

сформированность умения подбирать нужную литературу и умело ее использовать через ссылки, цитаты и т. п.

Деятельностно-коммуникативная составляющая: работая с текстом ученики осмысленно воспринимают информацию, выделяют главное. У них развиваются способности мышления: анализ, обобщение, синтез, систематизация. Учащиеся овладевают нормами письменной научной речи: определяют предмет высказывания, формулируют тезисы, отбирают материал, отбрасывая лишнее, строят композицию реферата. Фиксируют материал в разнообразной форме: планы, тезисы, конспекты, выписки. Возможны два пути предъявления реферата: «учащийся-учитель» и «учащийся – учащийся». В первом случае реферат используется как одна из форм прохождения аттестации. Во втором - учащийся выступает как источник информации на научно-практических конференциях, внеклассных мероприятиях перед другими учащимися. В обоих случаях он должен выступить так, чтобы информация была понятна и доступна аудитории. Следовательно, учащийся и проявляет, и развивает опыт публичного выступления, а также речевую компетентность.

Ценностно-ориентационная составляющая зависит от тематики реферата, насколько тема близка и интересна для учащегося. Эмоциональная сфера развивается благодаря тому, что при удачном выполнении работы учащийся испытывает удовлетворение от проделанной работы, от новых полученных знаний. У учащихся формируется культура умственного труда, бережное отношение к книге как основному источнику знаний. Учителю в реферате важно проследить нравственную позицию учащегося через оценки, собственные суждения, выводы, обобщения по проблеме реферата.

Таким образом, реферирование является комплексным средством учета и контроля образованности учащегося

Защита реферата происходит по одной из выбранных учащимся модели: классической, индивидуальной, творческой. Последняя предполагает оформление стенда с документальными и иллюстрационными материалами и их комментарий; демонстрацию слайдов, видеозаписей, прослушивание аудиозаписей, подготовленных в процессе реферирования; яркое, оригинальное представление фрагмента основной части; возможность групповой защиты.

Критериев и параметры НРК ГОС не позволяют использовать традиционную систему оценивания. Поэтому применяется рейтинговое оценивание с последующим переводом на традиционную шкалу оценок.

*Е. С. Волощук,
г. Екатеринбург*

ИГРА КАК ОСНОВА ПРОФЕССИОНАЛЬНО ОРИЕНТИРОВАННОГО ОБУЧЕНИЯ

Игры, применяемые в педагогической практике начального профессионального образования относятся к активным методам обучения.

Это объясняется тем, что в них, как правило, преобладает продуктивно-преобразовательная деятельность учащихся.

Для учебных игр характерны:

- многовариативность и многоальтернативность решений, из которых требуется произвести выбор наиболее рационального;
- необходимость принимать решения в условиях неопределенности и в обстановке условной практики;
- многообразие условий проведения игры, отличающихся от стандартных;
- сжатые временные рамки, возможность неоднократной повторяемости ситуации;
- наглядность последствий принимаемых решений;
- широкие возможности индивидуализации обучения.

В игре развивается продуктивное творческое поисковое мышление учащихся. В ходе игры имеется возможность отменить решение, которое оказалось неудачным, вернуться назад и принять другое, для того, чтобы определить его преимущества и недостатки по сравнению с уже опробованными. При этом одна и та же игровая ситуация может проигрываться несколько раз, для того чтобы дать возможность учащимся побывать в разных ролях и предложить в них свои решения.

Игры развивают и закрепляют у учащихся навыки самостоятельной работы, умение мыслить, решать задачи и вести управление коллективом, принимать решения и организовывать их выполнение. В ходе игры учащихся вырабатываются следующие умения и навыки:

- сбор и анализ информации;
- принятие решений в условиях неполной или недостаточно достоверной информации, оценка эффективности принимаемых решений;
- работа в коллективе, выработка коллегиального решения с использованием приемов группового мышления;
- абстрактное и образное мышление как основа эффективного творческого использования системного подхода к исследованию процессов и явлений.

Игра в обучении используется для формирования и развития разных психологических свойств; умственной самостоятельности, знаний, умений и навыков в той или иной сфере деятельности, творческого решения познавательных задач, организаторских и коммуникативных качеств, оценки и самооценки и т.д.

В игре, с психологической точки зрения, происходит сглаживание внутренних противоречий личности, внутреннее уравнивание, по этому у учащихся в условиях такого обучения обычно улучшается психологическое состояние.

Среди функций игрового обучения можно выделить:

- инструментальная – формирование умений и навыков;
- гностическая – формирование знаний и мышления;
- социально-психологическая – формирование коммуникативных качеств учащихся.

Чаще всего реализуется диагностическая, мотивационная, моделирующая, организационная и креативная функции, а также функции контроля и коррекции.

Помимо всего прочего игра на уроке помогает решать следующие важные педагогические задачи. Вот некоторые из них:

- создание психологической готовности учащихся к восприятию учебного материала, речевому общению;

- обеспечение естественной необходимости узнавания нового, закрепления, многократного повторения материала;

- формирование образного мышления, памяти, прочных знаний, умений и навыков;

- создание атмосферы сотворчества и сотрудничества. Место игр на уроке и отводимое им время зависит от многих факторов: возраста и подготовки учащихся, изучаемого материала, конкретных целей и условий урока, индивидуальности учителя и т.д.

Необходимо заметить, что игры в начально-профессиональном образовании являются одним из важнейших элементов волевой подготовки будущих специалистов. В настоящее время нами накоплен значительный арсенал различных игровых методов обучения. Игра как метод обучения отличается активностью участников, большим интеллектуальным и психическим напряжением учащихся. Преподаватель, разрабатывая, планируя и проводя игровые занятия должен ясно представлять себе и учитывать дидактические особенности игры. Подготовка и проведение игр требует глубокого понимания процесса обучения в новых условиях, так и больших временных затрат.

При оценке игр как метода обучения следует иметь в виду ряд обстоятельств. Во-первых, игры по сравнению с другими методами обучения обладают неоспоримым преимуществом: свойством интегрировать полученные знания применительно к избранной профессии. Во-вторых, однажды разработанная хорошо игра может использоваться в течение многих лет как эффективный инструмент обучения нескольких поколений учащихся. В-третьих, игровые методы обучения – это мощное средство пробуждения интереса к содержанию предмета, урока. В-четвертых, обучение в игре может предотвратить реальные ошибки, которые возникают. В-пятых, в игре процесс обучения можно успешно сочетать с задачами исследования, таким образом наглядно демонстрируя учащимся исследовательский метод в действии. В-шестых, неоценимым является приобретение опыта комплексной постановки проблемы, согласования индивидуальных приоритетов при групповом выборе решения и его реализации. В-седьмых, игра способствует развитию группового мышления, умению действовать в составе коллектива, добиваясь выработки обоснованного общего решения.

Следовательно, игры обладают широкими дидактическими возможностями. С их помощью можно формировать чрезвычайно-широкий спектр умений, навыков и профессионально-значимых качеств личности в зависимости от того, как организуется подготовка и проведение игры. Кратко рассмотрим основы планирования учебных занятий с использованием игр. Игра может быть рассчитана на весь урок, может использоваться в начале или конце урока.

Если игра используется при первичном закреплении, то можно ей отвести 20-25 минут урока. В дальнейшем она может проводиться 5-7 минут и служить своеобразным повторением уже пройденного материала, а так же разрядкой на уроке.

Игровое задание вообще может даваться как отдых: «Итак, упражнение мы с вами сделали, теперь давайте отдохнем. Сыграем в такую игру...». Этот прием особенно удобен при эпизодическом использовании игровой деятельности на уроке.

Следует помнить, что при всей привлекательности и эффективности игр необходимо соблюдать чувство меры, иначе они потеряют свежесть эмоционального воздействия.

Знакомясь с той или иной игрой, важно учитывать ее движущую пружину. Если предусмотрено театрализованное действие, надо позаботиться о деталях костюма и реквизита – они сделают игру более полноценной и убедительной. Если это игровое упражнение, то все зависит от эмоциональности учителя. Большинство игр построено на соревновании. При этом точный подсчет очков и определение победителей должны быть заранее продуманы и особо акцентированы. В ряде игр победитель определяется методом исключения, то есть не справившийся с задачей выбывает из игры. Возможно, учитель найдет такой способ оценки, который будет соответствовать индивидуальным особенностям группы.

Особо хочу остановиться на дидактических учебных играх.

Дидактические игры могут разделяться по своим проверяющим функциям: проверка знания терминов, исторических событий, персонажей, тем разделов, блоков учебного материала, целостного восприятия исторического процесса, его причин и последствий. Все это относится к базовым знаниям, которыми должны обладать учащиеся.

Игра, это эффективный способ формирования демократического стиля общения преподавателя и учащихся. Используемые в нашей практике дидактические игры разнообразны по форме и целям:

«Морской бой», чтобы топить подготовленными вопросами;

«Снежный ком» - «Накрутить в ком» предлагаемые исторические события;

«Переводчик» - поиграть с терминами;

«Меткий стрелок» - определить дату, век и период события;

«Мяч» или «Пять имен» - угадать заданные преподавателем пять названий по изучаемой теме.

Маленький элемент игры на уроке оживляет учебный процесс, создает атмосферу раскованности, свободы мышления. Назидания сменяются коллективной работой, находящей свое выражение в игре, где равнодушие сменяется заинтересованностью, а преподаватель становится зрителем.

Использование в процессе обучения игр, различных по форме и содержанию, способствует активизации мыслительной деятельности, развитию творческих способностей, повышает качество усвоения учащимися учебного материала.

Ролевая игра позволяет учащимся передавать даже трудный материал в привлекательной для них форме. По разнообразию игровые роли-задания имеют неограниченный выбор, позволяют максимально индивидуализировать учебно-воспитательный процесс с учетом уровня и особенностей личности учащихся. Многие учащиеся хотели бы стать участниками географических конференций, побывать в роли научных «светил», первооткрывателей, путешественников. Интересно перенестись в другую историческую эпоху. Урок-экспедиция проводится при изучении тем, связанных с обзорным изучением стран, географических открытий, на пример урок-экспедиция по теме «Сибирь в XVII в.». К этому уроку учащиеся изучают биографии русских землепроходцев и готовят сообщения.

Элементы игры в домино тоже с большим успехом применяются нами на уроках. Данные уроки дают широкие возможности для формирования у учащихся интереса к историческому прошлому. Домино как познавательная игра используется преподавателями разных предметов, но в первую очередь преподавателями истории.

Принцип оформления контрольных листов прост: игровые поля разграфлены по вертикали и горизонтали на определенное количество клеток, в каждый из которых вписаны термины, выражения, названия, персоналии и т. д. Желательно к написанному тексту подобрать соответствующую иллюстрацию. Побеждает тот, кто первым и без ошибок закроет карточками-фишками все игровое поле. Лото универсально: в него играют группами и индивидуально. Его учебное предназначение широко: от повторения, закрепления до индивидуального тестирования.

Личный анализ педагогической практики показал высокую эффективность использования лото, сохранение и развитие у учащихся интереса к предмету. В игре отрабатываются знания терминов, хронологии, исторических деятелей, стран, городов и т. д. В любой игре присутствует дух соревнования, соперничества. Каждого участника волнуют вопросы: «Кто быстрее?», «Кто не сделает ошибок?», «Кому повезет?». Карты – путешествия позволяют многократно повторять не только то, что пройдено, но и узнавать новое, что выходит за рамки учебной программы. Учащиеся с интересом путешествуют по историческим местам, маршрутам путешественников, отдельным странам. Атмосфера творческой увлеченности создается между участниками игры, или карта каким-то образом «оживляется».

Применяются и более сложные формы нетрадиционных уроков: «Круглый стол», «Урок-деловая игра», «Урок-конкурс», «Урок-суд» (например «За что я осуждаю Петра I? и т. д.»)

Игра дает нам огромное профессиональное удовлетворение, поскольку благодаря ей сам процесс обучения и воспитания становится процессом непрерывного творчества в полном смысле этого слова.

Имеющийся у нас опыт позволяет дать несколько советов тем, кто понимает колоссальные возможности игры на уроке, хочет ее использовать.

1. Досконально продумывайте правила, ход игры, систему оценок.

2. Будьте внимательны и благожелательны к учащимся, подбадривайте их. Избегайте оценок «Неправильно!», «Плохо!», запретительных указаний «Нельзя!», не высказывайте пренебрежения к вопросам ребят, их просьбам, соображениям. Из этого, конечно не следует, что преподаватель не должен поддерживать дисциплину, исправлять ошибки и управлять учебно-воспитательным процессом.

3. В конце игры обязательно благодарите учащихся, подводите итоги.

4. Помните про динамику игровой деятельности, во всем соблюдайте чувство меры. Говорите эмоционально и уверенно.

5. Не забывайте про победителей игр, привлекайте их в качестве экспертов в других играх, при возникновении спорных вопросов.

6. С каждой новой игрой на уроке расширяйте круг помощников из числа учащихся, активно участвующих в подготовке и проведении.

7. Все, что делает преподаватель на уроке, он делает серьезно: учебная игра для него – работа. Определите свое место и функции в игровой деятельности.

8. Не будьте одинаковыми в своем поведении на уроке, не допускайте шаблонов, делайте иногда то, что для учащихся неожиданно, например, задавайте необычные вопросы, высказывайтесь по ассоциации, шутите. Не бойтесь взваливать на себя трудную и необычную роль.

9. Используйте художественное, музыкальное, световое оформление, от этого игровая деятельность будет более привлекательной, эмоциональной, а результат эффективнее.

А.С. Макаренко говорил: «у ребенка есть страсть к игре, и надо ее удовлетворять. Надо не только дать ему время поиграть, но и надо пропитать этой игрой всю его жизнь. Вся его жизнь – это игра!»

*В.В. Глинских,
г. Екатеринбург*

ОБУЧЕНИЕ ДЕЛОПРОИЗВОДСТВУ ремесленников- ПРЕДПРИНИМАТЕЛЕЙ

Ремесленник – предприниматель это работник, отличающийся высоким качеством продукции, высокой технологической и экономической ответственностью и самостоятельностью. Это человек, способный организовать свое дело, возглавить свое предприятие. Компетентность в делопроизводстве – обязательная и важная составляющая его успешной работы.

Обучение ремесленников-предпринимателей делопроизводству направлено, прежде всего, на формирование компетенций в нормативно-правовой сфере делопроизводства. Отсутствие или недостаточная сформированность этих