

тании и с другими методиками, но, учитывая специфику курса, уделять значительное внимание именно активным методикам обучения.

Еще одна особенность преподавания правовых курсов – нельзя преподавать «ничейные» знания, отчужденные от опыта детей. Новые знания нельзя навязывать, их необходимо формировать на основе анализа реальных жизненных ситуаций, при обсуждении и проигрывании которых учащиеся активизируются, что значительно повышает эффективность обучения.

Уроки права и других дисциплин обществоведческого цикла – не обычные уроки, где учащиеся являются репродукторами мыслей учителя, получающими за это отметки, а уроки жизни, готовящие учащихся к взрослой жизни и активному поведению в обществе. Задача педагога в этой ситуации заключается в умелом сочетании разнообразных методик и технологий преподавания.

Р. Х. Мингазов

МЕТОДИКА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ ИГР В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ В ВУЗАХ

Формирование таких черт личности, как творческая активность и самостоятельность, наиболее успешно осуществляется при наличии последовательной связи между обучением и активными формами организации учебного процесса.

Основная цель подготовки специалистов в вузах заключается не столько в приобретении знаний, умений и навыков студентами, сколько в формировании и выработки у них творческого стиля деятельности. Игровые формы и методы обучения, правильно выбранная методика использования игровой познавательной деятельности позволяют достичь наилучших результатов в этом направлении.

Многие педагоги отмечают, что игровая деятельность является активным методом обучения. Игровая познавательная деятельность активизирует обучение, вовлекая учащихся в процесс приобретения знаний, умений и навыков, развивая мышление, превращая традиционное занятие в творческий процесс. Поэтому в настоящее время учебно-познавательные игры начинают приобретать статус метода и формы обучения.

С одной стороны, деловые игры – это учебное моделирование производственных и социальных ситуаций; с другой – это прежде всего интеллектуальная атака, которая выявляет не столько проблему, сколько личностные установки участников. Перед проведением игры разрабатывается ее сценарий, выделяются основные задачи и этапы, распределяются роли. Учебно-познавательная игра «Черный ящик» основана на соревновании двух команд с обязательным подсчетом задаваемых каждой командой вопросов. Группе предлагается разделиться на две команды, выбрать капитанов, а также «арбитра» для регистрации количества заданных вопросов. Капитанам каждой команды вручается «черный ящик». Преподаватель знакомит каждую команду (втайне от другой) с его содержанием (например, в ящик для одной команды кладут селеновый выпрямитель, в ящик для другой – амперметр). Задавая наводящие вопросы, нужно отгадать, что находится в «черном ящике». При этом «арбитр» устанавливает правило: каждый учащийся может задавать в ходе игры только один вопрос. Подсчет количества заданных вопросов ведут на больших деревянных счетах. Побеждает та команда, которая быстрее отгадает, что лежит в «черном ящике».

На последнем этапе подводятся итоги игры, анализируются успехи и неудачи проведения игры, осуществляется самоконтроль проведенной игровой деятельности, а также критически оценивается мастерство исполнения ролей.

Е. В. Мухачева

СИСТЕМНО-СТРУКТУРНЫЙ ПОДХОД К МОДЕЛИРОВАНИЮ СОДЕРЖАНИЯ ОБУЧЕНИЯ ВЗРОСЛЫХ

Содержание обучения, основывающееся на системно-деятельностном подходе, предполагающем всестороннее раскрытие социально-производственной деятельности инженера-педагога в содержании учебного материала и дифференциации его по основным видам или объектам профессиональной деятельности, является важным условием профессионального развития педагогов. В нашем случае содержание обучения представляет ряд педагогических технологий обучения (модулей), выбранных для изучения на курсах повышения квалификации методом групповых экспертных оценок. Содержание обучения в свернутом виде отражается в учебном плане (наименование и объем учебных тем) и учебных программах (информация об учебном материале, подлежащем изуче-