

ние и контроль. Одной из важных задач преподавателя социально-гуманитарных дисциплин является наблюдение и руководство вниманием слушателей.

Внимание характеризуется внешними признаками, которые представляют собой ряд специфических и неспецифических реакций: изменение позы, устранение движений, создание условий для лучшего восприятия; сосредоточенность взгляда на объекте внимания или направление его как бы для «мысленного» рассмотрения в пространстве, далеко-далеко перед собой. Наблюдаемые преподавателем признаки внимания помогают ему «чувствовать» напряженность работы студентов, а отсутствие этих признаков предупреждает о необходимости принимать меры по организации внимания.

В завершение следует отметить, что методика организации и развития внимания студентов на лекциях по данной дисциплине имеет воспитательный характер также в связи с формированием ценностных ориентаций и патриотического отношения к истории прошлого белорусского народа на основе личного осмысления исторического опыта, уважения прав человека и взаимопонимания между народами.

#### Л и т е р а т у р а

1. Ковальченко, И. Д. Методы исторического исследования / И. Д. Ковальченко. – М. : Наука, 1987. – 440 с.
2. Воробьева, С. В. Патриотическое воспитание студенческой молодежи в обществе рисков / С. В. Воробьева // Векапомныя дні вызвалення : материалы Республ. науч.-практ. конф., посвящ. 75-летию освобождения Беларуси от немецко-фашист. захватчиков (Гомель, 2 мая 2019 г.) / под общ. ред. Е. Г. Кириченко, М-во трансп. и коммуникаций Респ. Беларусь, Белорус. гос. ун-т транспорта. – Гомель : БелГут, 2019. – 286 с.
3. Матюшевская, М. И. Общее теоретическое положение методологии исторического исследования в трудах советских историков 1960–80-х гг. / М. И. Матюшевская // Романовские чтения-14 : сб. ст. Междунар. науч. конф., Могилев, 28–29 нояб. 2019 г. / под общ. ред. Я. Г. Риера. – Могилев : МГУ им. А. А. Кулешова, 2020. – 116 с. : ил.
4. Вераско, Е. Г. Педагогические условия формирования гражданско-патриотической позиции студентов // Романовские чтения-15 : сб. ст. Междунар. науч. конф., Могилев, 26–27 нояб. 2020 г. / под общ. ред. А. С. Мельниковой. – Могилев : МГУ им. А. А. Кулешова, 2021. – 196 с. : ил.
5. Трошко, Л. Ф. Организация методической работ в учреждении образования как средство повышения профессионального мастерства педагогов / Л. Ф. Трошко // Личностное развитие и профессиональное становление педагогических работников: теория, методология, практика : материалы Республ. науч.-практ. конф. с междунар. участием, Гомель, 22–23 ноября 2018 г. / Гомел. обл. ин-т развития образования ; редкол.: Белсанишвили (отв. ред.) [и др.]. – Гомель, 2018. – 250 с.

## **ПРИМЕНЕНИЕ МЕТОДОВ ДЕЛОВЫХ ИГР В ОБУЧЕНИИ СТУДЕНТОВ ИТ-СПЕЦИАЛЬНОСТЕЙ**

**Т. А. Трохова**

*Учреждение образования «Гомельский государственный технический университет имени П. О. Сухого», Республика Беларусь*

Деловая игра – метод имитации принятия решений в различных ситуациях, осуществляемый по заданным правилам группой людей или человеком в диалоговом режиме, при наличии конфликтных ситуаций или информационной неопределенности.

Применение методики деловых игр в процессе обучения студентов специальности «Информатика и технологии программирования» является в настоящее время достаточно актуальной задачей, так как реализация этого подхода к обучению приво-

дит к достижению таких профессиональных навыков, как работа в команде, способность оценивать творческую работу коллег, работа с информационными технологиями в приложении к конкретной предметной области. К основным проблемам адаптации выпускников в IT-компаниях можно отнести следующие: отсутствие опыта работы в реальных условиях IT-проектов; отсутствие навыков работы в команде; неуверенность в себе. Методика деловой игры при изучении такой дисциплины, как «Технологии разработки программного обеспечения» позволит решить эти проблемы и подготовить студента к творческой профессиональной работе в будущем.

Основная идея деловой игры по проектированию программного комплекса заключается в том, что студентам предлагается представить себя в роли реальных системных аналитиков, архитекторов, сотрудников программистской фирмы, которая выиграла тендер на автоматизацию предприятия. За указанный в плане-графике срок должно быть выполнено предпроектное обследование предприятия, разработаны такие компоненты проекта, как: техническое задание на проектирование; приложения к нему в виде функциональной модели программного комплекса в соответствующей нотации; задания на программирование; структура интерфейса пользователя; информационное обеспечение проекта в виде базы данных предметной области. Проект подлежит защите в комиссии, оценивается качество проекта по выбранным критериям и фирма получает заказ на непосредственное программирование.

Организационное обеспечение подготовки игры сводится к следующему. Все студенты группы делятся на команды разработчиков программного обеспечения (не более трех студентов), представляющие собой отдельные программистские фирмы; придумывается название фирмы, назначается директор. Фирме предлагается выполнить заказ на разработку программного обеспечения для конкретного предприятия, подразделения предприятия, учреждения или организации. Выбор объекта для автоматизации предлагается сделать студенту либо самостоятельно, либо из списка фирм и предприятий, причем объект автоматизации должен иметь сложную структуру. В функции директора входит распределение обязанностей между сотрудниками своей фирмы, проведение диалога при выполнении задания, участие в выполнении задания; формирование промежуточных отчетов. Фирмам предоставляется строгий график поэтапного выполнения разработки, предполагается еженедельный отчет по каждому этапу разработки. Отчет имеет четкую структуру: выполненные задачи; нерешенные проблемы; задачи на следующую неделю; предложения и вопросы.

При проведении игры использовались следующие правила:

- преподаватель играет роль заказчика;
- студенты сами должны организовать обсуждение и работу;
- заказчику от компании могут задаваться вопросы для уточнения задания;
- при необходимости преподаватель может вводить «внешнее управление» командой, которое, однако, не должно влиять на ход обсуждения.

Результаты апробации применения методик деловой игры в курсе «Технологии разработки программного обеспечения» в 2020 г. таковы. На первой лабораторной работе было сформировано девять фирм, которые получили задания на автоматизацию разных предприятий и организаций, была поставлена задача – провести предпроектное обследование предприятия, сформировать организационную схему предприятия, выявить для каждого подразделения процессы, подлежащие автоматизации и участников этих процессов, сформировать требования, полученные после анкетирования участников процессов. На следующем занятии были подготовлены в виде докладов результаты предпроектного обследования семи фирм, две фирмы затрудни-

лись в выполнении задания, и группа участвовала в обсуждении появившихся проблем. Следующее задание состояло в разработке технического задания (ТЗ) на проектирование программного комплекса по упрощенной схеме, пример упрощенного ТЗ был приведен на учебном портале. Как показал дальнейший ход игры, разбор типового ТЗ привел к тому, что половина команд-участников строили свое ТЗ по аналогии с приведенным примером, не учитывая особенностей предметной области. В ходе обсуждения результатов выполнения этого задания ошибки и недочеты ТЗ были исправлены. Следующие задания были связаны с разработкой функциональной модели, проработкой интерфейса пользователя в виде сценария, экранных и отчетных форм, разработкой структуры базы данных программного комплекса. Все разработки оформлялись в виде документа «Техническое задание на разработку программного комплекса», выполненного в максимальном приближении к реальному ТЗ.

Следующий этап деловой игры предназначался для получения студентами навыков объектно-ориентированного моделирования программного обеспечения. Предметная область остается той же, но проектирование идет в направлении формирования конкретного задания на программирование, при получении которого программист может приступить к написанию кода программы. При оценке этого этапа игры рассматривается качество выявления актеров и прецедентов, написание сценариев при построении диаграммы вариантов использования, точность в выявлении классов при построении диаграммы классов и т. д. К сожалению, завершить игру непосредственно программированием отдельных элементов программного комплекса не удалось, но несколько вполне адекватных заданий на программирование было получено. В этом году эксперимент внедрения деловой игры в курс «Технологии разработка программного обеспечения» будет продолжен, будет внедрен элемент подготовки тестовых примеров уже на этапе формирования функциональных требований и элемент перекрестного программирования, когда в качестве программистов будут выступать студенты из соседних команд.

После апробации применения методики деловой игры в учебном процессе можно сделать следующие выводы: метод деловой игры позволяет применить полученные в процессе обучения знания в разработке реальных проектов; дает возможность студентам получить навыки работы с конечными пользователями разрабатываемых программных продуктов; позволяет освоить принципы работы в коллективе разработчиков; стимулирует самостоятельную работу студентов; повышает самооценку студентов, так как позволяет увидеть реальные плоды их труда; стимулирует интерес к изучению новых информационных технологий, применяемых при проектировании программных комплексов.

## **PROJECT "COGNITIVE TECHNOLOGIES" SECOND-LEVEL STUDIES IN ENGLISH**

**Aleksandra Kuzior**

*Silesian University of Technology*

A new field of second-cycle studies in English at the Faculty of Organization and Management of the Silesian University of Technology. The field of study is being prepared under the KATAMARAN program from the National Agency for Academic Exchange (NAWA), in partnership with the Kiev National University of Construction and Architecture – KNUCA (Ukraine). Students during 4-semester Master's studies will have the option of carrying out stationary classes and distance learning.