

териала, привить им навыки планирования и самоконтроля при изучении учебной дисциплины. Применение компьютерных технологий позволяет создавать задания разного уровня сложности, разнообразить учебные ресурсы, индивидуализировать обучение. Расширение подобной практики должно способствовать осознанию студентами необходимости планомерной систематической работы над освоением учебного материала.

ЛИТЕРАТУРА:

1. Лобанов, А.П. Управляемая самостоятельная работа студентов в контексте инновационных технологий. / А.П.Лобанов, Н.В.Дроздова, Минск. - 2005. - С. 6-19.
2. Виштак, О.В. Некоторые аспекты конструктивных критериев электронных учебных материалов / О.В.Виштак // Вестник Московского университета. Серия 20. Педагогическое образование. - 2006. - № 2. - С. 55-63.

УДК 37.01(075.8)

ВОСПИТАНИЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА СРЕДСТВАМИ ДИДАКТИЧЕСКОЙ ИГРЫ

Микула О.М., Михалик Н.В.

УО «Барановичский государственный университет»

г. Барановичи, Республика Беларусь

В отличие от взрослых, для которых естественной средой общения является язык, естественной средой общения для детей является игра. Игра — единственная деятельность ребенка, имеющая место во все времена и у всех народов. Фрэнке утверждает, что игра для детей — способ научиться тому, чему их сложно научить. Это способ исследования пространства и времени, вещей и т. п.; включаясь в процесс игры, дети учатся в нашем символическом мире — мире смыслов и ценностей, в то же время исследуя, экспериментируя. Пиаже полагает, что игра является мостиком между конкретным опытом и абстрактным мышлением, и именно символическая функция игры является максимально важной [3, с. 41-43].

В последнее время в педагогике, так же как и во многих других областях науки, происходит перестройка практики и методов работы, в частности все более широкое распространение получают различного рода игры. Игры являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению любого предмета [4]. Игра делает яркой и запоминающийся монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению материала, а эмоциональность игры активизирует все психические процессы ребенка. Другой положительной стороной игры является то, что она способствует использованию уже имеющихся знаний в новой ситуации. Игре как особой форме взаимодействия человека с миром посвятили свои научные труды такие выдающиеся филосо-

фы и мыслители, как Платон, Аристотель, Э. Роттердамский, Ф. Рабле, Г. Лейбниц, Э. Кант, Г. Гегель и другие [2, с. 316].

РЕПОЗИТОРИЙ ГГАУ

Данная тема важна для глубокого ее изучения и особенно практического применения в школах и других учебных заведениях. Актуальность игры является очевидной, так как именно игра даёт простор преподавателям для творчества и самореализации.

В мире постоянно расширяется предметно-информационная среда. Все виды средств массовой информации, а особенно интернет обрушивают на учащихся огромный объем информации. Одной из задач учебных заведений становится развитие самостоятельной оценки и отбора получаемой информации.

В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельного метода для освоения определенной темы;
- как элементы (иногда весьма существенные) какого-то другого метода;
- в качестве целого урока или его части (введения, объяснения, закрепления, контроля или упражнения);
- в качестве внеклассного мероприятия [1, с. 25].

Авторами работы была выдвинута следующая гипотеза: – дидактические игры в процессе изучения предмета будут эффективным средством воспитания познавательного интереса учащихся при соблюдении следующих условий:

- а) рациональное включение дидактических игр в образовательный процесс (на уроках и внеклассных мероприятиях);
- б) дидактические игры должны способствовать приобретению и закреплению учащимися теоретических и практических знаний, умений и навыков;
- в) освоение преподавателем организации и методики проведения дидактических игр.

Целью работы является изучение сущностной характеристики дидактической игры как средства воспитания познавательного интереса учащихся.

С целью подтверждения гипотезы были использованы следующие методы исследования: анализ психолого-педагогической литературы по исследуемой проблеме; изучение передового педагогического опыта в аспекте изучаемого вопроса; наблюдение, диагностическая беседа, анкетирование, формирующий эксперимент, констатирующий эксперимент, дидактическая игра.

Для подтверждения эффективности гипотезы исследования проводилось на базе ГУО “СШ № 14”, ГУО “СШ № 9” и ОУО “Колледжа лёгкой промышленности” г. Барановичи. Количество учащихся, принявших участие в эксперименте-113.

Исследование проводилось в три этапа. На первом этапе – констатирующий эксперимент, выявили при помощи среза на уроке английского (немецкого) языка уровень подготовленности учащихся па-

раллельных классов по определенной теме. В ходе проведения эксперимента было установлено:

— в выбранных классах качество усвоения темы находится приблизительно на одном уровне;

— средняя отметка по проведенному срезу в обоих классах близка к 6,2 баллов.

На втором этапе – формирующий эксперимент, повторение указанной темы в одном из классов было проведено по стандартным методикам (контрольные работы), а в другом – с использованием дидактической игры.

На третьем этапе – контролирующий эксперимент, провели еще один контрольный срез, целью которого является сравнение полученных результатов с результатами констатирующего эксперимента.

В ходе проведения опытно-экспериментальной работы по использованию дидактической игры на этапе повторения знаний было установлено:

— в 9-х классах, где наряду со стандартными методиками обучения использовались и игровые, средний балл по результатам контрольного эксперимента увеличился на 0,6 балла по сравнению с результатами констатирующего эксперимента;

— успеваемость в классе, где игровые методики применялись, увеличилась на 1,03 балла.

Основываясь на результатах проведения опытно-экспериментальной работы по использованию дидактической игры как средства воспитания познавательного интереса можно с уверенностью утверждать, что применение игровых методик в образовательном процессе, не только обосновано, но и необходимо с целью большей эффективности усвоения знаний учащимися, повышения количества и качества подготовленности, а также активизации познавательного интереса к образовательному процессу.

Таким образом, в процессе подготовки и проведения игр учащиеся (согласно анкетированию 35 преподавателей):

— развивают умение фантазировать, слышать других, контактировать с ними;

— учатся подключать весь свой жизненный опыт;

— синтезируют умения и навыки в едином акте действия;

— учатся постигать особенности мышления иностранцев.

Дидактическая игра является эффективным средством воспитания познавательного интереса учащихся благодаря таким её характеристикам как непредсказуемость, развязка, спонтанность.

Технология игровых форм обучения легко воспринимается и ее можно применять любым учителям-предметникам.

ЛИТЕРАТУРА:

1. Андреев, В.И. Педагогика: Учебный курс для творческого саморазвития. / В.И. Андреев. — Казань: Центр инновационных технологий, 2003. — 608 с.
2. Коньшева, А. В. Современные методы обучения английскому языку / А.В.

Коньшева. — Минск: ТетраСистемс, 2004. — 176 с.

3. Симонов, В. М. Педагогика. Краткий курс лекций / В.М. Симонов. — Издательство: Учитель, 2001. — 68 с.

4. Кудряшов, Н. А. Особенности использования дидактической игры при обучении в начальной школе / Н. А. Кудряшов [Электронный ресурс].-2004. - Режим доступа: <http://www.fos.ru/pedagogy/9507.html> Дата доступа:25. 02. 08.

УДК 378.091.12:005.963

СОВРЕМЕННЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В СИСТЕМЕ ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ КАДРОВ

Михайловская С.И.

УО «Гродненский государственный университет имени Янки Купалы»,
г. Гродно, Республика Беларусь

Дегтяревич Ир.И.

УО «Гродненский государственный аграрный университет»
г. Гродно, Республика Беларусь

На современном этапе развития экономики и общества все большее внимание уделяется организации и совершенствованию системы образования. Главенствующая роль в рамках организации системы высшего образования отводится постоянному совершенствованию и повышению уровня образования и квалификации кадров.

Проблему реформирования и становления национальной системы образования необходимо рассматривать с междисциплинарных позиций, объединяющих направления исследований нескольких научных отраслей – педагогики, психологии, социологии, культурологи, экономики и т.д.

В последние годы в системе образования происходят процессы активного реформирования. Одна из главных задач реформы – повышение качества образования. Направленность на изменение парадигмы образования предполагает активное внедрение имеющихся образовательных технологий, а также поиск и разработку новых технологий обучения.

Обучение должно забегать вперед развития, ускорять его и вызывать новообразования.

Чтобы вовлечь слушателя в учебно-воспитательный процесс, необходим овладение активными формами обучения, определение путей и средств их реализации, постоянный творческий поиск и экспериментирование. Проведение дискуссий, конференций, круглых столов и деловых игр требует инициативы, наличия собственных гражданских позиций, педагогического мастерства.

Наряду с традиционной, лекционной формой, подачи материала, значительное место занимают такие нововведения, как «критический диалог», «критическое чтение», занятия по методике «неформальный учебный план», «социальные роли».