

ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНОЕ ИЗУЧЕНИЕ ПРОБЛЕМЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ АКТИВНЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ.

Скомьянова Г.А., Буйницкая И.А., Романовская Л.Н.

БГПУ им. М. Танка (г. Минск)

На современном этапе развития общества основной целью высшего образования является подготовка конкурентоспособных специалистов. Для достижения этой цели надо обращать особое внимание на создание условий, способствующих формированию у студентов творческого отношения к занятиям, условий, при которых активизируется познавательная деятельность, возникают новые идеи, развивается способность самостоятельно принимать решения, ведущие к реализации этих идей. Такие возможности может дать применение активных форм обучения.

Активное обучение предполагает, что преподаватель будет применять в своей работе методику, направленную на самостоятельное овладение знаниями и умениями в процессе обучения, а не только на простую передачу новых знаний, их запоминание и воспроизведение. Поэтому в основе активных методов обучения заложено побуждение к практической и мыслительной деятельности, без которой нет движения вперед. Только тогда студенты смогут осмыслить изучаемый материал, лучше его запомнить и использовать в дальнейшем.

Для изучения проблемы использования активных методов обучения в рамках курса «Основы информационных технологий» для студентов педагогических специальностей авторами статьи был выбран имитационный игровой метод обучения как наиболее эффективный метод развития познавательной деятельности. А. М. Горький писал: «Игра - путь детей к познанию мира, в котором они живут и который призваны изменить». Игры являются средством развития мыслительной и творческой активности, стимулируют психические процессы.

Мы не нашли в литературе однозначного определения того, что же такое деловая игра. Но анализ различных литературных источников

показывает, что одной из главных особенностей деловой игры является моделирование процесса труда.

Сегодня деловую игру можно рассматривать как новую область деятельности и научно-технического знания, как имитационный эксперимент, как форму ролевого общения, как метод обучения, исследования и решения производственных задач"[1].

Методика проведения деловых игр заинтересовала нас, так как это эффективный способ достижения следующих целей:

- обобщение и систематизация приобретенных знаний и умений;
- формирование умений применять полученные знания для решения проблемных ситуаций, и также в других предметных областях;
- мотивация студентов на самостоятельное получение знаний.

Нами были разработаны и опробованы сценарии следующих игр:

- «Разработка сайта факультета».
- «Рекламная компания».
- «Конкурс электронных методических пособий».

Цели, которые мы ставили при организации и проведении этих игр заключаются в следующем: научить студентов работать в коллективе, принимать решения, применять знания на практике; закрепить и обобщить знания и умения, полученные при изучении тем «Технология создания web-документов», «Создание электронного справочника средствами прикладных программ», «Создание тестов с помощью инструментальных средств», «Мультимедийные презентации в учебной и профессиональной деятельности педагога».

При подготовке и проведении игр мы прошли следующие этапы:

Подготовка игры: написание сценария; подбор информации, средств обучения, создающих игровую обстановку; разработка инструкций для участников игры, дополнительный подбор и оформление дидактических материалов; разработка способов оценки результатов игры в целом и её участников в отдельности.

Проведение игры:

1. Начало игры – постановка цели, определение правил игры и критериев выставления оценки деятельности каждой группы;
2. Определение сферы деятельности, распределение ролей;
3. Выполнение своего участка работ каждым участником в отдельности;
4. Объединение работ, подготовка выступления;
5. Защита проекта;
6. Обсуждение представленных работ.

Анализ результатов проведения игры, который включал в себя анкетирование, тестирование, беседу со студентами выявил следующее:

Положительным моментом в применении учебных деловых игр можно назвать то, что студентам, как правило, нравится такая форма проведения занятий, учебный процесс эмоционально насыщен, присутствует высокая мотивация, студенты готовятся к своей профессиональной деятельности, учатся применять свои знания на практике. А то обстоятельство, что после проведения игры происходит ее обсуждение, позволяет закреплять знания, выявлять слабые места в системе знаний. Также одним из преимуществ можно назвать то, что мы активизируем познавательные, воспитательные, развивающие цели. В процессе игры студенты знакомятся с методами исследования проблемы, совершенствуют свои знания, осваивают профессиональные навыки.

Но также есть и отрицательные моменты в проведении учебных деловых игр. Этой большая затрата сил и времени преподавателя, так как творческий процесс должен быть непрерывным, а сам преподаватель – непосредственным участником всей игры. Не все студенты готовы к использованию деловых игр, этот фактор необходимо учитывать при интеграции их в группы. Отрицательным моментом можно назвать и высокую трудоемкость подготовки к занятию. При этом подготовка должна быть заблаговременной, желательно, с первых занятий изучения темы.

Определенные сложности могут возникать также при выработке критериев анализа результатов.

Из всего вышесказанного можно сделать следующие выводы:

Проведение деловых игр позволяет сочетать коллективные формы обучения с индивидуальным подходом к каждому из учащихся в процессе получения ими новых знаний. В свою очередь совместная коллективная деятельность влияет на каждого студента в отдельности, поощряя его повышать степень своего индивидуального развития.

С помощью деловых игр за достаточно короткий срок можно добиться целей, на которые при традиционном обучении уходит гораздо больше времени и усилий, как преподавателя, так и студентов. А так как в процессе деловой игры можно получить несколько верных решений, то неоспоримым преимуществом такого вида обучения перед другими является выработка большого количества идей и способов их реализации в зависимости от конкретной ситуации. В процессе проведения ДИ происходит понимание и усвоение нового материала, развитие навыков работы в команде, выявление лидерских качеств, настойчивости, умения отстаивать свою точку зрения, тренировка памяти.

Деловые игры способствуют тому, чтобы на учебных занятиях можно было рассматривать, анализировать различные жизненные ситуации. И для этого любая деловая игра должна моделировать те ситуации, с которыми наши сегодняшние студенты могут столкнуться в своей дальнейшей профессиональной деятельности. Эффект от обучения в данном случае возрастет также за счет перевоплощения участников игры в конкретных действующих лиц.

Кроме воспитательной функции деловые игры несут в себе развивающую, образовательную, диагностическую и другие функции. Умение вести дискуссию, правильно ставить вопросы, отвечать на них, возражать своему оппоненту также имеют немаловажное значение.

Однако необходимо помнить, что «внедрение в учебный процесс хотя

бы одной игры... приводит к необходимости перестройки всей используемой преподавателем методики обучения...» [2, С. 158].

Список использованных источников

1. Арутюнов, Ю. С. Методологические вопросы деловых игр//Применение активных методов обучения: Тез.докл. научн.-техн. школы-семинара. – Л., 1987. – С. 85
2. Вербицкий, А.А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход: Метод. Пособие.– М.: Высш. шк., 1991.– 207 с

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ