассматриваются такие ситуации, в центре которых забота о людях, потому что достичь положительных конечных результатов можно только на основе доверия и уважения работников.

Среди игр, проводимых со студентами в учебном процессе, две вышеназванные игры имеют, по нашему мнению, инновационную направленность и окажут практическую помощь в производственной деятельности выпускника БГАТУ.

Литература

1. Боков, М. Деловые игры в подготовке менеджеров / М. Боков // Высшее образование в России. — 2005. — № 10. — С. 77–81.
2. Кеннеди, Р. Развитие системы TPM: от истоков до новейшей версии / Р. Кеннеди // Методы менеджмента качества. — 2005. — № 12. — С. 4–7.
3. Чистякова, Н.Э. Определение эффективности технологического процесса / Н.Э. Чистякова, А.Ю. Матрохин, Б.Н. Гусев // Методы менеджмента качества. — 2005. — № 1. — С. 8–11.