

ДЕЛОВАЯ ИГРА КАК ИННОВАЦИЯ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

Белорусский государственный университет

Петруша С.Н.

Основным принципом работы преподавателя является целенаправленное воздействие на каждого студента, его личностные и жизненные позиции и оптимизация совместной деятельности с ним.

Большую поддержку в реализации обозначенных задач оказывает деловая игра.

Исследования И.П. Подласого показывают, что деловая игра активизирует учебный процесс и, в сравнении с традиционной формой проведения практических занятий, имеет некоторые преимущества. Установлено, что данный метод стимулирует познавательный процесс, формирует заинтересованность каждого из ее участников и способствует выявлению личностных качеств.

В то же время использование деловой игры развивает мышление, память, способность выражать свои мысли, формирует практические умения и навыки, умения добывать, систематизировать и применять полученные знания в образовательном процессе.

По мнению С.А. Шмакова, игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Большинство игр отличает следующие черты:

творческая, в значительной мере импровизированная, имеет активный характер деятельности, так называемое «поле деятельности»;

свободная развивающаяся деятельность, осуществляемая по желанию, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результатов;

эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция;

наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

Игра выполняет следующие важные функции:

функция социализации;

игра – есть сильное средство включения студента в систему общественных отношений;

функция межнациональной коммуникации;

игра позволяет студенту усваивать общечеловеческие ценности, культуру, представителей национальности, поскольку «игры национальны и в то же время интернациональны, межнациональны, общечеловечески»;

функция самореализации студента в игре как «полигоне человеческой практики».

Игра позволяет, с одной стороны, построить и проверить проект снятия конкретных жизненных затруднений в практике студента, а с другой – выявить недостатки опыта:

коммуникативную функцию игры ярко иллюстрирует тот факт, что игра позволяет студенту войти в реальный контекст сложнейших человеческих отношений;

диагностическая функция игры предоставляет возможность выявлять различные качества и способности студента (интеллектуальные, творческие, эмоциональные и др.);

терапевтическая функция игры заключается в использовании игры как средства преодоления различных трудностей, возникающих у студента в поведении, общении, учении;

функция коррекции – внесение позитивных изменений, дополнений в структуру личностных показателей студента;

педагогические игры – достаточно обширная группа методов и приемов организации педагогического процесса. Основное отличие педагогической игры от игры вообще состоит в

том, что она обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующем ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Педагогические игры достаточно разнообразны по:

- дидактическим целям;
- организационной структуре;
- возрастным возможностям их использования;
- специфике содержания.

Игра как метод обучения, передача опыта старших поколений младшим использовалась с древнейших времен. В современной педагогике, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятий темы и даже раздела учебного предмета;
- в качестве элементов обширной технологии;
- в качестве занятия или его части (введение, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- в качестве технологий внеклассной работы.

Деловая игра используется для решения комплексных задач. Усвоения нового, закрепления материала, развития творческих способностей, формирования общеучебных умений, дает возможность студентам понять и изучить учебный материал с различных позиций.

Имитационные игры. На занятиях имитируется деятельность, какой либо организации, предприятия или его подразделения.

Операционные игры. Они помогают отработать выполнение конкретных специфических операций.

Рольевые игры. В этих играх отрабатывается тактика поведения, действий, выполнение функций и обязанностей конкретного специалиста.

«Деловой театр» – разыгрывается какая-либо ситуация, поведения человека в этой обстановке.

Психо- и социограмма. Они близки к выше перечисленным, но отличаются социально-психологической направленностью, в которой отрабатывается умение чувствовать ситуацию, оценивать состояние другого человека.

Литература:

1. Подласый И.П. // Педагогика. Москва. 1989г.
2. Шамаков С.А. // Инновации в образовании. Москва. 2001г.

УДК 934.80.13

ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ КОНЦЕПЦИИ И СОВРЕМЕННЫЕ МЕТОДИЧЕСКИЕ ПОДХОДЫ МЕДИАОБРАЗОВАНИЯ КАДРОВ ВЫСШЕЙ КВАЛИФИКАЦИИ

Белорусский государственный университет

Рудник А.Ф.

На данном этапе развития общества сложилась ситуация, которая определяется принципиально новым уровнем коммуникативных связей и высокой плотностью информационного поля. Начавшаяся с возникновения кино эпоха аудиовизуальной культуры связана со специфическим языком, в основе которого лежат невербальные коммуникативные процессы. Сегодня по уровню воздействия на человека экранные взаимодействия стали доминирующими. Естественно, что особенно в последние годы во всем мире невербальный язык становится главным инструментом борьбы за влияние над сознанием и интеллектом