

## СНОВА В ШКОЛУ

**Н**е так давно завершила свою работу II Международная молодёжная школа проектного управления «Пегас-2013», организованная НИУ «БелГУ» при поддержке управления молодёжной политики Белгородской области.

с представителями этой страны, ее культурой, системой образования, но и улучшить знание английского языка.

ко интересно, но и с пользой. Игротека – это именно такой формат отдыха, когда приятное времяпровождение в

# Игротека для студентов

В течение нескольких дней молодые люди учились грамотно составлять проекты, просчитывать риски, создавать команду управления проектом и эффективно презентовать свою идею. Также участники Школы представляли свои собственные проекты с целью получить поддержку или совет экспертов. В общей сложности специалисты выслушали порядка восьмидесяти выступлений. Двенадцать из них были отмечены по итогам Школы. В номинации «Организационный проект» лучшим признан проект коворкинг-центра в г. Белгороде Марии Галицкой (*подробнее о нем вы могли читать в «Смене» № 45*). Победителем в номинации «Технологический проект» стала Алла Симакова и ее «Трансформационная учебно-ролевая игра «Жилили...». Первое место среди социальных проектов заняла «Игротека для студентов НИУ «БелГУ» Юлии Гребениковой. О ней и пойдет речь дальше.

**- Юлия, расскажи о своем участии в проектной школе.**

- Я приезжаю туда уже второй раз. Мне нравится, что Школа имеет насыщенную образовательную программу, занятия проходят в форме тренингов. На мой взгляд, это более эффективная форма работы, нежели традиционные лекции. Все преподаватели компетентны в своем деле, в любое время открыты для диалога, всегда можно получить консультацию нужного вам специалиста.

Замечу, что организаторы Школы традиционно приглашают на встречи с участниками интересных людей. В этом году занятия посетили начальник управления молодёжной политики области Наталья Полуянова, первый заместитель начальника департамента внутренней и кадровой политики области Ольга Павлова, олимпийский чемпион Сергей Тетухин. Также приезжала делегация студентов из Голландии, так что у нас появилась возможность не только познакомиться



**- Твой проект был высоко оценен экспертами. Поделись, о чем он?**

- Желание создать игротеку в вузе у меня возникло, когда я стала куратором одной из студенческих групп, - рассказывает Юлия. - Именно тогда мне захотелось, чтобы у студентов появилась возможность организовывать свой досуг не толь-

ко интересно, но и с пользой. Игротека – это именно такой формат отдыха, когда приятное времяпровождение в компании друзей сочетается с развитием навыков мышления, памяти, внимания, воображения, творческих способностей. Кроме того, это отличный способ сплочения группы, раскрытия индивидуальности каждого.

**- На кого ориентирован проект?**

- Прежде всего на студен-



тов, а также кураторов. Использование такого рода игр при проведении кураторских часов позволит оценить уровень сплоченности в группе, решить проблемы коммуникации, раскрыть потенциал и таланты каждого студента.

**- Как будет работать игротека?**

Сам проект предполагает создание фонда игротеки на базе Научной библиотеки им. Н. Н. Страхова. Каждый студент по имеющемуся у него абонементу (а значит, бесплатно) получает возможность брать интеллектуальные игры и пользоваться ими. На данный момент составлен перечень наиболее популярных среди студентов настольных игр, это «Элиас», «Монополия», «Манчкин», «Имад-

жинуриум». В дальнейшем планируется пополнение фонда. Также, в перспективе, мне бы хотелось проводить чемпионаты по интеллектуальным играм среди студенческих групп, факультетов.

**- Когда планируется реализация?**

- Честно говоря, проект писался исключительно для участия в проектной школе, с целью получения новых знаний. Но мне очень бы хотелось, чтобы управление социально-воспитательной работы вуза обратило на него внимание и оказало организационную и финансовую поддержку в его реализации.

**Алёна РОГОЖА.**  
Фото из архива Ю. ГРЕБЕНИКОВОЙ.