

УДК 379.82

**РЕШЕНИЕ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ЗАДАЧ В ТЕХНОЛОГИЧЕСКИХ ДИСЦИПЛИНАХ
С ПОМОЩЬЮ НАСТОЛЬНЫХ ИГР****А. Д. ПЕТРОВИЧ, М. А. МАРКОВИЧ***(Представлено: канд. техн. наук, доц. А. С. КИРИЕНКО)*

Деловая игра отвечает требованиям времени: обучать - играя, играть - обучая. В данной статье приводится обзор эффективности использования игр в технологическом образовании.

Введение. Основная задача педагогической деятельности - подготовка конкурентоспособных, всесторонне развитых, квалифицированных специалистов в системе СПО. Исходя из этих задач основными целями деятельности педагога являются: - формирование, закрепление, совершенствование знаний, умений и практических навыков обучающихся по освоению выбранной профессии; - развитие познавательных способностей и творческого мышления; - воспитание профессиональной самостоятельности; - выработка активной жизненной позиции; - активация деятельности обучающихся путём постановки проблемных ситуаций на занятиях [1].

Основная часть. Для реализации вышеперечисленных целей необходимо использовать в преподавании специальных дисциплин элементы новых педагогических технологий. Это информационные, игровые технологии, активные формы обучения. В процессе игры применяются объяснительно-иллюстративный и репродуктивный методы обучения. Проблема активизации познавательной деятельности всегда была одной из наиболее актуальных в теории и практике обучения, так как очень часто есть вероятность столкнуться со снижением интереса к обучению.

Пересмотрев ряд применяемых технологий, хочется более подробно рассмотреть игровые технологии, потому что они способствуют развитию мотивации обучения, в игре каждый ребенок может проявить свои личные качества, знания и умения. При внедрении игровой технологии в учебный процесс формируются ценностные ориентации и установки профессиональной деятельности, включается момент социального взаимодействия. Особенно радует, что те дети, которые учатся неохотно, на таких занятиях работают с большим увлечением. Если же занятие построено в форме соревнования, то, естественно, у каждого студента возникает желание победить, а для этого они должны иметь хорошие знания. Игровую деятельность как проблему разрабатывали К.Д. Ушинский, П.П. Блонский, С.Л. Рубинштейн. Наиболее точно и широко игровой метод обучения описал А.А. Вербицкий, он наиболее точно определил принципы деловой игры, он совершенно прав, говоря, что позволяет детям приобретать опыт познавательной и профессиональной деятельности, составил структуру или игровую модель, выявил особенность деловой игры. Большой вклад в развитие деловых игр внес Ю.Н. Кулюткин, описавший основные этапы проведения игры [2].

Чуть позже возникло такое понятие как игровая технология или что означает в нашем понимании процесс реализации игры. Учебная деятельность далека от реальной жизни и профессиональной деятельности. Зачастую это обуславливает формализм знаний, трудность их применения. Необходимость преодоления этих трудностей привела к необходимости усиления связи техники, производства, образования, науки, широкому использованию коллективных форм организации учебной деятельности, к которым и принадлежит деловая игра. Такой тип обучения реализует в себе следующие методологические принципы: связи теории и практики, моделирования, системности.

Игра наряду с трудом и ученьем - один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования. Игра, являясь развлечением, отдыхом, способна перерасти в обучение, в творчество. По определению, игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. Игра является уникальным механизмом для передачи социального опыта - как практического так и этического, связанного с определёнными правилами и нормами поведения в различных ситуациях. Активное применение игрового метода обучения обусловлено требованиями повышения эффективности обучения за счёт более активного включения детей в процесс не только получения знаний, но и непосредственного их использования [3].

Функция игры - ее разнообразная полезность: коммуникативность, коррекция, социализация.

В современном обучении игровая деятельность используется в следующих случаях: - в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета; - как элементы более обширной технологии; - в качестве занятия или его части.

Педагогическая игра обладает существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном

виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Игровое обучение предполагает решение проблем, связанных с профессиональной деятельностью, человеческими взаимоотношениями и личными трудностями. Девиз моей педагогической деятельности: «Учение без принуждения». Задача – сделать процесс обучения занимательным, создать у студентов бодрое рабочее настроение, облегчить преодоление трудностей в усвоении учебного материала. Деловая игра отличается от многих других способов обучения. Играющий чувствует свои силы и возможности, созданы условия его самореализации. Преподаватель должен привлекать учащихся к подготовке игры, тогда они органично войдут в игру, будут активными её участниками. К основным принципам организации игры относятся: поддержание игровой атмосферы, отсутствие принуждения при вовлечении в игру, развитие игровой динамики, постепенное углубление содержания заданий [4].

Игровые технологии стимулируют познавательный интерес, ведь любая учебная игра толкает на поиск ответа, ситуация успеха создаёт благоприятную атмосферу, а результат в игре команды будет зависеть от всех участников. Использование деловых игр в учебно-воспитательном процессе позволяет сформировать у обучающихся: умение находить пути решения, выработать общую точку зрения; стремление понять и прислушаться к точке зрения других; умение различать эмоциональное состояние соучастников и использовать это в ходе общения; профессиональные умения в общении, интересы, позиции, психологические качества [5].

Игровые занятия индивидуализируют процесс обучения, что даёт возможность каждому участнику продемонстрировать свой собственный потенциал, при этом расширяется интерес к выбранной профессии, что позволяет наилучшим образом адаптироваться к ней в реальной практике. Опыт показывает, что на занятиях, где проводится игра, отмечается высокая активизация деятельности учащихся. Соревновательность в работе, возможность посоветоваться, реализовать и восполнить острый дефицит времени - все эти игровые элементы активизируют учебную деятельность, формируют интерес к дисциплине. Игры предполагают проблемный характер обучения, так как возникают вопросы, на которые нужно дать ответ, ситуации, в которых необходимо найти пути решения, что в итоге приводит к творческому поиску.

Заключение. Итак, эффективность учебного процесса во многом зависит от умения педагога правильно организовать и грамотно выбрать ту или иную форму проведения занятия. Нестандартные формы проведения занятий дают возможность не только поднять интерес обучающихся к изучаемому предмету, но и обучить работе с различными источниками знаний.

ЛИТЕРАТУРА

1. Кукушин В.С. Теория и методика обучения / В. С Кукушин. Ростов на/Д: Феникс, 2009. 476 с.
2. Кларин М. В.. Инновация в обучении: метафоры и модели. / М. В. Кларин. М.: «Наука». 1997. 143 с.
3. Гуслова М.Н. Инновационные педагогические технологии / М. Н. Гуслова. М.: Активное обучение «Академия», 2009. – 158 с.
4. Ксензова Г.Ю. Перспективные школьные технологии / Г. Ю. Ксензова. М.: Педагогическое общество России, 2001. 345 с.
5. Мухина С.А Нетрадиционные педагогические технологии в обучении / С.А. Мухина, А.А. Соловьёва. Ростов на/Д: Феникс, 2004.