

фессионально-педагогического общения;

- контроля и самоконтроля в процессе педагогического общения;
- разработки планов и альтернативных вариантов профессионального общения.

Таким образом, процесс самоменеджмента в общении призван производить сознательное управление подсознанием педагога, обузданием безотчетных реакций его организма и психики с целью предотвращения отказов внимания, капризов памяти, неуправляемых эмоций.

О. Я. Лучкина

### **ОБ ИСПОЛЬЗОВАНИИ ДЕЛОВЫХ УПРАВЛЕНЧЕСКИХ ИГР ПРИ ПОДГОТОВКЕ ИНЖЕНЕРОВ-СТРОИТЕЛЕЙ**

В настоящее время из всех видов игровых занятий в вузах наиболее широко применяются деловые игры. Это вызвано их весьма высокой результативностью, а также тем, что деловые игры протекают в студенческой аудитории при большом эмоциональном накале и заинтересованности обучающихся, причем размышления над их результатами, причинами побед и поражений еще долго продолжают после завершения игры.

При изучении курсов "Организация и планирование строительного производства" и "Управление в строительстве" освоены и проводятся деловые игры "Сетевое планирование строительных изделий", "Проектирование оптимального варианта строительного генерального плана", "Выборы руководителя" и др.

Важная особенность деловой игры - ее двухплановость, проявляющаяся в сочетании условности и серьезности, игрозой деятельности (собственно исполнение ролей) и деятельности по поводу игры (замечания, обсуждения, анкетирование участников и т. п.). При этом результаты деловой игры в форме баллов позволяют оценить деловые качества, организаторские способности, компетентность ее участников. С помощью таких игр студенты приобретают навыки управления отдельными стройками и строительными организациями, умение взаимодействовать со смежниками, осваивают принципы работы в производственных коллективах, учатся эффективно маневрировать на-

личными ресурсами, быстро ориентироваться в меняющейся обстановке и уверенно вырабатывать реальные и наиболее рациональные управленческие решения.

Как показывает наш опыт, проведение каждой деловой игры отнимает 2-3 полных учебных дня, на разработку же новой игры или корректировку ее к условиям конкретного строительного факультета затрачивается соответственно несколько лет или месяцев труда квалифицированных преподавателей. Учитывая интенсивность обучения с помощью деловой игры, руководить ею в одной академической группе должны, как правило, 3 преподавателя. В этом случае удастся своевременно и результативно реагировать на возникающие ситуации и сбои, обеспечивать соблюдение игрового режима, своевременный анализ деятельности участников и наглядное подведение итогов. Целесообразно проведение в каждом семестре 2-3 игр. В каждом конкретном случае необходимость включения тех или иных игр в учебный процесс, их место в программе изучаемого курса и время проведения определяются отдельным исследованием.

Л. В. Росновская

### **ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ АСПЕКТ ОБУЧЕНИЯ ТВОРЧЕСТВУ В ПРОЦЕССЕ РЕШЕНИЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ТЕХНИЧЕСКИХ ЗАДАЧ**

В деятельности специалиста швейного производства творчество занимает особое место, поскольку основной объект его деятельности - одежда - сама по себе является объектом творчества.

В соответствии с этим была поставлена цель исследования - разработка приемов творческого мышления с активизацией сферы бессознательного и условий психологического обеспечения деятельности студентов в процессе решения художественно-технических задач.

Для достижения цели сформулированы следующие задачи:

- 1) проанализировать существующие в педагогике подходы к решению творческих задач;
- 2) исследовать структуру творческого мышления, выявить компоненты, соответствующие специфике художественно-технической задачи;
- 3) разработать обобщенный алгоритм решения художествен-