

Процедура проведения упражнений, игр, тренингов с целью развития профессионально важных личностных качеств должна носить смыслообразующий характер для его участников, соответствовать психоэкологическим требованиям и требованиям этического порядка. Участники тренинга выбирают форму занятия исходя из собственных потребностей, интересов, возможностей с целью блокировки отрицательных и актуализации положительных личностных качеств, необходимых для успешной профессиональной деятельности.

ЛИТЕРАТУРА

1. Игры для интенсивного обучения. — М.: Прометей, 1991. — 219 с.
2. Ситников А.П. Акмеологический тренинг: Теория. Методика. Психотехнологии. — М.: Технологическая школа бизнеса, 1996. — 428 с.
3. Шевченко Л.Л. Практическая педагогическая этика. — М.: Собор, 1997. — 506 с.

УДК 371.132

Баранова А.С., Подкопаева Е.Г.

ДЕЛОВАЯ ИГРА КАК МЕТОД РАЗВИТИЯ ГИБКОСТИ УМА УЧАЩИХСЯ НА УРОКАХ ТЕХНОЛОГИИ

*Белорусский национальный технический университет,
Минск, Республика Беларусь*

The article describes the role of business game as a method of intellect flexibility development at technology lessons. In accordance with the conception of technological education in school we have studied the possibilities of various modifications of a business game represented the specific character of such games at technology lessons. The characteristics of a business game were analyzed taking into account the requirements of technological stage of the society development.

Человечество вступило в эпоху, когда уходит в прошлое индустриальный этап научно-технического прогресса с его технократической идеологией — любой ценой получить максимальный результат. Новый — технологический — этап устанавливает приоритет способа над результатом деятельности, учет ее социальных, экологических, экономических, психологических и других факторов и последствий. Поэтому каждому человеку необходимо быть способным комплексно подходить к оценке результатов, выбору способов деятельности. Этому и призван научить предмет «Технология».

Важность формирования у молодежи технологической культуры в настоящее время признается во всем мире. Концепция технологического образования школьников, принятая ныне за основу, утверждает триединую задачу образовательной области учебного предмета «Технология»:

- повысить интеллектуальный потенциал, образовательный и профессиональный уровень будущих членов общества, способных не только освоить, но и творчески использовать достижения научно-технического прогресса;
- обеспечить творческий подход к формированию системы обучения, учитывая познавательные способности и возможности школьника;
- воспитать учащихся как личность, способную добиться успеха в профессиональной деятельности (сделать карьеру).

Минимальное содержание технологического образования призвано способствовать формированию целостной картины знаний о мире профессий и технологий, освоению школьниками опыта культуuroобразной преобразовательной деятельности человека по сложившимся в практике общеобразовательных учреждений видам труда (технический, обслуживающий, сельскохозяйственный). [2, стр. 4–5]

Как мы видим, развитие интеллектуального потенциала, а значит и гибкости ума, входит в число первейших задач предмета «Технология», другими словами, потребностей общества.

Непременным условием эффективности современного процесса обучения является развитие активности учащихся и ее поддержание в течение всего периода занятий по технологии. Это далеко не простая задача, решение которой возможно найти в области выбора оптимальных методов обучения.

Для активизации деятельности учащихся в процессе обучения следует ограничить до оправданных размеров использование излагающих методов, с помощью которых передаются готовые знания, в пользу исследовательских, эвристических. Именно эти, последние, заключающиеся главным образом в приобщении учащихся к выявлению и разрешению определенных проблем, вместе с проверкой полученных решений содействуют закреплению знаний и умений, развивают гибкость мышления и самостоятельность в деятельности, формируют интерес к учебе.

Среди многих форм активизации учащихся, способствующих развитию гибкости ума, можно выделить проблемное обучение, коллективные формы работы, деловые (дидактические) игры. Мы остановимся на методе деловой игры.

Под *деловой игрой* понимают моделирование в условной обстановке объектов реального процесса. Метод деловой игры используется для решения комплексных задач по усвоению нового учебного материала и его закреплению, развитию творческих способностей и коммуникативных умений учащихся. В процессе деловой игры у школьников формируются общеучебные умения, ос-

ваиваемый объект рассматривается с различных позиций. Это расширяет сферу применения интеллектуальных качеств, особенно гибкости ума, которое «проявляется в целесообразном варьировании способов действий, в легкости перестройки уже имеющихся знаний, в легкости перехода от одного действия к другому, в преодолении инерции предыдущего действия, в формировании обратных связей, в свободе перестройки в создаваемых в соответствии с условиями задачи образов, выдвинутых гипотез» Н.А. Менчинская (1966).

Характерными признаками деловой игры являются:

- воспроизведение (имитация) деятельности трудового коллектива, поведения человека в нестандартной обстановке и т. п.;
- наличие объекта игрового моделирования;
- распределение ролей между участниками игры;
- взаимодействие участников игры, исполняющих различные роли;
- различие интересов у участников деловой игры и наличие конфликтной ситуации в игре;
- наличие общей цели игрового коллектива;
- реализация в процессе игры «цепочки решений»;
- привязка моделируемых в игре событий к определенным моментам времени;
- наличие системы индивидуального или группового оценивания деятельности участников игры. [1, стр. 211–213]

В учебном процессе средней школы могут применяться различные модификации деловой игры:

1) *Имитационная*, в которой моделируется функционирование завода, фабрики, предприятия, конкретная деятельность людей (обсуждение планов производства той или иной продукции, оценка качества продукта, его поставка на продажу и др.) и условия ее осуществления. Сценарий имитационной игры, кроме сюжета события, содержит описание структуры и назначения имитируемых объектов.

2) *Операционная*, помогающая отрабатывать выполнение вполне конкретных специфических операций, например методики обработки древесины, металла, пищевых продуктов и текстильных материалов: В операционной игре моделируется соответствующий рабочий процесс.

3) *Ролевая*, в которой отрабатывается тактика поведения, действий; выполнение функций и обязанностей конкретного лица (рабочего, мастера, прораба; официанта, повара, швеи). Для проведения игры с исполнением роли разрабатывается модель-пьеса ситуации, между учащимися распределяются роли с «обязательным содержанием».

4) «Деловой театр» (*метод инсценировки*). В нем разыгрывается какая-либо ситуация, поведение человека в ней. Здесь школьник должен мобилизовать весь свой опыт, суметь вжиться в образ определенного лица, понять его действия,

оценить обстановку и найти правильную линию поведения. Основная задача метода инсценировки — научить ориентироваться в различных обстоятельствах, давать объективную оценку своему поведению, учитывать возможности других людей, устанавливать с ними контакт, влиять на их интересы и деятельность, не прибегая к формальным атрибутам власти, к приказу. Для данного метода составляется сценарий, где описываются конкретная ситуация, функции и обязанности действующих лиц, их задачи. Например, рабочий изготовил деталь с дефектом — реакция мастера; начальник оскорбил подчиненного — действия последнего; швейной мастерской поручили выполнить большой заказ, начальник понимает, что не уложится в сроки — варианты выхода из ситуации.

5) *Психодрама и социодрама*. Эти методы близки к «исполнению ролей», но в данном случае ученик сталкивается с социально-психологической проблемой, в которой отрабатывается умение чувствовать ситуацию в коллективе, оценивать и изменять состояние другого человека, умение войти с ним в продуктивный контакт. Например, как необходимо действовать начальнику в ситуации, когда работник получает производственную травму; как разрешать внутренние конфликты коллектива; как взаимодействовать с начальством или подчиненными в экстренных случаях.

После проведения деловой игры рекомендуется проанализировать достигнутые результаты, отметить ошибки, сформулировать окончательный итог занятия.

ЛИТЕРАТУРА

1. Жук О.Л. Педагогика: Учеб.-метод. Комплекс для студентов пед. специальностей/ О.Л. Жук — Мн.: БГУ, 2003. — 383 с.
2. Кругликов Г.И. Методика преподавания технологии с практикумом: Учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений. — М.: Издательский центр «Академия», 2002. — 480 с.

УДК 378.026.9

Баранова А.С., Шинкевич А.А.

ФОРМИРОВАНИЕ КУЛЬТУРЫ ВОСПРИЯТИЯ УЧЕБНОЙ ИНФОРМАЦИИ

*Белорусский национальный технический университет,
Минск, Республика Беларусь*

В результате научно-технического прогресса особую актуальность приобрела проблема восприятия информации, в том числе учебной, в связи с ее