

Каждый макромодуль имеет свою цель в формировании специалиста. Совокупность целей изучения макромодулей составляет генеральную цель подготовки специалиста, отраженную в государственных образовательных стандартах.

Составление макромодулей основано на учете взаимосвязей по вертикали, однако необходимо учитывать и наличие горизонтальных связей макромодулей. Рабочая учебная программа курса пересматривается с учетом группирования отдельных тем в модули. По каждому модулю необходимо сформулировать цель с указанием теоретической и практической значимости. В модуль могут входить 2–3 лекции, практические занятия и лабораторные работы. Каждый модуль должен заканчиваться тестированием: для текущего модуля – контроль пройденного материала, для последующего модуля – входной контроль. Для каждого модуля формируется набор вспомогательных материалов. При построении модуля, прежде всего, преследуется цель «сжатия» информации. Одним из отличительных особенностей модульной системы обучения является интенсификация учебного процесса.

Сущность технологии модульного обучения состоит в последовательном усвоении модулей. Она обеспечивает оптимизацию учебного процесса, гибкость и индивидуализацию обучения.

Литература

1. Цявичене, П. Ю. Теория и практика модульного обучения / П. Ю. Цявичене // Сов. Педагогика. – 1990. – № 1. – С. 55.

ВЛИЯНИЕ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ НА РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ

Ю. В. ЧУЕШКОВ, И. В. АВХИМОВИЧ

Учреждение образования

*«Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники»
филиал «Минский радиотехнический колледж»*

Аннотация. Проблема выбора методов обучения сегодня приобретает все большее значение. Общеизвестно, что эффективное обучение находится в прямой зависимости от уровня активности учащегося в этом процессе. В настоящее время ученые пытаются найти наиболее эффективные методы обучения для активизации и развития познавательного интереса учащихся к содержанию обучения. И среди них особое значение уделяется игровым методам в процессе обучения. Именно поэтому данная тема и будет описана в данном докладе.

Технология игровых форм обучения (ИФО) нацелена на то, чтобы научить обучающегося осознавать мотивы своего учения, своего поведения в игре и в жизни, т. е. формулировать цели и программы собственной, как правило, глубоко скрытой в обычной обстановке, самостоятельной деятельности и предвидеть ее ближайшие результаты.

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующими ей педагогическими результатами, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Игровая форма занятий создается в обучении при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям:

- дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
- учебная деятельность подчиняется правилам игры;
- учебный материал используется в качестве ее средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
- успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

В основе любой игровой методики проводимой на занятиях должны лежать следующие принципы и правила:

- 1) актуальность дидактического материала;
- 2) коллективность;
- 3) соревновательность;
- 4) каждая игра должна содержать элемент новизны;
- 5) эмоциональное состояние преподавателя должно соответствовать той деятельности, в которой он участвует;
- б) ни в коем случае нельзя применять дисциплинарные меры к детям, нарушившим правила игры или игровую атмосферу.

Для исследования игровой деятельности в процессе обучения, мы воспользовались методами научно-педагогического исследования и изучили опыт некоторых преподавателей по использованию игры в учебном процессе.

При изучении педагогического опыта были использованы следующие методы:

- беседа;
- интервьюирование.

По словам преподавателей, анализ результатов использования игр показывает, что происходит закрепление и улучшение знаний, развитие психологических качеств учащихся, воспитание у учащихся речи, умение правильно и логично излагать свои мысли, развитие умения находить оптимальные решения и т. д. Также, опрошенные преподаватели считают, что игра помогает учащимся развиваться в личностном плане. Это и умение сотрудничать со сверстниками, умение выслушать и принять мнение других и т. д. Но, по мнению преподавателей, игры в обучении не будут эффективными, если они не соответствуют уровню знаний учащихся, т. е. даже при четком объяснении правил вызывает определенную трудность при их выполнении.

Таким образом, полученные результаты анализа показали: преимущества использования на занятиях игровых форм обучения состоят в том, что игровая деятельность как средство обучения обладает мотивированностью на обучение, отсутствием принуждения, индивидуализированностью, обучением и воспитанием в коллективе и через коллектив, развитием психических функций и способностей, учением с увлечением, помогает учащимся развиваться в личностном плане. Вместе с тем учащиеся всегда с желанием, интересом принимают предложение педагога: «Поиграть на уроке».

Проведенное педагогическое исследование показало, что игра вполне оправданно может являться инструментом преподавания, который активизирует

мыслительную деятельность обучающихся, позволяет сделать учебный процесс привлекательнее и интереснее, заставляет волноваться и переживать, что формирует мощный стимул к овладению знаний по изучаемым дисциплинам.

Список литературы

1. Аникеева, Н. Б. Воспитание игрой / Н. Б. Аникеева. – М. : Просвещение, 1987. – 564 с.
2. Багдасарова, С. К. Психология и педагогика : учеб. пособие для ср. спец. учеб. заведений / С. К. Багдасарова, С. Н. Самыгин, Л. Д. Столяренко. – М. ; Ростов н/Д : МарТ, 2006. – 315 с.
3. Бадмаев, Б. Ц. Психология в работе учителя. В 2-х кн. / Б. Ц. Бадмаев. – М. : ВЛАДОС, 2000. – Кн. 1: Практическое пособие по теории развития, обучения и воспитания. – 232 с.
4. Миронова, Р. М. Игра в развитии активности детей / Р. М. Миронова. – Минск, 2002. – 368 с.
5. Мудрик, А. В. Социальная педагогика : учебник для студентов пед. вузов / А. В. Мудрик ; под ред. В. А. Сластенина. – М. : Академия, 2007. – 136 с.
6. Самоукина, Н. В. Психологический тренинг для учителя / Н. В. Самоукина. – 2-е изд. испр. – М. : Психотерапия, 2006. – 185 с.
7. Столяренко, Л. Д. Педагогическая психология : [учеб. пособие для вузов] / Л. Д. Столяренко. – Изд. 6-е; стер. – Ростов н/Д : Феникс, 2009. – 541 с.
8. Шмаков, С. А. Её величество игра / С. А. Шмаков. – М. : Психотерапия, 2007. – 184 с.
9. Эльконин, Д. В. Психология игры / Д. В. Эльконин. – М. : Академия, 2008. – 201 с.

ЭДЬЮТЕЙНМЕНТ: АНГЛИЙСКИЙ С УВЛЕЧЕНИЕМ

Е. В. ЧУМАНЕВИЧ

Учреждение образования

*«Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники»
филиал «Минский радиотехнический колледж»*

Аннотация. В статье рассматривается вопрос методической значимости и потенциала современной технологии обучения Edutainment в изучении иностранного языка. Апробация технологии в педагогической практике позволили автору выявить целый ряд преимуществ и перспектив изучения иностранного языка.

Термин «edutainment» образовался из сочетания двух других английских слов: education (образование) и entertainment (развлечение). Проще говоря, эдьютейнмент – это не что иное, как образование через игру или с элементами развлечения, то есть это явление, суть которого в том, что обучение должно быть интересным, развлекательным [1].

В широком смысле эдьютейнмент – это любое знание, которое завернуто в «яркую обертку», а оттого – и в этом вопросе единодушны и педагоги, и психологи – усваивается быстрее, легче, лучше [1]. Примеров эдьютейнмента множество. Кто из нас не разыгрывал пьес Шекспира по ролям, не участвовал