

УДК 371.13

Ражнова А.В.

АКТИВНОЕ ИЗУЧЕНИЕ ЗАКОНА ОБ ОБРАЗОВАНИИ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ В ПРОЦЕССЕ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

Белорусский национальный технический университет

Минск, Республика Беларусь

В процессе изучения курса «Теория педагогики» будущие педагоги должны изучить особенности национальной системы образования, проанализировать состояние современной практики образования. Перед нами стоит задача включить студентов в активное изучение системы образования Республики Беларусь, стимулировать ценностное отношение к тенденциям ее развития и проблемам, ждущим своего разрешения. Одним из способов активного обучения, несомненно, является деловая игра.

Игре как феномену культуры и дидактическому средству посвящено множество самых разнообразных исследований и публикаций. Игра в истории и развитии человечества сравнима по возрасту со временем появления самого человека, ее истоки прослеживаются вплоть до магических обрядов первобытных людей. Игры изучаются в психологии, этнографии и истории культуры, в теории управления, педагогике. В науке существует особое направление - теория игр. Создано множество классификаций игр. В соответствии с одной из них можно выделить игры функциональные, тематические, конструктивные, дидактические, спортивные, военные и получившие широкое распространение деловые игры.

Деловая игра – форма воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирования систем отношений, характерного для данного вида практики. Учебная деловая игра позволяет задать в обучении предметный и социальный контекст будущей профессиональной деятельности и так смоделировать более адекватные в сравнении с традиционным обучением условия формирования специалиста. В этих условиях:

1. усвоение нового знания накладывается на канву будущей профессиональной деятельности;
2. обучение приобретает совместный, коллективный характер;
3. развитие личности специалиста осуществляется в результате подчинения двум типам норм: нормам компетентным предметных действий и нормам социальных отношений коллектива.

Рассмотрим основные этапы деловой ролевой игры на примере проведения «пресс-конференции». В процессе подготовки, проведения и обсуждения игры изучалась тема «Система образования Республики

Беларусь». В основе сценария данной игры методическая разработка коллектива авторов [2].

В процессе подготовки к пресс-конференции преподаватель знакомит студентов с темой, излагает сценарий и подробно излагает каждый блок игровых правил. Происходит распределение ролей. В первую группу входят «министр образования», «ректоры» вузов, «директора» общеобразовательных школ, гимназий, лицеев, колледжей, высших технических училищ. Во вторую группу входят студенты, которые выступают в качестве корреспондентов различных газет и журналов, родители. В процессе подготовки к игре все студенты изучают Закон об образовании Республики Беларусь, анализируют его содержание с позиции выбранной роли, продумывают свой внешний образ. Подготовка к проведению ролевой игры включала и некоторую работу по оформлению помещения - перестановка мебели, изготовление бейджей.

Проблемное поле пресс-конференции включало следующие аспекты:

- реальные права учащихся городских и сельских школ;
- многоступенчатая система высшего образования;
- репетиторство как механизм поступления в вуз;
- платное образование;
- свободный диплом и обязательное распределение;
- возможности получения образования и стажировки за рубежом.

Игра требует от педагога отказаться от доминирования в учебной аудитории, изменить свою деятельность в образовательном процессе, поставив в центре внимания организацию учебной деятельности студентов. Акцент активности в образовательном процессе смещается в сторону обучающегося, что является одним из принципов активного обучения. Во время проведения игры преподаватель выполняет ряд функций: поясняет непонятную информацию, может направлять игроков, разрешает спорные моменты, подбадривает нерешительных игроков, тактично нейтрализует наиболее активных игроков, захватывающих инициативу.

Не менее важным этапом является обсуждение процесса и итогов ролевой игры. Оно начинается с анализа эмоционального состояния участников игры. Далее следует обзор игровых событий, обсуждаются трудности, возникшие в ходе игры. Заданные вопросы журналистов и полученные ответы сопоставляются с изучаемым материалом. В конце обсуждения студенты высказывают свои суждения по улучшению сценария и правил игры, предлагают темы для будущих деловых игр («Родительское собрание», «Педагогический совет» и т.д.).

Анализ современной педагогической и психологической литературы, успешный опыт проведения деловых ролевых игр убеждает нас в том, что игра является эффективным методом стимулирования познавательной активности обучающихся. В связи с этим возникает вопрос: «Почему игра

как метод обучения редко используется?» Интересные данные были получены в результате опроса учителей и будущих педагогов. Для выявления отношения к игровым методам обучения нами было проведено анкетирование среди учителей СШ №1 г.п. Плещеницы. При том, что из 20 опрошенных учителей положительно относятся к дидактическим играм 17 человек, считая, что дидактическая игра повышает интерес учащихся к предмету, стимулирует их активность и самостоятельность, лишь половина из них регулярно используют этот метод в своей практике. Среди причин, которые не позволяют применять игру в учебном процессе, учителя называют отсутствие методических разработок по определенным предметам (25%) и большие затраты времени и трудности при подготовке (40%). Но даже беглый анализ методической литературы убеждает нас в обратном. В чем же заключается истинная причина вытеснения игры из учебного процесса? Студентам 3 курса инженерно-педагогического факультета БНТУ была предложена анкета «Игра в стратегии активного обучения». На вопросы анкеты ответили 23 человека. На вопрос, «Какие причины чаще всего мешают педагогам в проведении дидактических игр?» 9 человек указало на несогласие, нежелание, незаинтересованность учащихся. Мы склоняемся именно к этой версии ответа, ведь в игру не заставишь играть, а значит, необходимо менять стиль взаимоотношений, перестать использовать оценку как средство поддержания дисциплины, принять самостоятельность учащихся. Еще одно «слабое» место игровых методов, на которое указывают и учителя, и студенты – большие затраты времени на игру. Действительно, игра, как и дискуссия, не позволяет преподнести большой объем информации, но целью современной дидактической системы является не только усвоение учащимися суммы знаний, а и стимулирование познавательной активности, формирование самостоятельного мышления. Это означает, что игра может внести принципиальные изменения в образовательный процесс, ведь познавательные дидактические игры способствуют развитию познавательной активности, стимулируют познавательный процесс, интерес к процессу учения. Они обеспечивают развитие коллективных отношений, снимают эмоциональную напряженность, создают атмосферу заинтересованного непринужденного выполнения учебных действий. Одним из бесспорных преимуществ данного метода является, на наш взгляд, возможность установления субъект-субъектных отношений между учителем и учеником, что открывает новые возможности для саморазвития обеих сторон.

ЛИТЕРАТУРА

1. Григальчик, Е.К. Обучаем иначе. Стратегия активного обучения / Е.К. Григальчик [и др.]. – Минск: «БИП-С», 2003. – 182с.

2. Жук, А.И. Основы педагогики: учеб. пособие / А.И. Жук, И.И. Казимирская, О.Л. Жук, Е.А. Коновальчик; Под общ. ред. А.И. Жука. Минск: Аверсэв, 2003. – 349с.
3. Педагогика: Большая современная энциклопедия / Сост. Е.С. Рапацевич – Минск: «Соврем. слово», 2005. – 720с.

УДК 372.851

Решеткина И.В.

ОРГАНИЗАЦИЯ ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СТУДЕНТОВ ПРИ ОБУЧЕНИИ ПРОФИЛЬНЫМ ДИСЦИПЛИНАМ

*Брестский государственный университет им. А.С. Пушкина, г. Брест,
Республика Беларусь*

The article offers some lessons aimed at realising the ideas of the project method. The projects “The centre of teaching maths by distant methods” and “Our replay to the “Numbers”” are described. The experimental base of the research is Brest State University named after A. S. Pushkin.

Многообразие существующих педагогических концепций обучения в высшей школе объясняется их востребованностью в условиях перехода на двухступенчатую систему обучения.

В свете основных тенденций современного образования (изменение научных мировоззренческих моделей мира, разнообразие и совершенствование форм обучения, развитие дистанционных форм, изменение роли образования и его институтов в современном обществе и т.п.) актуализируются вопросы исследования образования как динамично развивающейся системы.

К факторам (основным чертам), определяющим современное образование, можно отнести: открытость, доступность, гуманизацию, гуманитаризацию, информатизацию, интерактивность, использование информационных гипертехнологий (гипертекст, гипермедиа), личностно-ориентированную направленность содержания обучения, стремление к организации гибкого адаптивного учебного процесса [1].

Сказанное находит отражение в пересмотре известных педагогических идей, приобретение ими «второй жизни» (нового уровня). Ярким примером является «метод проектов». Ориентацию метода проектов на активное освоение исследовательской деятельности отражает тезис: «В подготовке учителя нельзя ограничиваться определением состава знаний, умений, навыков, а следует исходить из проблем личности, особенностей и закономерностей ее становления, нравственно-психологической готовности к профессиональной деятельности, учитывая,