

Н.Ю. Мельникова, ассистент, **Е.И. Подашевская**, ст. преподаватель,
Ю.Н. Шестаков, канд. пед. наук, доцент,
*Учреждение образования «Белорусский государственный аграрный
технический университет», г. Минск*

ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ ПРИ ПРЕПОДАВАНИИ СПЕЦДИСЦИПЛИН

Ключевые слова: игровая технология, учебно-познавательная деятельность, деловая игра.

Key words: game technology, educational and cognitive activity, business game.

Аннотация. применение деловых игр, подобранных с учетом их особенностей использования и специфики изучаемого материала, позволяет активизировать учебно-познавательную деятельность обучающихся.

Abstract. the use of business games, selected taking into account their features of use and the specifics of the studied material, allows you to activate the educational and cognitive activity of students.

Ускорение темпов современной жизни является императивом изменений в образовательном процессе, внедрения современных образовательных технологий. К наиболее эффективным методам обучения современных студентов аграрного университета относят игровые технологии или технологию игры (далее – ТИ), позволяющие активизировать учебно-познавательную деятельность студентов к изучаемым специальным дисциплинам. Опыт нашей профессиональной деятельности позволяет утверждать, что эффективно использовать ТИ на практических или лабораторных занятиях с конкретными ситуациями, подходящими по объему и содержанию учебного материала.

Использование ТИ в учебном процессе позволяет решить следующие задачи.

1) Осуществить переход от информационной парадигмы обучения к проблемному обучению. Преподаватель соответствующим образом мотивирует студентов на самостоятельную работу.

2) Усилить связь между теоретическими знаниями и их практическим применением, поскольку в игре имеет место преобразование, синтез и использование знаний, полученных при изучении отдельных теоретических положений учебной дисциплины. ТИ создают потенциально более высокую возможность переноса знаний и опыта деятельности из учебной ситуации в реальную жизнь.

3) Организовать активную деятельность студентов по освоению профессиональных ролей или позиций, позволить им самим решать трудные проблемы, а не просто быть наблюдателями.

4) Создать такой эмоциональный климат, который способствует возникновению интереса студента к учебным занятиям, к самосовершенствованию и к будущей профессиональной деятельности.

5) Осуществлять «мягкий» контроль знаний студентов в процессе игры, снять субъективную тревожность по поводу возможных ошибок.

Для включения ТИ в учебный процесс сначала следует определить, какой учебный материал целесообразно изучить и какую игру подобрать для решения поставленной учебной задачи.

Для изучения дисциплины «Машины и оборудование в растениеводстве» на лабораторном занятии по теме «Назначение, устройство, процесс работы и регулировки жатвенной части зерноуборочного комбайна» нами была выбрана деловая игра в парах «Преподавательская карусель».

Суть игры заключается в том, что студенту дается задание самостоятельно изучить небольшую часть материала возле сельскохозяйственной машины с использованием методических указаний.

Задачей студента является передача самостоятельно полученных знаний своему коллеге без использования вспомогательного материала в качестве «педагога». Установлен временной интервал, по истечении которого роль «педагога» передается от одного студента к другому.

Заключительным этапом этой части занятий 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.

Используемая игра позволяет решить задачи: формирования системы знаний и навыков взаимодействия в коллективе, а также проявления творческой инициативы и индивидуальных способностей.

Опыт проведения деловой игры «Преподавательская карусель» по выбранной теме показывает и проблемы. Во-первых, проведение игры возможно только при наличии методических указаний и применимо не для каждого учебного материала. Во-вторых, деловая игра создает большую напряженность для преподавателя на занятии по сравнению с традиционным проведением, а трудоемкость подготовки к занятию возрастает. Однако первую проблему можно решить, выбирая только подходящие темы, поскольку одна и та же деловая игра не будет использоваться на каждом занятии. Вторая проблема компенсируется результатами активизации познавательной деятельности учащихся.

Диагностика эффективности применения ТИ показала, что их использование в образовательном процессе способствует более интенсивному овладению обучающимися профессиональных знаний, умений и навыков, формированию внутренней мотивации к учебной деятельности, развитию творческих и коммуникативных способностей обучающихся. Следует отметить, что использование ТИ способно изменить отношение обучаю-

щихся к тому или иному явлению, факту, проблеме, однако воздействие ТИ на разных обучающихся неодинаково, оно определяется индивидуальными особенностями личности.

Обнадеживающие результаты применения деловой игры «Преподавательская карусель» для активизации познавательной деятельности студентов позволяют наметить пути дальнейшей разработки и использования игровых технологий при изучении спецдисциплин на кафедре «Сельскохозяйственные машины» в аграрном университете.

Список использованной литературы

1. Шестаков, Ю.Н. Активизация учебно-познавательной деятельности студентов БГАТУ/ Ю.Н. Шестаков, А.А. Зенов, Н.Ю. Мельникова // Актуальные проблемы устойчивого развития сельских территорий и кадрового обеспечения АПК : материалы Международной научно-практической конференции (Минск, 3–4 июня 2021 года), / редкол.: Н.Н. Романюк и [др.]. – Минск, БГАТУ, 2021. – С. 589–593.

2. Бабкина, Т.Д. Деловые игры: проблемы освоения и воспроизводства. Роль игры в системе последиplomного педагогического образования / Т.Д. Бабкина. – Минск: Народная асвета. – 2005. – № 9. – С. 19–21.

3. Слостенин, В.А. Игровое моделирование в деятельности педагога: Учебное пособие для студентов высших учебных заведений / Под ред. В.А. Слостенина, И.А. Колесниковой. – Москва : Академия, 2006. – 368 с.

4. Трофимова, З.П. Игра в учебном процессе: метод. пособие в 2 ч. / З.П. Трофимова, Э.А. Лутохина, С.А. Наумова. – Минск : БГПА «ВУЗ-ЮНИТИ», 1999. – С. 50–60.

5. Чеботарь, Ю.М. Деловые игры и кейсы как методы организации проведения научных исследований. – М.: Институт МИРБИС, 2013. – 250 с.

6. Шепетова, С.Е., Сатдыков, А.И. Применение игровых технологий в преподавании «системных» дисциплин // Высшее образование в России. 2018. Т. 27. №. 4. – С. 127–134.

УДК 378. 663. 09

*А.А. Нехайчик, ст. преподаватель,
Учреждение образования «Белорусский государственный аграрный
технический университет», г. Минск*

ОРГАНИЗАЦИЯ ДИСТАНЦИОННОЙ ПОДДЕРЖКИ В ШКОЛЕ И ВУЗЕ

Ключевые слова: учащиеся, дистанционная поддержка, дистанционное обучение.

Key words: learner, remote support, distance education.