



Министерство образования Республики Беларусь
Белорусский государственный педагогический университет
имени Максима Танка

СОВРЕМЕННЫЕ ПРОБЛЕМЫ ЕСТЕСТВОЗНАНИЯ В НАУКЕ И ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

*Сборник статей Республиканской научно-практической конференции
с международным участием*

Минск, 19 ноября 2019 г.

Минск
БГПУ
2019

ISBN 978-985-541-708-9

© Оформление. БГПУ, 2019

Печатается по решению редакционно-издательского совета БГПУ

Редколлегия:

А.В. Деревинский, кандидат сельскохозяйственных наук, доцент;
А.В. Таранчук, кандидат географических наук, доцент;
А.Л. Козлова-Козыревская, кандидат химических наук, доцент;
И.А. Жукова, кандидат биологических наук, доцент;
А.А. Деревинская, кандидат биологических наук, доцент;
Е.В. Жудрик, кандидат биологических наук, доцент

Современные проблемы естествознания в науке и образовательном процессе : сборник
С56 статей Республиканской научно-практической конференции с международным участием,
г. Минск, 19 ноября 2019 г. / редкол. А.В. Деревинский [и др.]. – Минск : БГПУ, 2019.
ISBN 978-985-541-708-9.

В сборнике представлены материалы научных и методических исследований, представленных на Республиканской научно-практической конференции с международным участием «Современные проблемы естествознания в науке и образовательном процессе». В конференции принимали участие представители Беларуси, Украины, Российской Федерации и Казахстана. Материалы издаются в авторской редакции

Сборник представляет интерес для преподавателей, учителей, магистрантов, студентов учреждений среднего и высшего образования.

Минимальные системные требования:

Операционная система Windows 98 и выше
Процессор Pentium III, RAM 32 Mb (ОЗУ), HDD 250 Mb
Видеоадаптер с разрешением 800×600, 256 цветов,
32 Mb видеопамяти, DVD-ROM, мышь

© Оформление. БГПУ, 2019

Программное обеспечение: Adobe Acrobat Reader

Ответственный за выпуск А. В. Деревинский
Компьютерная верстка А. А. Покало
Дизайн обложки Е. С. Выдрицкой

Дата подписания к использованию 27.12.19. ____ Mb. Тираж 5 электрон. экз. Заказ 781.

Издатель и полиграфическое исполнение: учреждение образования «Белорусский государственный педагогический университет имени Максима Танка».

Свидетельство о государственной регистрации издателя, изготовителя, распространителя печатных изданий
№ 1/236 от 24.03.14.
Ул. Советская, 18, 220030, Минск.

«ДЕЛОВАЯ ИГРА» КАК СРЕДСТВО СОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ СТУДЕНТОВ И УЧАЩИХСЯ ФИЛИАЛА КАФЕДРЫ ГЕОГРАФИИ

Н.В. Ястребова, Н.Л. Борисова, Р.Ю. Корень

Белорусский государственный педагогический университет имени Максима Танка, Минск

В статье представлен опыт по внедрению игровых технологий и их элементов на занятиях по экономико-географическим дисциплинам на факультете естествознания БГПУ с привлечением учащихся филиала кафедры географии и методики преподавания географии с целью совершенствования профессиональных компетенций будущих учителей географов и профориентации учащихся филиала.

Ключевые слова: игровые технологии, компетентностный подход, профессиональные компетенции, «деловая игра».

В рамках завершения перехода на обновленные учебные программы по всем учебным предметам на II ступени общего среднего образования в первую очередь должны решаться задачи совершенствования образования и воспитания будущего специалиста, формирование у него глубоких познавательных интересов, прочной системы знаний, творческого мышления. Поэтому, одним из эффективных средств реализации данного вопроса является внедрение в образовательный процесс игровых технологий, в частности деловых игр.

Экономическая и социальная география стран мира одна из самых интереснейших дисциплин, преподаваемых на факультете естествознания. Студенты факультета изучают особенности экономико-географического положения государств, природные условия и ресурсы, специфику демографического аспекта в различных регионах и странах, промышленность и сельское хозяйство, транспортные особенности и сферу обслуживания. Кроме того, немаловажным разделом в подготовке будущих учителей географии является изучение культуры, традиций, религий.

Основной целью образовательного процесса в учреждениях высшего образования является формирование профессиональных компетенций, где под компетентностью понимается готовность к выполнению определенных профессиональных функций. Следовательно, *компетентностный подход* в образовании есть не что иное, как целевая ориентация учебного процесса на формирование определённых компетенций.

При использовании игровых технологий возможно формировать одновременно несколько компетенций в обучающей, развивающей, воспитательной и ценностно-ориентационной деятельности будущих учителей географии.

Таким образом, «деловая игра» – это один из методов, позволяющий повысить активность, самостоятельность и заинтересованность в процессе познания, сделать учебную деятельность лично значимой, значительно облегчить процесс приобретения новых знаний и умений [3]. В деловой игре воспроизводится профессиональная обстановка, подобная по основным существенным характеристикам, реальной. Вместе с тем воспроизводятся только типичные, обобщённые ситуации в сжатом масштабе времени. Оставаясь педагогическим процессом, учебная деловая игра является воспроизведением контекста будущей работы в его предметном и социальном аспектах.

Педагогическая сущность деловых игр – повышение самостоятельности будущего специалиста, активизация процессов мышления, внесение духа творчества в обучение, приближение его к профориентационному. Это то, что роднит деловые игры с технологией проблемного обучения, но главное – подготовка студентов к практической профессиональной деятельности [2, 3]. Неоспоримым является тот факт, что игры необходимо готовить, имея в виду не только сам материал, но и студентов. Целесообразней начинать с имитационных упражнений, цель которых – предоставить студентам возможность в творческой обстановке закрепить те или иные навыки, акцентировать внимание на каком-то важном понятии, категории, закономерности.

Следует отметить, что использование игровых элементов в процессе усвоения теоретического материала требует серьезной подготовки как со стороны преподавателя, так и со стороны студентов, поэтому на первых этапах проведение подобных игр не всегда целесообразно. Игровые формы работы со студентами очень разнообразны и многогранны, но нас интересует наиболее эффективные при изучении экономической и социальной географии стран мира академические формы: игровое проектирование, деловая или ролевая игра и т.д.

Чаще всего при проведении таких форм работы активно привлекаются учащиеся филиала кафедры географии и методики преподавания географии, во-первых, с целью профориентации, во-вторых в присутствии учащихся студенты готовятся более глубоко и тщательно, чтобы «не упасть в грязь лицом», в-третьих совместная форма работы помогает студентам быстрее адаптироваться к будущей профессиональной деятельности.

Приведем пример деловой игры «*Битва цивилизаций*».

Игра проводилась на базе двух ключевых тем курса «Экономическая и социальная географии стран мира»: «Экономико-географическая характеристика Китая» и «Экономико-географическая характеристика Японии». Продолжительность собственно игрового этапа 1 учебное занятие.

Цели и задачи игры: углубление, обобщение и систематизация знаний по темам «Экономико-географическая характеристика Китая» и «Экономико-географическая характеристика Японии». *Дидактическими материалами* являются мини-проекты студентов по заранее определённым темам.

На *подготовительном этапе* формируются 2 группы, представляющие соответственно Китай и Японию. В каждой группе назначаются специалисты в области экономики, демографии, истории, культуры и т.д. Также создается группа «экспертов» из учащихся филиала кафедры на базе ГУО «Средняя школа № 24 г. Минска».

Данный этап предусматривает проведение консультаций с представителями от каждой группы участников, где должны быть выяснены вопросы общего сценария, а также контролируется работа групп над изучением теоретического материала.

Во время *проведения игры* вниманию присутствующих предлагается презентация каждой группы по этапам: ЭГП, население, хозяйство, культура.

После каждого выступления «эксперты» обращаются к докладчикам с вопросами, которые должны выявить глубину усвоения материала, и выставляют соответствующие баллы. По завершении игры «эксперты» подсчитывают баллы и подводят итоги, где отмечают положительные и отрицательные моменты выступлений, определяют степень активности групп участников и отдельных игроков, объявляют победителя. Таким образом, подводя итог, можно сказать, что использование элементов игровых технологий при подготовке студентов к проведению различных мероприятий по географии открывает большие возможности для их самостоятельной работы, повышает интерес как к педагогической деятельности, так и к самому процессу обучения в учреждениях высшего образования.

Использование игры как педагогической технологии обучения основано на выполнении функции носителя учебной задачи (проблемы), которую следует решать через творческий подход. Поэтому, только компетентное и квалифицированное ее использование при соблюдении психологических, социально-психологических и педагогических требований и условий способно положительно повлиять на студентов. При этом важно подчеркнуть, что не существует универсальной игры, которая была бы пригодна для всех групп студентов. Необходима адаптация к конкретным условиям проведения.

Список использованных источников

1. Эльконин, Д. Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. – М.: Владос, 1999. – 360 с.
2. Платов, В.Я. Деловые игры. Разработка, организация, проведение : учеб. / В.Я. Платов. – М. : Профиздат, 2012. – 192 с.
3. Селевко, Г.К. Современные образовательные технологии / Г.К. Селевко. – М. : Просвещение, 1998. – 256 с.