

характер, может использоваться студентами в личной и профессиональной деятельности; широкие возможности для студентов работать с ЭУП в любое удобное время в соответствии с личностными возможностями и потребностями), б) широким использованием методов проблемного обучения, исследовательских, коммуникативных методик, активных форм и методов; в) созданием условий для активизации мыслительной деятельности студентов (системный анализ, сравнение, классификация, обобщение, моделирование и проектирование и др.) посредством освоения, применения и рефлексии большого объема презентаций и видеоматериалов; г) воспитательным воздействием на студентов самого содержания учебного материала, включающего наряду с социально и личностно значимой проблематикой исторические сведения (в том числе о персоналиях), которые имеют важное значение для формирования мировоззрения, нравственного сознания студентов, их гражданской ответственности.

УДК 378:37.091.33

Мушинский А.Ю.

**ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА КАК ВИД АКТИВНОГО
ОБУЧЕНИЯ БУДУЩИХ ПЕДАГОГОВ-ИНЖЕНЕРОВ
ПРИ ИЗУЧЕНИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
«ПЕДАГОГИКА»**

БНТУ, Минск

Научный руководитель: Козлова М.Д.

В Белорусском национальном техническом университете на инженерно-педагогическом факультете в процессе подготовки педагогов-инженеров по специальности «Профессиональное обучение» изучается учебная дисциплина «Педагогика». Для формирования у студентов профессиональных, академических и социально-личностных компетенций на практических занятиях

по данной дисциплине применяются современные методы, средства, формы обучения и воспитания.

Одним из современных методов обучения является метод активного обучения, который предполагает совокупность педагогических действий и приёмов, направленных на организацию учебного процесса и создающего специальными средствами условия, мотивирующие обучающихся к самостоятельному, инициативному и творческому освоению учебного материала в процессе познавательной деятельности [1]. Одним из видов активного обучения является дидактическая игра.

Дидактическая игра – это активная и (или) интерактивная учебная деятельность по имитационному моделированию изучаемых систем, явлений, процессов. Отличительной особенностью дидактических игр является наличие игровой ситуации, когда каждый участник и команда в целом объединены решением главной задачи и ориентируют свое поведение на достижение успеха.

В мировой практике известны следующие типы дидактических игр: анализ конкретных ситуаций, игровое проектирование, разбор деловой почты руководителя, социоиговые технологии обучения и другие.

Анализ конкретных ситуаций. Применяется для подготовки специалистов в современных инженерно-технических системах и системах управления, которые отличаются высокой сложностью, технологичностью, многофакторностью и постоянно возрастающей интенсивностью обработки информации. В основе данного метода лежит коллективное решение обучающимися проблемной задачи. Задача может быть технической, социальной, управленческой, которая может требовать нахождения конкретного решения или определения совокупности действий, ведущих к выходу из критической ситуации.

Игровое проектирование. Суть данного метода состоит в конструировании, проектировании, разработке технологии

производства работ или деятельности, которые отражают в игровой форме. Процесс игрового проектирования и особенно итоговое обсуждение часто проводят с функционально-ролевых позиций, позволяющих сформировать у обучающихся более полное представление об изучаемом процессе и конструируемом объекте [2].

Социоигровые технологии. Применяются в сфере интерактивных технологий аудиторного обучения в УВО. Способствует обеспечить у обучающихся: их мотивационной свободы (добровольности); их информационной инициативности (коммуникативности); их деловой компетентности (самостоятельности) [3].

Разбор почты руководителя. Обучающиеся изучают документы, принимают необходимые решения, ставят резолюции, составляют определённое мнение о ситуации. Итоговая часть игры проводится в виде дискуссии с разбором действий игроков и их представления о ситуации [2].

Применение дидактических игр как активного метода обучения в УВО приведет к продуктивной мыслительной и практической деятельности обучающихся в процессе овладения учебным материалом, так как способствует формированию академических, социально-личностных, профессиональных компетенций и качеств личности обучающихся, а также развитию активного и творческого потенциала обучающихся.

ЛИТЕРАТУРА

1. Методы активного обучения [Электронный ресурс] / Современные педагогические технологии. – Режим доступа: <http://pedtechno.ru/content/metody-aktivnogo-obucheniya-mao>. – Дата доступа: 09.03.2016.
2. Дидактические игры [Электронный ресурс] / Словари и энциклопедии на Академике. – Режим доступа:

<http://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/28607>. – Дата доступа: 07.03.2016.

3. Социоигровые технологии обучения [Электронный ресурс] / Моя библиотека Москва, 2015. – Режим доступа: <http://mybiblioteka.su/tom2/3-30138.html>. – Дата доступа: 11.03.2016.

УДК 378:364-43

Новик А.С.

СОЦИАЛЬНАЯ РАБОТА. ПРОФЕССИОНАЛЬНО ВАЖНЫЕ КАЧЕСТВА СОЦИАЛЬНОГО РАБОТНИКА

БНТУ, Минск

Научный руководитель: Канашевич Т.Н.

Социальная работа как вид профессиональной деятельности существует уже несколько десятилетий во многих развитых странах мира. В Республике Беларусь данная деятельность получила отдельный, самостоятельный статус с начала 90-х годов. По мере накопления опыта происходило выделение основных, наиболее актуальных для нашей страны направлений. В настоящее время в Государственном классификаторе «Специальностей и квалификаций» отмечены три основных направления специальности «Социальная работа»: «Социально-педагогическая деятельность», «Социокультурная деятельность», «Социо-медико-психологическая деятельность». Социально-педагогическая деятельность – деятельность, направленная на оказание помощи ребенку в процессе его социализации, освоения им социокультурного опыта и на создание условий для его самореализации в обществе. Социально-культурная деятельность – взаимодействие людей в создании, освоении, сохранности и распространении общественно значимых ценностей культуры, в процессе которого