

- подготовка экспертов и участников к национальному чемпионату с перспективой участия в мировом первенстве.

Заключение

В связи с усложнением автоматизации и технологических процессов в современном мире развиваются интегральные компетенции и сложносоставные профессии, для которых необходимы высококвалифицированные рабочие/инженеры. Поэтому в мировой практике стандарты WSI активно используются в образовательном процессе. В частности, некоторые учреждения высшего образования России уже проводят экзамены по предметам в формате соревнований WorldSkills.

Список использованной литературы

1. Что такое WorldSkills? [Электронный ресурс] - Центр навыков и компетенций SkillsCenter 2016 [Режим доступа]: <http://skillscenter.ru/worldskills> [Дата доступа]: 27.05.2016.

2. Программа II Республиканского конкурса профессионального мастерства «WorldSkills Belarus – 2016» [Электронный ресурс] - Национальный оператор WorldSkills [Режим доступа]: <http://worldskills.by/> [Дата доступа]: 27.05.2016.

УДК 378.14:1

И.В. Падерова

УО «Белорусский государственный аграрный технический университет», г. Минск, Республика Беларусь

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА ЗАНЯТИЯХ

Педагогической технологией обычно называют направление педагогики, которое имеет целью повысить эффективность общеобразовательного процесса, достичь запланированных результатов обучения.

В последние годы нетрадиционные формы занятий используются преподавателем истории довольно широко. Интерес вызван многими обстоятельствами. Утверждается новый стиль педагогического мышления, ориентирующегося на интенсивное и эффективное решение образовательно-воспитательных задач в рамках сжимающегося объема учебного времени, на творческо-поисковую само-

стоятельность студентов, модернизацию процесса обучения. Новое содержание исторического образования включает альтернативные подходы к решению и оценке проблем прошлого, анализ ситуаций исторического выбора, нравственную оценку исторических личностей и событий. Рассмотрение этих вопросов без приобретения опыта ведения диалога, спора, дискуссии, без приобщения к творческой деятельности невозможно. Коммуникативный диалог – способность к моделированию и прогнозированию – это те качества личности, которые призван формировать курс истории.

Игра на занятии по истории – это активная форма учебного занятия, в ходе которого моделируется определённая ситуация прошлого или настоящего, «оживают» и действуют люди, участники исторической драмы. Цель игры – создание игрового состояния, специфического эмоционального отношения субъекта к исторической действительности.

Студенты моделируют историческую реальность через «оживление» в мысли, чувства, переживания своих героев. Знания, приобретённые ими, становятся лично значимыми, эмоционально окрашенными. Студент мобилизует все свои знания и умения, осваивает новые, развивает способность к эмпатии, т.е. умения понять другого человека, услышать и почувствовать его, воспринять поступки с позиции другого человека.

Рассмотрим основные виды учебных игр.

Деловые игры.

Деловая игра моделирует ситуацию прошлого таким образом, что ученик выступает в ней только в роли нашего современника (археолога, писателя, журналиста, любителя истории, потомка исторического персонажа). Выделяют два подвида деловых игр – игры-обсуждения и игры-исследования.

В процессе *игр-обсуждения* воссоздаётся воображаемая ситуация нашего времени – диспут, симпозиум, «круглый стол», телемост, киносъёмка, телепередача и др. В своей обучающей основе такие игры очень близки к дискуссиям, целиком строятся на учебном диалоге. Как правило, они ориентированы на импровизацию, хотя обязательно имеют определённую программу, план.

Игра-исследование строится на воображаемой ситуации, возникающей в наши дни. В отличие от игр-обсуждения она основана на инди-

видуальной деятельности её «героя», который пишет очерк, письмо, учебник, фрагмент книги, статью в газету, научный доклад.

Ретроспективные игры.

Наряду с термином «ретроспективные игры» используется также термин «реконструктивные игры». В ходе таких игр моделируется ситуация, ставящая учащихся в позицию очевидцев и участников событий прошлого. Каждый студент получает роль представителя определённой общественной группы или исторической личности. Главные признаки ретроспективной игры – эффект присутствия и следование принципу исторической беллетристики («так могло быть»).

Студент, как правило, придумывает имя, факты биографии, профессию, социальное положение своего героя, в некоторых случаях готовит костюм, продумывает внешний облик. Он должен иметь представление о характере, чувствах, мыслях и взглядах персонажа.

Ретроспективные игры помогают студенту «вжиться» в историческое время, почувствовать колорит эпохи.

И. В. Кучерук предлагает все ретроспективные игры разделить на несколько подвидов: 1) формально-реконструктивные игры, иллюстрирующие исторические события, документально воссоздающие обстановку определённой исторической эпохи (другое название – театрализованное представление); 2) формально-конструктивные игры, герои которых в сюжет и уста «очевидцев» событий вкладываются их собственные оценки, учитывающие их жизненный опыт, опыт исторического развития (эти игры называются также театрализованными); 3) неформально-конструктивные игры, которые могут отступить от чёткого сюжета и регламента, дают простор воображению и творческой деятельности участников (другое название – ролевые игры дискуссионного характера).

С учётом современного опыта проведения ретроспективных игр в данную классификацию необходимо внести уточнения. Их можно условно разделить на ролевые и неролевые.

Неролевые игры близки к играм с внешними правилами, но они воссоздают историческое прошлое, их действие происходит в далёкую эпоху. Целесообразно различать подвиды неролевых игр.

Конкурсные игры моделируют ситуацию прошлого в которой люди определённой эпохи демонстрируют своё мастерство, дости-

жения, смекалку. Преподаватель получает возможность проверить знания, а участники игры применить эти знания. Соревновательный дух игры «зажигает» ребят, резко повышает мотивацию к познанию прошлого. Таковы, например, «Олимпийские игры в Древней Греции», «Город мастеров» (о средневековом городе), «На ярмарку в Шампань» (о средневековой торговле), «Европейцы в Новом Свете» (о Великих географических открытиях) и др.

Маршрутные игры (воображаемое путешествие, заочная экскурсия) – это особая форма урока, когда учащиеся переносятся в прошлое и «путешествуют» в определённой пространственной среде (прогулка по древнему городу, плавание по реке, полёт на хронолёте и пр.). Они чётко определяют географические контуры исторической действительности, намечают маршрут, придумывают остановки, фрагменты бесед (интервью) с людьми, которых они «встречают» в путешествии.

Особенность этих игр состоит в том, что студенты не получают очевидных для них ролей. Если эти роли им предлагаются, то игра приобретает черты ролевой и неролевой одновременно.

Ролевые игры основаны на разыгрывании определённых ролей участников исторических событий в воображаемой ситуации прошлого. Принято выделять несколько подвидов ролевых игр.

Театрализованные представления имеют чётко прописанный сценарий, воссоздают различные образы и картины прошлого, предполагают наличие костюмов и декораций. Смысл состоит не только в «оживлении» прошлого, но и в последующем обсуждении разыгранных сцен в классе. Здесь важны ассоциации, когда студенты распознают время и место действия, исторические явления, представителей различных социальных слоёв.

Театрализованные игры отличаются тем, что тексты персонажей не прописаны заранее, а рождаются в процессе игры. Здесь больше импровизации, но «осовременивание» прошлого не допускается, игра должна восстанавливать реальную историческую эпоху. В театрализованной игре, в отличие от представления, могут участвовать все студенты группы.

В основе проблемно-дискуссионной игры лежит воображаемая ситуация прошлого, но действие строится не по сценарию, а вокруг обсуждения важного вопроса или проблемы. Роль преподавателя

сводится к постановке проблемы и промежуточных вопросов, распределению ролей. Результат игры заранее не предопределяется, может быть предложено несколько решений или не принято ни одного. Главное в игре – участие каждого студента в обсуждении проблемы.

Список использованной литературы

1. Борзова Л.П. Игры на уроках истории. М.:Владос-Пресс, 2001.
2. Кочетов Н.С. История России. Методическое обеспечение уроков – Изд. “Учитель”, Волгоград, 2001 г.
- Лунников К.В. Игры на уроках истории. Изд. “ Русское слово”, 2002 г.

УДК 631.171

Е.С. Якубовская

УО «Белорусский государственный аграрный технический университет», г. Минск, Республика Беларусь

УСЛОВИЯ ОБЕСПЕЧЕНИЯ АКТИВИЗАЦИИ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СТУДЕНТОВ ПРИ ИСПОЛЬЗОВАНИИ ЭЛЕКТРОННОГО УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОГО КОМПЛЕКСА

Введение

Процесс обучения – это, прежде всего процесс управления получением тех или иных знаний, умений, складывающихся в систему навыков, необходимых для профессиональной деятельности. В этих условиях огромное значение имеет проблема проработки педагогической содержательности обучающего материала и создание условий для самообучения. То есть, эффективность и качество обучения в большей мере зависят от эффективной организации процесса обучения и дидактического качества используемых материалов [1, с. 187]. Современные информационные технологии предоставляют неограниченные возможности по хранению и обработке информации любого объема, и доставке ее на любые расстояния. Программные средства делают возможным оживление любой иллюстрации, графика, обеспечивая наглядность учебных материалов. Однако, чтобы электронные учебные материалы действительно