

Рахиль – младшая дочь Лавана, любимая жена Иакова, которую он получил за четырнадцать лет работы. После долгого ожидания она стала матерью Иосифа и Вениамина и умерла вскоре после рождения последнего (Быт., гл. 29-31). Рахиль символизирует не только мать, которой рождение ребёнка стоило жизни, но и мать, до конца сострадающую своим детям и заботящуюся о судьбе их детей.

**5. Анализ интертекстуальности миниатюры.** Для понимания текста важны интертекстовые связи. Интертекстуальность (интертекстуальность мы понимаем вслед за М.М.Бахтиным, И.П.Ильиным, Ю.Кристеовой и др. как текстуальную интеракцию, которая происходит внутри отдельного текста. По словам И.Гальперина, текстовыми проявлениями интертекстуальности являются аллюзии, реминисценции, цитаты.

Явной интертекстемой в тексте И.Бунина является предложение 12: «*Но была весна, и на всех путях наших весело и мирно цвели всё те же анемоны и маки, что цвели и при Рахили, красовались те же лилии полевые и пели те же птицы небесные, блаженной беззаботности которых учила евангельская притча.*»

В диагностическом срезе, проведённом с учащимися 10 класса гимназии № 4 г. Бреста, после первого прочтения текста на вопрос, о какой притче идёт речь в миниатюре, 25 учащихся из 28 сказали, что вообще не понимают, о чём здесь идёт речь. Между тем это ссылка на Мф.6:25–34: «Посему говорю вам: не заботьтесь для души вашей, что вам есть и что пить, ни для тела вашего, во что одеться. Душа не больше ли пищи, и тело – одежды? Взгляните на птиц небесных: они не сеют, ни жнут, ни собирают в житницы; и Отец ваш Небесный питает их. Вы не гораздо ли лучше их? Да и кто из вас, заботясь, может

прибавить себе росту *хотя* на один локоть? И об одежде что заботитесь? Посмотрите на полевые лилии, как они растут: не трудятся, ни прядут; Но говорю вам, что и Соломон во всей славе своей не одевался так, как всякая из них; Если же траву полевую, которая сегодня есть, а завтра будет брошена в печь, Бог так одевает, кольми паче вас, малoverьы». И так, не заботьтесь и не говорите: «что нам есть?» или: «во что одеться?» Потому что всего этого ищут и язычники, и потому что Отец ваш Небесный знает, что вы имеете нужду во всем этом. Ищите же прежде Царства Божия и правды Его, и это все приложится вам. И так, не заботьтесь о завтрашнем дне, ибо завтрашний сам заботится о своем: довольно для *каждого* дня своей заботы».<sup>2</sup>

Следовательно, современные учащиеся, не знакомые с евангельскими текстами, не могут понять в полной мере глубину бунинского текста, если учитель не даст им культурологический комментарий.

**Заключение.** Перечисленные приёмы, во-первых, учат учащихся воспринимать текст как целостную единицу не только языка и речи, но и культуры. Во-вторых, обеспечивают более высокий уровень восприятия художественной формы произведения литературы, более глубокое проникновение в его идейно-образное, эстетическое и нравственное содержание. В-третьих, способствуют формированию системы ценностей учащихся в контексте общечеловеческой культуры, способствуют приобщению их к культурно-историческому опыту человечества.

<sup>2</sup> Сохранена орфография и пунктуация Синодального канонического издания Библии.

Материал поступил в редакцию 07.02.2018

#### **PISARUK G.V. I. Bunin's miniature "The Rose of Jericho" at the Russian language lessons in profile education**

The article contains description of possible ways of using the text of I. Bunin's miniature while teaching Russian in profile education. They are teacher's factual comment on the text, analysis of the text as a linguistic unit, pupils' linguistic text analysis, linguistic and cultural analysis of the text, intertextual analysis of the miniature.

The article has a methodical character, but it can be useful both for teachers and for those who love Ivan Bunin's works.

УДК 378 "044/14"

**Резько П.Н.**

## **ИСТОРИЧЕСКИЕ И МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ**

**Введение.** В современных условиях, а именно, в период глобализации и жёсткой конкуренции на мировых рынках, необходимо развивать у будущих специалистов креативность, критическое мышление и лидерские качества. Это вынуждает использовать в вузовском образовании разнообразные методы обучения, такие как кейс-технологии, моделирование и деловые игры. При этом, как отмечает И.А. Бабанова: «Человек от рождения талантлив, и вся забота педагога состоит в том, чтобы не загубить этот талант и привести обучающегося в мир творчества, снабдив его определенными знаниями. Среди множества путей воспитания интереса к обучению, одним из наиболее эффективных является организация игровой деятельности [1]».

Луи де Бройль утверждал, что все игры, даже самые простые, имеют много общих элементов с работой ученого, поэтому человечество обратилось к игре как средству развития компетенций очень давно. Военные стратеги всегда обращались к военным играм, чтобы отточить свои навыки. В 1664 г. была проведена так называемая королевская игра, отличающаяся от шахмат большой реалистичностью. В 1780 г. военные шахматы начали использоваться в подготовке офицеров. Доска у таких шахмат имела рельеф, на ней было больше клеток, король представлял крепость, ферзь – пехоту. Правила описывались математическими формулами. С 1798 г. игры проводились на карте, где фиксировалось передвижение военных отрядов. Таким образом, Наполеон проигрывал будущие сражения. Позже данные о передвижении войск Наполеона становились основой для формирования последующей игры. Игры становились более

реалистичными и свободными [6].

В XIX в. в Пруссии изобрели игру, называвшуюся «Кригшпиль», буквально «военная игра». В нее играли на специальной доске. Это была тактика в чистом виде, и она стала реалистичной, как никогда после, когда в ней появился рефер, выносящий решение по спорным ситуациям при помощи таблиц данных, полученных во время реальных сражений. Военный успех прусской армии в значительной степени приписывался их изощренной тактике, отработанной на этой игре. Эту игру взяли на вооружение такие удаленные от Германии страны, как Америка и Япония. Поражение Германии в Первой мировой войне положило конец мифическому статусу игры. Становилось очевидным, что быстрое развитие нового вооружения и систем поставок означало полный пересмотр военной стратегии. Вооруженные силы нуждались в математиках и ученых не только для того, чтобы развивать вооружение, но также и для разработки новых стратегий, что до этого времени было прерогативой генералов, погруженных в изучение военной истории. Особенно заметно это стало после Второй мировой войны, и понимание, что две супердержавы обладают оружием массового поражения, полностью изменило правила. Настольные игры с конницей и пушками казались почти доисторическими [5, с. 167].

Но математики продолжали анализировать стратегические игры, чтобы создать теорию, имеющую практическое применение. Эмиль Борель, французский математик, бывший в 1920-х годах военноморским министром Франции, написал труд, озаглавленный «Теория игр», в котором он проанализировал такие вещи, как блеф в покере и

**Резько Пётр Николаевич**, кандидат педагогических наук, старший преподаватель кафедры иностранных языков Брестского государственного университета им. А.С. Пушкина.

Беларусь, г. Брест, БрГУ, бульвар Космонавтов, 21.

Гуманитарные науки

применение математики игр в экономике и политике. Влияние Бореля можно увидеть в такой значительной книге, как «Теория игр и экономическое поведение», изданной в 1944 году. Она была написана венгерским математиком Джоном фон Нейманом и австрийским экономистом Оскаром Моргенштерном. Оба этих ученых в то время работали в Принстоне. Они представили теорию игр как возможную модель экономических взаимодействий [8, с. 99]. Тем не менее, первая, именно, деловая игра была разработана и проведена в СССР в 1932 г. М.М. Бирштейн на Лиговском заводе пишущих машин для обучения персонала в условиях освоения новой продукции. Деловая игра, направленная на решение производственных проблем, называлась «Перестройка производства в связи с резким изменением производственной программы». Ее участниками стали студенты вузов и руководители предприятий, играли в выходные дни на территории фабрики «Красный ткач» [6]. Креативность и свободный дух игры не нашли понимания в СССР, и с 1938 г. деловые игры перестали проводиться. Их второе рождение произошло только в 60-х гг. после того, как деловые игры завоевали популярность в США. Большая заслуга в их возрождении в СССР принадлежит руководителю Московского методологического кружка Г.П. Щедровицкому и его методу организационно-деятельностной игры. А с 70-х гг. XX в. в СССР игры пришли в педагогику.

Сегодня деловые игры используются для получения практических навыков обучаемыми, специалистами в профессиональной деятельности. По мнению Э.Г. Азимова и А.П. Щукина, деловая игра – это педагогический прием моделирования различных управленческих и производственных ситуаций, имеющих целью обучение отдельных личностей и групп принятию решений. На занятиях по языку деловая игра используется при обучении профессиональному общению для создания различных ситуаций общения и стимулирования учащихся к высказыванию в рамках заданных ситуаций [4, с. 57].

В соответствии с представлением об общей структуре методов активного обучения, ключевым, центральным элементом является имитационная модель объекта, поскольку только она позволяет реализовать цепочку решений. В качестве модели может выступать организация, профессиональная деятельность, совокупность законов или физических явлений и тому подобное. В сочетании со средой (внешним окружением имитационной модели) имитационная модель формирует проблемное содержание игры. Действующими лицами в игре являются участники, организуемые в команды и выполняющие индивидуальные или командные роли. При этом и модель, и действующие лица находятся в игровой среде, представляющей профессиональный, социальный или общественный контекст имитируемой в игре деятельности специалистов. Сама игровая деятельность предстает в виде вариативного воздействия на имитационную модель, зависящего от её состояния и осуществляемого в процессе взаимодействия участников, регламентируемого правилами.

Систему воздействия участников на имитационную модель в процессе их взаимодействия можно рассматривать как модель управления. Вся игровая деятельность происходит на фоне и в соответствии с дидактической моделью игры, включающей такие элементы, как игровая модель деятельности, систему оценивания, действия игротехника и все то, что служит обеспечением достижения учебных целей игры. Таким образом, деловая игра является сложным устройством методом обучения, поскольку может включать в себя целый комплекс методов активного обучения, например дискуссию, мозговой штурм, анализ конкретных ситуаций, действия по инструкции, разбор почты и т. п. Технология игры включает в себя возможное игровое моделирование – создание макетов, замещающих объекты реальной ситуации, а также манипулирование ими с целью замены реального экспериментирования искусственно сконструированными поведенческими образцами. Правила отражают соотношение всех компонентов игры. Они могут быть перенесены в игру из реальной ситуации, в которой развёртывается игровой процесс, или же придуманы, поскольку моделирование реальных условий профессиональной деятельности специалиста во всем многообразии служебных, социальных и личностных связей является основой методов интерактивного обучения.

Отметим, что игровая технология как целостное образование охватывает определённую часть учебного процесса, объединенного общим содержанием, сюжетом, персонажем. При этом игровой сюжет разбивается параллельно основному содержанию обучения, помогает

активизировать учебный процесс, осваивать ряд учебных элементов, таким образом, деловая игра, как форма организации учебного процесса, снимает противоречие между абстрактным характером учебного предмета и реальным характером профессиональной деятельности, системным характером используемых знаний и их принадлежностью разным дисциплинам. Согласно Т. Бургесс, повторяющиеся действия через определенную деятельность приведут к приобретению навыков, известных как процедурные знания [7, с. 307].

Игровая форма соответствует логике деятельности, включает момент социального взаимодействия, готовит к профессиональному общению. Игровой компонент способствует большей вовлеченности обучаемых.

Деловая игра насыщена обратной связью, причем более содержательной по сравнению с применяемой в традиционных методах. В игре формируются установки профессиональной деятельности, легче преодолеваются стереотипы, корректируется самооценка. Деловые игры позволяют одновременно получать новые знания, закреплять старые и психологически адаптироваться к будущей профессиональной деятельности, сокращая тем самым время обучения. При этом уровень запоминания улучшается на 70 % [9, с. 35]. Поскольку деловая игра создает непринужденную атмосферу, участники будут охотно принимать программу обучения, таким образом, увеличивая шансы на успех обучения.

К психолого-педагогическим принципам организации деловой игры относятся:

- принцип имитационного моделирования конкретных условий и динамики производств;
  - принцип игрового моделирования содержания и форм профессиональной деятельности;
  - принцип совместной деятельности (реализуется посредством вовлечения в познавательную деятельность нескольких участников и требует от разработчика выбора и характеристики ролей, определения их полномочий, интересов и средств деятельности);
  - принцип диалогического общения, т. к. только дискуссия с максимальным участием всех играющих способна породить поистине творческую работу;
  - принцип дуплановости (процесс развития реальных личностных характеристик специалиста в «мнимых», игровых условиях, когда разработчик ставит перед обучающимся двойного рода цели, отражающие реальный и игровой контексты в учебной деятельности);
  - принцип проблемности содержания имитационной модели и процесса её развёртывания в игровой деятельности [3, с. 137-139].
- Характерные признаки деловой игры можно представить следующим перечнем:
- моделирование процесса деятельности руководящих работников и специалистов предприятий и организаций по выработке управленческих решений;
  - реализация процесса «цепочки решений», поскольку в деловой игре моделируемая система рассматривается как динамическая, это приводит к тому, что игра не ограничивается решением одной задачи, а требует «цепочки решений» (решение, принимаемое участниками игры на первом этапе, воздействует на модель и изменяет её исходное состояние);
  - распределение ролей между участниками игры;
  - различие ролевых целей при выработке решений, которые способствуют возникновению противоречий между участниками, конфликта интересов;
  - наличие управляемого эмоционального напряжения;
  - взаимодействие участников, исполняющих те или иные роли;
  - наличие общей игровой цели у всего игрового коллектива;
  - коллективная выработка решений участниками игры;
  - многоальтернативность решений;
  - наличие системы индивидуального или группового оценивания деятельности участников игры [2, с. 111-114].

В западноевропейских бизнес школах широко используются такие игры, как L'Oréal Brandstorm и OSK Investment. Эти игры предоставляют студентам хорошую возможность проверить свои знания, взять на себя роль менеджера по маркетингу или узнать больше о рынке капитала. Участникам даются реальные бизнес-сценарии,

которые максимально адаптированы к уже имеющимся у игроков знаниям [7, с. 279].

Преимущество деловых игр в сфере бизнеса, экономики и финансов заключается в том, что они предоставляет практический опыт и учат находить пути решения проблем из реального мира. Они помогают участникам понять реальные требования к работе, тем самым подготовив их к будущему [8, с. 361]. По мере того, как игроки сталкиваются с проблемами в деловой игре, они смогут лучше понять требования к работе в реальном мире [9, с. 38]. При этом, по мнению Н. Рыжик, деловые игры достаточно трудоемкая и ресурсозатратная форма обучения, поэтому ее стоит использовать только в тех случаях, когда иными формами и методами обучения невозможно достичь поставленных образовательных целей. Это означает, что деловые игры имеют смысл использовать в тех случаях, когда важны:

- получение целостного опыта выполнения будущей профессиональной деятельности;
- систематизация уже имеющихся у обучающихся умений и навыков;
- получение опыта социальных отношений;
- формирование профессионального творческого мышления [6].

В деловой игре нельзя играть в то, о чем обучаемые не имеют представления, это ведет к профанации деловой игры. Это означает, что компетентное участие обучающихся в игре требует заблаговременной их подготовки (например, следует предварительно учить дискуссии, методам анализа ситуации, методам разыгрывания ролей и т. п.). Важно избежать крайности редуцирования деловой игры, с одной стороны, к тренажу, с другой стороны – к азартной игре.

Преподаватель наиболее активен на этапе разработки, подготовки игры и на этапе ее рефлексивной оценки. Чем меньше вмешивается преподаватель в процесс игры, тем больше в ней признаков саморегуляции, тем выше обучающая ценность игры [6].

**Заключение.** Таким образом, методически грамотное использование деловых игр способствует: формированию познавательных и профессиональных мотивов и интересов, уважению к чужому мнению и навыкам командной работы, развивает критическое и логическое мышление, умение анализировать информацию и быстро находить правильные решения, навыкам нахождения обратной связи, что также содействует правильной интеллектуальной и социальной самооценке. В высших учебных заведениях деловые игры также помо-

гают их участникам лучше понять требования к будущей профессиональной деятельности.

#### СПИСОК ЦИТИРОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Бабанова, И.А. Деловые игры в учебном процессе [Электронный ресурс]. – 2013. – Режим доступа: <http://www.pdf.knigi-x.ru/21pedagogika/139733-1-delovie-igri-uchebno-m-processe-babanova-delovaya-igra-yavlyaetsya-odnim-meto-business-game-one.php> – Дата доступа: 26.05.2017.
2. Бельчиков, Я.М. Деловые игры / Я.М. Бельчиков, М.М. Бирштейн. – Рига : Авотс, 1989. – 304 с.
3. Вербицкий, А.А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход / А.А. Вербицкий. – Москва : Высшая школа, 1991. – 207 с.
4. Деловая игра. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам) / Сост. Э.Г. Азимов, А.Н. Щукин – Москва : Издательство ИКАР, 2009. – 448 с.
5. Манкевич, Р. История математики. От счетных палочек до бесчисленных вселенных / Р. Манкевич; пер. с англ. А.Н. Степанова – Москва : Ломоносов, 2011. – 256 с.
6. Рыжик, Н. Деловая игра как метод активного обучения / Н. Рыжик, О. Молотова [Электронный ресурс]. – 2013. – Режим доступа: <http://www.hr-portal.ru/article/delovaya-igra-kak-metod-aktivnogo-obucheniya> – Дата доступа: 26.05.2017.
7. Burgess, T. Business gaming: An historical analysis and future perspective. The international simulation and gaming research yearbook / T. Burgess. – Vol. 3 : Simulations and games for strategy and policy planning. – London: Kogan Page, 1995. – 387 p.
8. Faria, A. The changing nature of business simulation/gaming research: A brief history / A. Faria // Simulation & Gaming: An Interdisciplinary Journal – 2001. – № 32. – P. 97–110.
9. Gilgeous, Vic. A study of business and management games / Vic Gilgeous, Mirabelle D'Cruz // Management Development Review – 1996. – Vol. 9, Issue: 1 – P. 32–39.
10. Gonen, A. Learning through business games – an analysis of successes and failures / A. Gonen, E. Brill, M. Frank // On the Horizon. – 2009. – Vol. 17, Issue: 4 – P. 356–367.

Материал поступил в редакцию 07.02.2018

#### REZKO P.N. Historical and methodological aspects of the business game

The article «Historical and Methodological Aspects of Business Games» is devoted to Business Game as a method of activating students' learning. It highlights the history of mentioned method and the basic principles of its organization. The article describes main features of the Business Game as a method of active learning. The author pays special attention to the history of the Business Games exploring them as a method of developing professional skills.

УДК 902/904(476)

Сінчук І.І.

### ВІСНІК ДАСЛЕДАВАННЯ АРХЕАЛАГІЧНАГА ШКЛА З РАСКОПА Ў 1989 Г. У ГІСТАРЫЧНЫМ ЦЭНТРЫ МАГІЛЁВА (АПТЫЧНЫ СПЕКТРАЛЬНЫ АНАЛІЗ)

**Тэхналагічны экскурс.** Усе вывучаныя пробы археалагічнага шкла з раскопа І гістарычнага цэнтры Магілёва 1989 г. адносяцца да неарганічнага аксіднага шкла класа сілікатнага з рознымі групаўтваральнымі кампанентамі.

Асноўным кампанентам з'яўляецца аксід крэмнія, звычайна ў выглядзе кварцавага пяску – дробнаабломачнай несацэментаванай пароды з зернямі кварца памера 0,5-2,0 мм.

Шкло – гэта сплаў розных сілікатаў з лішкам дыаксіда крэмнія. Прынята склад шкламасы перадаваць у аксіднай форме ў масавых працэнтах кампанентаў, што зручна для прамысловай вытворчасці. У склад шкламасы адпаведныя аксіды ўводзяцца ў выглядзе розных кампанентаў-сыравіны, якія реагуюць ў час варкі шкла з выдаленнем вады і хімічна звязанага газу, пры разліку склада шыхты колькасць аксіда ў адпаведным кампаненце разлічваецца з дапамогай гравіметрычнага каэфіцыента [14; 29; 32, с. 38–39].

Пры ўтварэнні шкла ўсе складнікі губляюць крышталічную структуру і ўтвараецца гамагенная ізатропная квазіаморфная маса: “Как многокомпонентная система стекло представляет собой в физико-химическом отношении затвердевший расплав, образованный твердыми, жидкими и газообразными веществами” [3; с. 399]. Якаснае шкло мае ўзровень аднароднасці каля 98%. У склад шкла ўваходзяць ад 5 да 12 кампанентаў, але яго ўласцівасці залежаць не толькі ад хімічнага састава, але і ад рэжыму шклавання – хуткасці ахалоджання расплава (“студкі”) і тэмпературы, да якой ён быў нагрэты [28, с. 12–13].

Захаваліся рэцэптуры сілікатнага шкла сяр. XVIII ст. Так, на адной з гут Расійскай імперыі ў 1755 г. ў склад шыхты для крышталічнага шкла ўваходзіла ў вагавых працэнтах 48% кварцавага пяску (шклоўтваральны дыаксід крэмнія SiO<sub>2</sub>), 32% каліевай селітры (нітрят калія KNO<sub>3</sub>), 19% свінцовага сурыка (плюмбат свінца

Сінчук Іван Івановіч, навучны консультант издательства «Белорусская энциклопедия», e-mail: [sintchouk@tut.by](mailto:sintchouk@tut.by).