

7) неполно представляя информацию (заполнение пропусков, разгадка кроссвордов и ребусов), побуждать студентов на самостоятельный поиск источников;

8) положительно оценивая работу всех участников и каждого в отдельности (присваивая «звания», баллы, говоря комплименты), воодушевлять на новые достижения и стимулировать продолжение процесса обучения;

9) привлекая новых участников (коллег) к активному процессу обучения и затем оценке (сравнение уровня разных групп), повышать популярность подобных методов и технологий.

Реализация активных методов при изучении иностранного языка в вузе позволяет студентам расширить, углубить, систематизировать и закрепить знания, умения и навыки, успешно полученные на занятиях, а также активизировать способности, повысить работоспособность, умение самостоятельно принимать решения и применять их в профессиональной практике и различных жизненных ситуациях.

*И.В. Щербина, БГЭУ (Минск)*

## **ПРОГРЕССИВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ И РОЛЬ ПРЕПОДАВАТЕЛЯ**

Современный преподаватель, стремящийся к профессиональному совершенствованию, видит свою роль не только в передаче знаний, но становится руководителем и организатором процесса обучения. Исходя из этого, разрабатывает конкретные ролевые задания для студентов, организует их деятельность, осуществляет контроль за ходом решения проблем, консультирует, создает определенный эмоциональный настрой в ходе деловой игры.

Эффективность работы специалиста в среднем на три четверти зависит от способности взаимодействовать с другими людьми, умения руководить. Выработке этих качеств наиболее всего способствует ролевая игра. Главная функция игрового занятия — обучение в действии. Ролевая игра позволяет решать ряд познавательных и воспитательных задач:

формирование навыков поведения;

развитие речевых умений;

обучение умению общаться;

развитие познавательного интереса и познавательной активности;

развитие психической функции и способностей.

В ходе дискуссий студенты:

получают навыки устной речевой культуры и аргументирования своей позиции;

приходят к выводу, что в большинстве реальных ситуаций не бывает одного единственного верного решения и зачастую приходится перебрать и рассмотреть многие варианты;

вырабатывают уверенность в себе и своих силах; формируют в себе устойчивые навыки рационального поведения в условиях неполной информации, что является характерным для большинства практических ситуаций;

знакомясь с описанием ситуации в ходе ее анализа, получают представление о том, какая исходная информация может им понадобится при решении аналогичных практических задач.

Деловая игра, разработанная для обучения и контроля знаний, помогает студентам лучше усвоить изучаемый материал на занятиях.

Эксперименты, которые проводил еще В.М. Бехтерев, показали, что в условиях общения быстрее включается механизм апперцепции, активизируется восприятие.

Совместное решение обучающимися познавательных задач повышает эффективность обучения. В играх успешнее, чем в реальной жизни, рассматриваются и разрешаются деловые операции. Студенты находят решения проблем, т.е. обучаются действовать в той или иной ситуации. В этой связи очень четко проявляются «волевые качества» студентов: в контролируемой учебной ситуации они принимают на себя новые роли и действуют в заданных условиях с целью понять различные ситуации и различные точки зрения. При оценке преподавателем принимаются во внимание:

полнота представляемого материала;

логичность, точность, убедительность, аргументация докладчика.

С большим успехом проходят ролевые деловые игры, в которых учитывается профессиональная направленность («Прием на работу»).

Особенности игры в том, что она вызывает состояние увлечения и творческой инициативы и активности, высокую мотивацию, в силу чего возрастает интенсивность усвоения знаний, умений, опыта деловых отношений.

*А.Н. Сенько, БГЭУ (Минск)*

## **ПРОБЛЕМЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ДЕЛОВЫХ ИГР КАК ФОРМЫ АКТИВИЗАЦИИ ОБУЧАЮЩЕ-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОГО ПОДХОДА В СИСТЕМЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ**

Деловая игра, в отличие от традиционно используемого в учебном процессе моделирования производственных ситуаций, активизирует коллективную деятельность, предполагает распределение и смену ролей участников, допускает поиск и использование нестандартных решений, методов «мозгового штурма», что значительно повышает у участников интерес к обучению. Высокий обучающий потенциал деловой игры в образовательной технологии основан на том, что она формируется как целостная информационная совокупность, включающая механизм передачи и закрепления знаний, выявления проблем в их практическом использовании, инструментарий поиска наиболее рациональных путей решения проблемных ситуаций, а также средства активизации