

дряемые современные технологии и оборудование. Отсюда еще один вывод – обучение взрослых должно быть ориентировано на практику.

В связи с тем, что возможности человеческого мозга по переработке поступающей информации ограничены, необходимо «упаковать» имеющиеся и приобретаемые знания таким образом, чтобы они всегда были «под рукой». Поэтому важно структурировать и дозировать новую информацию, оставляя приоритетным развитие самостоятельности обучаемых, использование ими собственного производственного и жизненного опыта.

Большое значение имеет грамотно спланированное учебное занятие. По возможности надо организовывать групповую, парную работу. Демонстрационные средства оказывают существенное воздействие на процесс обучения. Оптимизировать процесс обучения можно путем продуманного использования комбинаций различных форм изобразительной информации. Вывод: следует использовать разнообразные формы обучения, перемены и паузы, а также смену видов деятельности.

Список использованной литературы

1. Жук, А.И. Активные методы обучения в системе повышения квалификации педагогов: учеб.-метод. пособие / А.И. Жук, Н.И. Кошель. – 2-е изд. – Мн.: Аверсэв, 2004. – 336 с.

УДК 378.147

Ю.Н. Шестаков, канд. пед. наук, доцент,

А.А. Зенов, ст. преподаватель,

Н.Ю. Мельникова, ассистент,

*Учреждение образования «Белорусский государственный аграрный
технический университет», г. Минск*

АКТИВИЗАЦИЯ УЧЕБНО-ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СТУДЕНТОВ БГАТУ

Ключевые слова: преподаватель; студенты; игра; познавательная деятельность; мотивация; технология.

Keywords: teacher; students; the game; cognitive activity; motivation; technology.

Аннотация. В статье описано использование технологии деловой игры на занятиях по техническим дисциплинам для активизации познавательной деятельности студентов в процессе обучения.

Abstract. The article describes the use of business game technology in classes in technical disciplines to enhance the cognitive activity of students in the learning process.

Известно, что обучение, как и всякий другой процесс, связан с движением. Движение в процессе обучения идёт от решения одной учебной задачи к другой, продвигая обучающегося по пути познания: от незнания к знанию, от неполного знания к более полному и точному. Но обучение не должно сводиться к механической «передаче» знаний, так как обучение является двусторонним процессом, в котором тесно взаимодействуют педагог и студент: преподавание и образование. Одной из характеристик, демонстрирующих позитивное отношение студентов к обучению, считается их активность в процессе учебно-познавательной деятельности. Поэтому важной проблемой организации эффективного обучения в университете является активизация познавательной деятельности обучающихся.

В настоящее время в связи с происходящими изменениями в стране, переоценкой ценностей у многих молодых людей отмечается снижение интереса к учебе, вызванное слабо сформированными общими учебными умениями и навыками, а также недостаточной творческой активностью.

В УО «БГАТУ» ребята поступают из разных городов, областей, районов. У всех уже сформирован опыт в учёбе, который не всегда положительный. Причины нежелания учиться разные: это и недостаточно знаний, и неуверенность в себе, и невысокий уровень сформированности учебных и трудовых умений, трудности в общении с преподавателями, и уверенность, что изучаемый предмет в жизни не пригодится, да и просто лень. Причём каждый из студентов уже имеет свой выраженный характер, манеру поведения, манеру общения и взгляды на жизнь. При работе в такой группе преподавателю мало дать теоретические знания и сформировать практические навыки по профессии, но необходимо создавать условия для развития творческих способностей, развивать стремление к восприятию знаний, учить самостоятельно мыслить, повышать мотивацию к изучению, поощрять их индивидуальные склонности и дарования.

Одним из путей решения этой проблемы преподаватели БГАТУ видят в использовании в образовательном процессе современных педагогических технологий, позволяющих не только активизировать познавательную деятельность студентов, но и разнообразить формы и средства обучения, повысить творческую активность, формировать творческое мышление, развивать познавательные способности обучающихся.

К наиболее эффективным способам пробуждения познавательного интереса можно отнести игровые технологии. О целесообразности использования в обучении игровых форм говорили ещё древние философы. Игра – это организация обучения, воспитания и развития личности, которая включает в себя план-сценарий с постановкой интересных вопросов, использование занимательного учебного материала с заданиями, выполнение которых осуществляется на соревновательной основе, с активным вовлечением обучающихся и созданием ситуации успеха. Особая привле-

кательность игры, на наш взгляд, состоит в том, что она позволяет действовать как преподавателю, так и студенту в ситуации риска, неопределенности, свободы выбора. Одним из ее характерных признаков является напряжение («свидетельство неуверенности, но и возможного шанса») [1]. Этим обусловлен творческий, созидательный потенциал игры, который успешно используется преподавателями нашего учреждения образования.

На сегодняшний день написано немало о «богатых» возможностях игровой деятельности в образовательном процессе. Ведь игра только внешне кажется беззаботной и легкой, а на самом деле она требует, чтобы играющий отдал ей максимум своей энергии, ума, выдержки и самостоятельности.

Хорошо спланированная и продуманная преподавателем методика вовлеченного обучения (игровая технология обучения) позволяет:

- дать возможность студентам продумать практическое применение новых навыков;
- воодушевить студентов на более глубокое осмысление материала;
- дать студентам возможность оказывать положительное и конструктивное влияние друг на друга;
- преподавателю осуществлять руководство и оказывать поддержку;
- одобрять и признавать результаты деятельности студентов;
- дать возможность студентам почувствовать, что они приближаются к заданной цели;
- способствовать развитию у студентов своих навыков для выполнения работы [2].

На игровом занятии происходит закрепление и углубление знаний, главная функция – обучение в действии, и чем ближе игровая деятельность обучаемых к реальной, тем выше будет познавательный эффект [3].

Сегодня мы видим, что традиционные методы обучения недостаточны для приобретения умений и навыков студенту, поэтому деловые игры, тематические дискуссии, как активные методы обучения рационально их дополняют, повысят интерес к занятиям по дисциплине.

Перед преподавателями учебной дисциплины «Сельскохозяйственные машины» стоит непростая задача с первых занятий вызвать у студентов, получающих техническое образование, интерес к изучению этой сложной дисциплины. Для активизации познавательной деятельности обучающихся нами на занятиях были апробированы игровые формы обучения, которые способствовали более эффективному освоению студентами учебного материала в процессе интерактивного (субъект-субъектного) взаимодействия.

Далее подробно охарактеризуем два вида использованных в процессе обучения игр: игра в парах и командная игра.

Одной из активно используемой деловой игры в парах преподавателями кафедры является «Преподавательская карусель». Суть ее заключа-

ется в том, что студенту дается задание самостоятельно изучить небольшую часть материала возле сельскохозяйственной машины с использованием методических указаний. В дальнейшем задачей студента является передача в качестве «педагога» самостоятельно полученных знаний своему коллеге без использования вспомогательного материала. Впоследствии роль «педагога» передается от одного студента к другому. Заключительным этапом этой части занятия является проверка качества изученного материала последним студентом с контролем от первого. При недостаточном изучении возможна прокрутка «карусели» в обратном порядке для выявления ошибок в передаче знаний. В процессе деловой игры все этапы контролируются преподавателем. Данная игра позволяет решить ряд задач: формирование навыков поведения, развитие речевых умений и умений выделять главное и структурировать изучаемый материал, обучение умениям общаться.

Одним из примеров командных игр можно представить деловую игру «Встреча со специалистами». В ходе занятия студенты делятся на малые группы, которым назначается роль «Специалистов», а также формируется группа с ролью «Экспертов». Каждой группе «Специалистов» ставится задача самостоятельно изучить назначение, устройство и регулировки изучаемой на этом занятии сельскохозяйственной машины. Во время ответа одной из групп «Специалистов» остальные группы становятся «Рабочими», которые должны задавать уточняющие вопросы. В это время группа «Экспертов» следит за корректностью вопросов и точностью ответов на них, а при необходимости дополняет. Таким образом, происходит полное изучение материала занятия путем смены групп «Специалистов» и «Рабочих». Для контроля полноты закрепления материала со стороны преподавателя в конце занятия проводится устный или письменный опрос студентов по всей тематике в независимости от группы, в которой они работали. Такая деловая игра позволяет наладить и улучшить межличностные отношения во всей учебной группе, выработать навыки как самостоятельного, так и коллективного изучения нового материала, само- и взаимоконтроля, а также развить познавательный интерес и познавательную активность.

Таким образом, игровые формы обучения, на наш взгляд, обладают высоким потенциалом для решения важнейшей педагогической задачи – побуждения студентов к активной учебно-познавательной деятельности. Несмотря на элемент состязательности, присутствующий во всех играх и способствующий мобилизации интеллектуальных и эмоциональных сил игроков, главная цель в нашем случае не в победе, а в обучении, которое одновременно доставляет удовольствие. Игра здесь выступает как способ простого, интересного, радостного, увлеченного обучения, что нравится всем участникам образовательного процесса. Еще рано судить об итогах проведенных деловых игр. Но цель – освоение и закрепление учебного

материала посредством игровых форм организации образовательного процесса для активизации учебно-познавательной деятельности студентов, на наш взгляд, достигнута.

Список использованной литературы

1. Шепетова, С.Е. Применение игровых технологий в преподавании «системных» дисциплин / С.Е. Шепетова, А.И. Сатдыков. // Высшее образование в России. – №. 4. – С. 127-134.
2. Чеботарь, Ю.М. Деловые игры и кейсы как методы организации проведения научных исследований. – М.: Институт МИРБИС, 2013. – 250 с.
3. Цеева, Л.Х. Теория и практика игрового обучения студентов (на материале национальных игр): дис. канд. пед. наук. – Майкоп, 1998. – 264 с.

УДК 005.95/96

*И.М. Дятко ст. преподаватель,
Учреждение образования «Белорусский государственный аграрный
технический университет», г. Минск*

ОСОБЕННОСТИ ДЕЛОВОЙ КУЛЬТУРЫ СОВРЕМЕННОГО РУКОВОДИТЕЛЯ

Ключевые слова: деловая культура, общение, правила общения, деловая сфера, подготовка, этикет.

Key words: business culture, communication, communication rules, business sphere, preparation, etiquette.

Аннотация: качество и результаты работы организаций во многом зависят от деловой культуры их руководителя. Понятие "культура руководителя" объединяет в себе нравственную культуру, управленческую компетентность, культуру организации труда, культуру внешнего облика.

Abstract: the quality and results of organizations' work largely depend on the business culture of their leader. The concept of "culture of the leader" combines moral culture, managerial competence, culture of work organization, culture of appearance.

Качество и результаты работы организаций во многом зависят от деловой культуры их руководителя.

Понятие "культура руководителя" объединяет в себе нравственную культуру, управленческую компетентность, культуру организации труда, культуру внешнего облика.

Отсутствие или недостаточная развитость хотя бы одной из составляющих нарушает целостность облика руководителя.