

МЕЖДУНАРОДНАЯ АКАДЕМИЯ НАУК ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ОБРАЗОВАНИЯ

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ
ДОНЕЦКОЙ НАРОДНОЙ РЕСПУБЛИКИ

ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДОНЕЦКИЙ РЕСПУБЛИКАНСКИЙ ИНСТИТУТ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ОБРАЗОВАНИЯ»

**АКТУАЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ
РАЗВИТИЯ ПРОФЕССИОНАЛИЗМА ПЕДАГОГОВ
В СОВРЕМЕННЫХ УСЛОВИЯХ**

*Материалы
Международной электронной
научно-практической конференции
2–31 октября 2017 года*

Том 3

Донецк
2017

Будник Н. В.,

*старший преподаватель кафедры
педагогике ГОУ ВПО ЛНР Луганского
национального университета
имени Тараса Шевченко*

Водолазова А. В.,

*магистрант кафедры педагогике
ГОУ ВПО ЛНР Луганского национального
университета имени Тараса Шевченко*

ДЕЛОВАЯ ИГРА КАК ИННОВАЦИОННЫЙ МЕТОД ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

***Аннотация.** В статье рассматриваются перспективы деловой игры как инновационного метода образования. Раскрываются характеристика деловых игр. Указывается на необходимость и потребность в учебном процессе деловых игр.*

***Ключевые слова:** проблемы инновационные методы образования, игра, деловая игра, учебно познавательная деятельность.*

Творчество человека – это деятельность, направленная на создание нового продукта, то есть нового материального объекта, нового знания, новой технологии. При этом новизна продукта может быть объективной, если его не было в прошлом опыте человечества, и субъективной, если этот продукт отсутствовал только в опыте самого человека.

Несомненно, организация творческого занятия необходима как для преподавателя, так и для студентов.

Творческое занятие для преподавателя – это занятие, на котором организовывается творческая деятельность студентов, которые самостоятельно «создают» новый для себя продукт: новые знания, новую систему действий, новый метод достижения целей и т.д.

Творческое занятия для студента – это занятие, на котором учащиеся для личных потребностей и мотивов формулируют цели своей деятельности, организывают адекватную для этих целей деятельность. [1, ст.19]

Преподаватель должен установить, какие из элементов деятельности (цели, предмет, методы, программа действий) будут даны студентам в «готовом» виде, а какие они должны будут «создать» самостоятельно. Разработка нового продукта требует коллективных усилий. Продукт формируется и приобретает завершённый вид в ходе обсуждения полученных всеми студентами результатов. Оценка качества созданного продукта должна проходить на этом же занятии, а именно через его применение.

Если говорить о формировании в вузе не просто квалифицированного специалиста, а творческой личности, то необходимо каждому студенту предоставить возможность самореализации, саморазвития и самовоспитания. Эту возможность наши воспитанники могут получить при условии использования в учебном процессе нетрадиционных методов обучения, которые в образовательных кругах получили название активных методов. [3]

Активизация познавательной творческой деятельности студентов стимулирует использование деловых игр в образовательном процессе.

Деловая игра нацелена на развитие у студентов умения анализировать конкретные практические ситуации и принимать решений; в ходе игры развиваются творческое мышление (способность определить проблему, оценить ситуацию, выдвинуть возможные варианты решения и, проанализировав эффективность каждого, выбрать самый оптимальный вариант) и профессиональные умения специалиста, деятельность которого сводится к принятию решений. [2, ст.15]

Проводя анализ инновационных технологий в образовательном пространстве, а именно деловой игры как инновационного метода педагогической деятельности преподавателя,

рассмотрим вопрос такой организации учебно-воспитательного процесса в учебном заведении, который дает возможность обеспечить последовательность, вариативность и индивидуализацию процесса обучения.

Игра – это уникальный механизм аккумуляции и передачи человеком приобретенного опыта. В игре актуализируется, находит свое поведенческое проявление/воплощение активная позиция её участников.

Через игру человек накапливает наилучший свой опыт, т.к. играть – то же, что и экспериментировать.

Любая игра – это новый опыт, который, в свою очередь, становится источником новых знаний, новых желаний, новых действий и новых идей. Игра заставляет человека напрячь свои силы в спорте, научном поиске, искусстве.

Внедрение деловых игр в образовательный процесс решает такие задачи: развивает практическое мышление студентов, умение анализировать ситуацию, принимать конструктивные решения; содержанием деловых игр выступает имитация условий определенных ситуаций, их динамики, а также деятельности и взаимоотношений людей, включения в этот процесс; выполняя условия игры, её участники принимают профессиональные нормы общения. [1, ст.25].

Цель учебно-педагогических игр – сформировать у будущих работников умение комбинировать теоретические знания с практической деятельностью. Игровые действия определяются целевым аспектом игры. Они могут определяться по-разному: сценарием, ведущим игры, нормативными документами или же формироваться самими игроками согласно их собственным представлениям о ситуации и поставленных перед ними целях.

Организация и проведение деловой игры – продолжительный и трудоемкий процесс. Он заключается в создании игровой имитационной модели, определении цели, предмета игры и этапов её проведения, создании сценария, графической модели взаимодействия участников, определении правил игры и системы оценивания участников. Организаторы игры могут потратить много времени на воплощение, внедрение игры в учебный процесс, но стоит только наплеватьски подойти к основным её исполнителям, не учесть их индивидуальные особенности, взгляды на свою будущую профессиональную деятельность, взаимоотношения студентов в группе и игра сразу, же перестает быть игрой.

Деловые игры в условиях быстрого увеличения объема информации, необходимости более качественной обработки и усвоения, являются самым эффективным способом получения крепких, глубоких знаний, умений и навыков. Они не только вооружают студентов результатами познания, но и формируют самостоятельность, развивают и совершенствуют способности в творческой деятельности.

Успех занятий-игр зависит от правильного выбора необходимой формы игры, соответствующей изучаемой тематике, от правильного подбора заданий, распределения обязанностей между участниками с учетом их индивидуальных особенностей.

Итак, деловая игра интенсифицирует обучение, активизирует, побуждает преподавателя к овладению инновационными технологиями.

Итак, занятие – это организационная форма обучения, которая обеспечивает обучение, воспитание и развитие постоянного состава учеников в течение обозначенного промежутка времени на основе изучения конкретной и одинаковой для всех темы. Объединение рационального и эмоционального как со стороны учителя, так и со стороны ученика. Истинное занятие – это работа разума и сердца. Усиление внимания к формированию системы знаний и их системности через совершенствование структуры знаний, и на этой основе проявление интереса к системно-развивающему обучению

Для осмысленного применения деловых игр необходимо выяснить их сущность, понять отличие детской игры от игры деловой. На практике в системе активного обучения используются такие модели обучающей игры, как:

- имитационная,
- операционная,

- ролевая,
- сюжетная,
- игры-соревнования.

Основные атрибуты деловых игр:

1. Игра имитирует то или иное аспекты целенаправленной человеческой деятельности.

2. Участники игры получают роли, которые определяют отличия их интересов и побуждающих стимулов у игры.

3. Игровые действия регламентируются системой правил.

4. В деловой игре превращаются пространственно-временные характеристики моделированной деятельности.

5. Игра носит условный характер.

6. Контур регулирования игры складывается из следующих блоков: концептуального, сценарного, постановочного, сценического, блока критики и рефлексии, судейского, блока обеспечения информацией.

Более полное и конкретное представление можно получить на основе знакомства с типологией деловых игр и рассмотрения отдельных игр, которые иллюстрируют эту типологию. Одномерные классификации проводились по таким критериям:

- по моделированному объекту – общие управленческие и функциональные (имитация производственной, финансовой деятельности);
- по наличию взаимодействия – интерактивные и неинтерактивные;
- по конструктивным особенностям – простые и сложные;
- по однозначности выигрыша – жесткие и нежесткие;
- по наличию случайных событий – детерминированные и стохастические.

В разработке деловой игры можно выделить следующие этапы:

1. Проблематизация и тематизация.
2. Определение типа по назначению (для учебы, в исследовательских целях, для принятия решений, проектирования).
3. Определение цели.
4. Анализ главных закономерностей – связей, отношений, исходя из проблемы, которая лежит в основе игры.
5. Выделяются игровые единицы и функции. На основе этой работы создается сценарный план, и продумываются игровые события.
6. Создается перечень решений, которые могут принимать игроки. На данном этапе определены основные точки, на которых базируется простая игра.
7. Формулирование правил, распределение ролей среди игроков.
8. Формулирование системы штрафов и поощрений, определение критериев

Результаты игры могут быть очевидны, выражены количественно, и могут оцениваться экспертами.

Деловая игра – это репетиция профессиональной деятельности, которая дает возможность практически проиграть любую конкретную ситуацию согласно её цели; она позволяет глубже проникнуть в психологию отношений между педагогами и студентами, понять, что определяет эти отношения, проследить процедуру создания ситуации в динамике, увидеть её будто «изнутри». Для проведения деловой игры искусственно создаются ситуации, целью которых является решение учебного (производственного, методического, управленческого и т.д.) задания. [2, ст.45]

Преимущество деловых игр заключается в том, что, выбрав ту или иную роль, участники игры начинают взаимодействовать друг с другом, причем их интересы могут не совпадать. В результате возникает конфликтная ситуация, которая сопровождается естественным эмоциональным напряжением, что подогревает интерес к игре. Участники могут показать не только профессиональные знания и умения, но и общую эрудированность, а также такие

черты, как решительность, оперативность, коммуникабельность, инициативность, активность, от которые часто зависит результат игры.

Деловая игра нацелена на развитие умений студентов анализировать конкретные практические ситуации и принимать решения, в ходе игры развивается творческое мышление (способность поставить проблему, оценить ситуацию, выдвинуть возможные варианты решения и, проанализировав эффективность каждого, выбрать самый оптимальный вариант) и профессиональные умения специалиста, деятельность которого сводится к принятию решений. Деловая игра проводится, как правило, по специальным дисциплинам. Таким образом, исключается противоречие между наглядным характером преподавания и необходимостью интегрированных профессиональных знаний для трудовой деятельности. В игре на протяжении небольшого временного промежутка решается несколько типичных производственных задач. [2, ст.19]

Таким образом, мы можем определить, что деловая игра, которая проводится в ВУЗе, является дидактической игрой, её обязательными элементами и условиями служат дидактическая задача, учебно-производственная игровая задача, наличие ролей, отличие игровых деталей, игровая (конфликтная) ситуация, правила игры, коллективный характер игры.

Активность студентов в деловых играх носит яркий, длительный характер. В чем же причина? Попробуем ответить на этот вопрос, прежде всего, определив основные отличия игры от традиционных методов обучения. Во-первых, во время применения деловых игр процесс обучения максимально приближается к реальной практической деятельности. Другими словами, любая деловая игра становится имитационным методом. Во-вторых, деловая игра становится собственно игровым методом обучения, в котором все участники игры оказываются в той или иной роли и принимают решения, согласно своей роли. В третьих, деловая игра – это коллективный метод обучения. Если традиционные методы ориентированы, преимущественно, на индивидуальное обучение студентов, то в деловых играх, где принимают участие студенты всей группы, решения принимаются коллективно.

Учитывая перечисленные особенности деловой игры, преподаватель должен продумать организацию общей деятельности и межличностного общения участников игры таким образом, чтобы она, с одной стороны, максимально отвечала реальной общей деятельности и реальному профессиональному общению, а с другой стороны – обеспечивала решение образовательных задач.

Предлагая студентам игровые задания, следует учитывать их возрастные и индивидуальные особенности. Индивидуальные задания должны быть дифференцированы, то есть, разделены на группы в зависимости от их сложности. При этом важно учитывать интересы учеников, их склонности и уровень подготовки.

Во время игры студент учится анализировать свои действия, самостоятельно принимать решения, прибегает к творчеству, продумывает свое поведение, стиль общения. Часто игра требует коллективного выполнения заданий, что обеспечит её участникам психологический комфорт, ускорит процесс творческого поиска и реализации идей. Творческая атмосфера является неотъемлемой составляющей любой игры.

Учебно-познавательная деятельность студентов на занятиях с организацией игр превращается в творческую учебную деятельность. Студенты решают проблемные ситуации, находят альтернативные варианты решения тех или иных задач, обосновывают свои решения, выражают собственное мнение и т.д. [1, ст.39]

В чем же заключается эффективность деловой игры? Прежде всего, одним из основных показателей эффективности деловой игры является экономия времени, которая определяется как разница между затратами на освоение учебно программы традиционными методами и затратами на достижение этой самой цели с применением деловой игры. Кроме этого, в процессе деловой игры можно проводить контроль знаний учащихся. [4, ст.30]

Также следует отметить, что по результатам оценивания деятельности участников деловой игры можно получить достаточно полную картину их личных способностей и

профессиональных навыков. Безусловно, деловая игра выполняет важнейшие функции (образовательную, воспитательную, развивающую), а главное – она является эффективным методом активного обучения, который пробуждает заинтересованность учеников к изучению предмета, способствует творческому развитию личности.

Эффективность усвоения студентами знаний и умений по профессиональному обучению по большей степени зависит от развития у них интереса к предмету. Интерес студента положительно влияет на все психические процессы и функции восприятия, внимательность, память, мышление, волю.

Активизировать обучение можно только тогда, когда в нем активную деятельность проявляет как сам преподаватель, так и студент.

Одним из эффективных методов активного обучения, который способствует развитию творческого мышления студентов, повышению профессиональной подготовки будущих специалистов, являются деловые игры. [4, ст.35]

Ролевые игры строятся на допущении, что человек усваивает лучше всего динамические процессы, тем более, если он в них вовлечен. Поэтому в играх внимание сосредоточено на действии. Учебный процесс, строится на драматизации исследуемой ситуации. Ролевые игры позволяют студентам:

- определять собственные социальные установки, ощущения и мысли, связанные с реальностью;
- развивать эмпатии, осваивать новые модели поведения и формы общения;
- находить адекватное решение ситуации будто бы изнутри (в отличие от группового обсуждения, где проблемы решаются будто со стороны).
- Что дают игровые методы при обучении?
- развитие самопознания (за счет понижения барьеров психологической защиты и исключения неискренности на личностном уровне);
- личностный рост студентов через расширение сферы осознания себя и других, а также процессов, которые происходят в группе;
- желание учеников обозначить как можно больше возможностей выбора при встрече с жизненными трудностями и проблемами, поскольку поощряется исследовательское отношение к действительности: «Что происходит сей час?»;
- рост самосознания учеников;
- овладение учениками умений рефлексировать, анализировать свое поведение.

Использование деловой игры в процессе обучения способствует сокращению времени на изучение темы и эффективному применению учебного материала. Процесс обучения становится более творческим, захватывающим. [5, ст.19]

Деловая игра – это аналог профессиональной культуры: чем она сложнее, тем глубже процесс становления профессионализма участников игры, тем богаче потенциал профессиональных возможностей человека. Захватывающая игра, которая обучает принципам рациональной организации работы в профессии и дает простор для самовыражения, стимулирует самостоятельность и активность, потребность в приобретении профессиональных знаний и навыках, способствует системному, целостному осознанию профессии и в этом проявляет всестороннюю последовательность в образовании. Организация игр на уроках профессионального обучения помогает моделировать творческий процесс, создает благоприятные условия для развития творческих способностей учеников, стимулирует интерес к осуществлению самостоятельных исследований.

Список литературы:

1. Атаманюк С.И., Койгушская Г.П., Черненко К.Г. *Инновационные методы педагогической деятельности преподавателя в ВУЗе*
2. Вербицкий А.А., Борисова Н.В. *Методические рекомендации по проведению деловых игр.* – М., 1990.
3. Носаченко И.М. *Дифференцированный подход к обучению учеников при помощи игровых методов: Наук. – метод. сб. /Ответст. Ред.. Ничкало Н.Г. – К. НДИ педагогики, 1992. – 174 с.*

4. Педагогика профессионального образования / Под. ред. В.А.Сластенина. – М.: Академия, 2006. – 368 с.
5. Коломиец В.С. Игры в структуры профессиональной подготовки: Сб. науч. Трудов / под. ред.. А. Й. Капской – К., 1999. – С.153 – 160.

Бурцева С. А.,
учитель русского языка и литературы
МОУ «Школа № 54 города Донецка»

ИНТЕРАКТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ КАК ПРОДУКТИВНАЯ ФОРМА РАЗВИТИЯ ЖИЗНЕННЫХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ

***Аннотация.** В данной работе автор прослеживает, как, используя интерактивные технологии обучения, учитель в процессе урока формирует жизненные компетентности учащихся.*

***Ключевые слова:** интерактивные методы; жизненные компетентности; социальная, поликультурная, информационная компетентность; активизация творческих способностей.*

Актуальность данной темы определяется, прежде всего, теми задачами, которые стоят перед современной школой. Одна из них – формирование жизненных компетентностей обучающихся, а также предметных компетентностей. Закон ДНР «Об образовании» предусматривает методологическую переориентацию процесса обучения на развитие личности учащегося.

Интерактивные технологии можно представить как один из видов активных методов обучения. Суть интерактивных технологий в том, что обучение происходит путем взаимодействия всех, кто обучается. В таком случае и учитель, и ученик являются субъектами.

Интерактивные технологии позволяют обеспечить глубину изучения материала, меняется роль учащегося: она становится активной, учащиеся принимают решения, касающиеся процесса обучения.

Учащиеся приобретают навыки, которые требует современное общество: думать, понимать суть вещей, осмысливать идеи и концепции и уже на основе этого уметь искать нужную информацию, трактовать ее и использовать в определенных условиях, формировать и отстаивать свое мнение. Именно этому способствуют интерактивные технологии.

Школа требует новой личности учителя. Педагог больше раскрывается перед учащимися, выступает как лидер, организатор. Использование интерактивных технологий дает возможность для профессионального роста учителя, меняется сама атмосфера в классе.

Для эффективного использования интерактивных технологий педагог планирует свою работу, чтобы дать задания учащимся для предварительной подготовки, выбрать для урока такие интерактивные упражнения, которые бы дали учащемуся «ключ» к усвоению темы. Провести обсуждение по итогам интерактивного упражнения и др.

Интерактивный урок должен начинаться с мотивации, целью которой является необходимость сфокусировать внимание учащихся на проблеме и вызвать интерес к обсуждаемой теме. Далее учитель представляет тему и ожидаемые учебные результаты, чтобы обеспечить понимание учащимися содержания их деятельности. Учащемуся предлагается необходимая информация для того, чтобы на ее основе выполнять практические задания. Центральное место занимает интерактивное упражнение, целью которого является практическое усвоение материала. После чего подводятся итоги, которые сопоставляются с ожидаемым результатом.

Закон ДНР «Об образовании», Государственные образовательные стандарты среднего общего образования и основного общего образования на 2015-2017г., Концепция

СОДЕРЖАНИЕ

СЕКЦИЯ 3

ВНЕДРЕНИЕ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ИННОВАЦИЙ В СОВРЕМЕННОЙ СИСТЕМЕ ОБЩЕСТВЕННО-ГУМАНИТАРНОГО ОБРАЗОВАНИЯ КАК УСЛОВИЕ СОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ КОМПЕТЕНТНОСТИ УЧИТЕЛЯ

Авраменко Н.Л.

Деятельность педагога в раскрытии образовательных ценностей
при изучении предметов обществоведческих дисциплин.....7

Бражник Л. М.

Перспективы использования технологии «Эдьютейнмент» в обучении русскому языку.....12

Будник Н. В., Водолазова А. В.

Деловая игра как инновационный метод педагогической деятельности16

Бурцева С. А.

Интерактивные технологии обучения как продуктивная форма
развития жизненных компетентностей.....21

Бухлова Н. В.

Продуктивная деятельность на уроках языка и литературы в контексте развития филологической
одарённости обучающихся.....27

Волвенкина С. В.

Инновационные технологии в работе современного учителя английского языка.....34

Волкова С. Н.

Технология проблемного обучения на уроках истории в контексте новых образовательных стандартов.....37

Волосюк О. В.

Инновационные методы и формы работы в преподавании курса «Страноведение»
на иностранном языке в высшей школе41

Гончарова О. И.

Использование мультимедийных технологий при обучении английскому языку46

Демьянчук Ю. Г.

Инновационная деятельность учителя художественно-эстетического цикла49

Дочкина А. П.

Приемы рефлексии на уроках музыки52

Елисеева-Брованюк Д. С.

Интегрированный подход к обучению иностранным языкам
как средство интенсификации и модернизации образования.....58

Зубко Л. Н.

Мои инновации в педагогическом образовании61

Иванова М. В.

Мультимедийные технологии в инновационном образовательном процессе обучения
иностранному языку: проблемы готовности учителя.....65