

**Вестник
Пинского
государственного
высшего банковского
колледжа**

Март 2006 г.



5/2006

СО Д Е Р Ж А Н И Е

Актуальный вопрос

Лопух Ю.И. Роль творческих заданий и игровых элементов в развитии профессиональных коммуникативных умений и навыков студентов 4

Семенюк Ж.П. К вопросу о профессионально-ориентированном обучении иностранному языку будущих банковских специалистов 12

Лукашевич В.А. О практическом обучении учащихся и студентов колледжа 16

Антимоник Е.В. Педагогические условия активизации профессионального обучения 21

Веренич Н.К. Современные педагогические технологии: обучающие игры 25

Андрейчук А.В. Кейс-метод в обучении будущих экономистов 29

В помощь исследователю

Шавво Н.А. Научно-исследовательская деятельность студентов: состояние, динамика, перспективы 34

Положение о порядке организации научных и творческих стажировок в Республике Беларусь и за рубежом молодых ученых, преподавателей и иных специалистов 38

Н.К. Веренич

СОВРЕМЕННЫЕ ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ: ОБУЧАЮЩИЕ ИГРЫ

В общем виде процесс обучения представляет собой процесс управления, т.е. воздействия на педагогическую систему, организацию знаний. Для успешного его осуществления в педагогической науке разрабатываются модели, способствующие оптимальному управлению в педагогических системах. К ним относятся специальные методы (методики) и технологии обучения.

В.П. Беспалько дает следующее определение педагогической технологии: *Педагогическая технология – это систематичное воплощение на практике заранее спроецированного учебно-воспитательного процесса.* Отличием педагогических технологий от любых других является то, что они способствуют более эффективному обучению за счет повышения интереса и мотивации к нему у учащихся.

Обучающие игры занимают важное место среди современных психолого-педагогических технологий обучения. Как метод они получили распространение в 70-е годы 20 века. В настоящее время в зависимости от сферы применения существуют различные модификации обучающих игр. Так, при подготовке офицеров применяются военные игры, для актеров существуют сюжетно-ролевые игры, для бизнесменов и руководителей – специальные тренинги.

Обучающие игры выполняют **3 основные функции:**

- **инструментальная:** формирование определенных навыков и умений;
- **гностическая:** формирование знаний и развитие мышления учащихся;
- **социально-психологическая:** развитие коммуникативных навыков.

Каждой функции соответствует определенный тип игры: инструментальная функция может выражаться в игровых упражнениях, гностическая – в дидактических, последняя – в ролевых играх.

Для повышения эффективности обучающей игры ее технология должна отвечать определенным требованиям:

- игра должна соответствовать целям обучения;
- имитационно-ролевая игра должна затрагивать практическую педагогическую (психологическую) ситуацию;
- необходима определенная психологическая подготовка участников игры, которая бы соответствовала содержанию игры;
- возможность использования творческих элементов в игре;

- преподаватель (психолог) должен выступать не только в роли руководителя, но и как корректор и консультант в процессе игры.

Любая обучающая игра состоит из нескольких **этапов**:

- 1) **создание игровой атмосферы**. На данном этапе определяется содержание и основная задача игры, осуществляется психологическая подготовка ее участников;

- 2) **организация игрового процесса**, включающая инструктаж – разъяснение правил и условий игры участникам – и распределение ролей среди них;

- 3) **проведение игры**, в результате которой должна быть решена поставленная задача;

- 4) **подведение итогов**. Анализ хода и результатов игры как самими участниками, так и экспертами (психологом, педагогом).

Следует отметить, что в обучающих играх используется не только игровой метод как таковой. В процессе игры можно применять групповую и индивидуальную работу, совместное обсуждение, проводить тестирование и опрос, создавать ролевые ситуации. Иными словами, игра органично сочетает и позволяет использовать различные методы – анкетирования, социометрии, «мозгового штурма» и др.

Вместе с тем, в педагогике игровой метод имеет некоторую специфику. В процессе обучения игра зачастую используется как вспомогательный элемент, дополнение к теоретическому материалу и не может выступать в качестве основного метода обучения.

Исходя из методов, целей и особенностей обучающих игр можно выделить следующие их **разновидности**:

- **имитационные игры** используются в профессиональном обучении при формировании определенных производственных навыков. Так, в игре «Импод» имитируется организационно-экономическая деятельность условного швейного производства. Участники игры разрабатывают основные этапы своего швейного производства, а также применяют полученные практические навыки по моделированию и пошиву изделий.

- **сюжетно-ролевые**. В их основе лежит конкретная ситуация – жизненная, деловая или иная. Игра в этом случае напоминает театральную постановку, где каждый участник выполняет (играет) определенную роль. Это игры творческие, в которых сюжет – форма интеллектуальной деятельности, поэтому в данном случае большое значение играет подготовка участников и разработка сценария игры.

- **инновационные игры**. Их основное отличие от других видов состоит в их подвижной структуре и проведении игры в нескольких обучающе-развивающих «пространствах», например, с использованием компьютерных программ. Инновационные игры направлены на получение качественно иного знания с использованием новейших педагогических и информационных технологий.

Если вышеперечисленные виды игр различались по методу, то принцип выделения последних – это цель, назначение игры, состоящая в формировании определенных навыков управления конкретной ситуацией:

- **организационно-деятельностные.** В них акцент ставится на диагностике игровой ситуации и обосновании выбора вариантов решения проблемы. С точки зрения методов здесь больше внимания уделяется диалогу, общению участников и другим формам групповой работы.

- **деловые тренинги.**

Эта классификация не является окончательной и может быть продолжена. Следует также отметить, что формы обучающих игр отличаются разнообразием и могут сочетаться и взаимодополнять друг друга – например, может быть ролевая деловая игра, инновационно-имитационная и т.д. Ярким примером сферы применения такого вида игр является обучение иностранному языку. В этом случае в играх сочетаются различные методы, направленные на совершенствование навыков владения языком.

Одной из наиболее эффективных методик выступает деловая игра. В процессе её моделирования определяется проблемная ситуация (кейс), и цель игры состоит в поиске путей ее разрешения. Деловые игры применяются как в образовательной, так и деловой сферах.

Деловые игры в образовательном процессе часто используются при изучении экономических дисциплин. Так, например, игра «Инвестор» ставит целью планирование и организацию инвестиционного проекта, что позволяет учащимся усвоить понимание целей и задач инвестиционной деятельности.

В целом в процессе деловой игры у её участников формируется и закрепляется механизм поиска решения проблемы. Кроме того, она оказывает корректирующее влияние на психологию учащихся, т.к. лишена психологической напряженности, присущей традиционным формам обучения и ориентирует участников на более полное восприятие учебного процесса.

Психологические игры, проводимые для бизнесменов, позволяют выявить у них специфические качества и навыки, необходимые для управления руководства фирмой, делового общения, создания и поддержания «духа компании». Во время психологических тренингов игры могут носить и раскрепощающий характер. Так, например, игра «Знакомство деловых партнеров» направлена на создание благоприятной атмосферы в группе.

Завершая рассмотрение деловых игр, отметим, что они обучают:

- сопоставлять свое мнение с мнением других;
- оценивать свои амбиции и возможности, уровень авторитета и степень доверия со стороны коллектива;
- находить выход из конфликтных ситуаций в деловой сфере и межличностном общении;
- осознать свои поведенческие и психологические установки;
- выполнять различные функциональные роли и др.

Итак, роль обучающих игр в образовании и психологии чрезвычайно важна. В педагогике они являются неотъемлемой составляющей развивающего обучения, которое основывается на развитии активности, инициативы, самостоятельности учащихся. Говоря о роли деловых игр, известный отечественный педагог и психолог М.И. Махмутов отмечал, что значение этой технологии состоит в развитии познавательной, социальной и профессиональной активности учащихся, формирования у них навыков участия в деловых играх.

О результатах применения обучающих игр в целом свидетельствуют многочисленные исследования отечественных специалистов, которые отмечают, что эта технология позволяет повысить эффективность обучения в среднем в **3 раза**.

Обучающие игры в целом и деловые в частности имеют также психологическое значение и широко применяются в деловой сфере, способствуя развитию профессиональных и личностных качеств бизнесменов.

На современном этапе глобализации и развития компьютерных технологий игры и другие психолого-педагогические методики и технологии могут успешно применяться и в виртуальном пространстве.

Заключение

Обучающие игры представляют собой действенные технологии, которые находят применение как в обучении, так и во многих других сферах деятельности. В педагогике они способствуют активизации учебного процесса, пробуждению творческого начала учащихся. При подготовке специалистов психологические тренинги с использованием игрового метода позволяют в игровых ситуациях найти решение проблемам, часто имеющим место в жизни, повысить заинтересованность участников, а также создают открытую атмосферу общения.

Несмотря на популярность, игра остается одним из сложных и спорных понятий философии и психологии. До сих пор ведутся споры о том, каково ее предназначение, какие задачи выполняет присутствие этого «излишества» в человеческом бытии. «Игра в бисер» Г.Гессе, «Человек играющий» (Homo ludens) Й.Хейзинги – все эти явления свидетельствуют о том, что именно посредством необыкновенного, неочевидного с точки зрения прагматического смысла осуществляется основное человеческое предназначение, состоящее в возможности подняться к вершинам духа, оторваться от телесных потребностей и земного существования. Именно в игре создается нечто новое, чего не было раньше.

ЛИТЕРАТУРА

1. Якунин В.А. Педагогическая психология. – СПб, 2000.
2. Бадмаев Б.Ц. Психология и методика ускоренного обучения. – М., 1998.
3. Педагогический менеджмент и прогрессивные технологии обучения // Материалы научной конференции. – СПб, 1996.