

7. Дуранов М.Е. *Профессионально - педагогическая деятельность и исследовательский подход к ней: Монография/ М.Е. Дуранов. - Челябинск: ЧГАКИ, 2002.- 276 с.*

8. Верховая Ю.Л. *Формирование личностной и профессиональной направленности студентов в контекстном обучении. / Ю.Л.Верхова. - Автореф. дис. канд. псих. наук. – М., 2007. – 25с.*

9. Карпенко Р.В. *Формирование профессионально-педагогической направленности у будущего учителя средствами личностно-развивающих ситуаций / Р.В. Карпенко/ Автореф. дисс.....канд. пед.н.,- Волгоград, 2006. -25с.*

УДК 323.28

МРНТИ 14. 35.41

<https://doi.org/10.51889/2020-1.1728-5496.31>

А.Б.Елькеева¹ Б.А.Киясова²

¹ *Казахский национальный женский педагогический университет,*

² *Казахский национальный педагогический университет имени Абая*

ДЕЛОВАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ БУДУЩИХ ПЕДАГОГОВ

Аннотация

В данной статье авторами анализируются возможности использования системы деловых игр в учебном процессе педагогических университетов. Обосновываются идеи о том, что деловая игра является одним из методов активизации творческой деятельности студентов и вместе с тем, эффективным средством развития профессиональных качеств будущих педагогов. Деловые игры способствуют повышению знаний студентов, развивают интерес к предмету, исследовательские и творческие навыки, позволяют сформировать у будущих педагогов как общие, так и профессиональные компетенции. На основе анализа педагогической литературы авторы приходят к выводу, что являясь формой общения и методом обучения деловая игра играет большую роль в формировании у студентов собственной «Я-концепции», реализации профессиональных игровых задач в учебном процессе педагогических университетов.

Ключевые слова: активные технологии обучения, деловая игра, будущая профессиональная деятельность, вид обучения, жесткий сценарий, реальная жизнь, роль, студент.

А.Б.Елькеева¹ Б.А.Киясова²

¹ *Қазақ Мемлекеттік Қыздар Педагогикалық Университеті
Алматы қ, Қазақстан*

² *Абай атындағы Қазақ ұлттық педагогикалық университеті
Алматы, Қазақстан*

ІСКЕРЛІК ОЙЫН БОЛАШАҚ ПЕДАГОГТАРДЫҢ КӘСІБИ ҚҰЗЫРЕТТІЛІГІН ДАМУ ҚҰРАЛЫ РЕТІНДЕ

Аңдатпа

Бұл мақалада авторлар педагогикалық университеттердің оқу үрдісінде іскерлік ойындар жүйесін қолдану мүмкіндіктерін талдайды. Іскерлік ойын студенттердің шығармашылық қызметін белсендіру әдістерінің бірі және сонымен қатар Болашақ педагогтардың кәсіби қасиеттерін дамытудың тиімді құралы болып табылатындығы туралы идеялар негізделеді. Іскерлік ойындар студенттердің білімін арттыруға ықпал етеді, пәнге деген қызығушылықты, зерттеу және шығармашылық дағдыларды дамытады, болашақ педагогтардың жалпы және кәсіби құзыреттіліктерін қалыптастыруға мүмкіндік береді. Педагогикалық әдебиеттерді талдау негізінде авторлар қарым-қатынас нысаны және оқыту әдісі болып табылатын, іскерлік ойын студенттердің өзінің "Мен-концепциясын" қалыптастыруда, педагогикалық университеттердің оқу үдерісінде кәсіби ойын міндеттерін жүзеге асыруда үлкен рөл атқарады деген қорытындыға келеді.

Түйін сөздер: оқытудың белсенді технологиялары, іскерлік ойын, болашақ кәсіби қызмет, оқыту түрі, қатаң сценарий, нақты өмір, рөл, студент.

A.Elkeeva¹ K. Kiyassova²

¹Kazakh national women's pedagogical University
Almaty, Kazakhstan

²Kazakh national pedagogical University named after Abai
Almaty, Kazakhstan

BUSINESS GAME AS A MEANS OF DEVELOPING PROFESSIONAL COMPETENCIES OF FUTURE TEACHERS

Abstract

In this article, the authors analyze the possibilities of using the system of business games in the educational process of pedagogical universities. The author substantiates the idea that the business game is one of the methods of activating the creative activity of students and at the same time, an effective means of developing the professional qualities of future teachers. Business games help to increase students' knowledge, develop interest in the subject, research and creative skills, and allow future teachers to form both General and professional competencies. Based on the analysis of pedagogical literature, the authors come to the conclusion that as a form of communication and a method of teaching, business play plays an important role in the formation of students' own "Self-concept", the implementation of professional game tasks in the educational process of pedagogical universities.

Keyword: active learning technology, business game, future professional activity, kind of learning, hard scenario, real life, role, student.

Введение В настоящее время учебный процесс требует постоянного совершенствования, так как происходит смена приоритетов и социальных ценностей. Поэтому современная ситуация в подготовке специалистов требует коренного изменения стратегии и тактики обучения. Главными чертами выпускника любого образовательного учреждения являются его компетентность и мобильность. В этой связи акценты при изучении специальных дисциплин переносятся на процесс познания, эффективность которого полностью зависит от познавательной активности самого студента. Успешность достижения этой цели зависит не только от того, что усваивается, но и от того, как усваивается: индивидуально или коллективно, с помощью репродуктивных или активных методов обучения.

Методология исследования Необходимо отметить, что в последние десятилетия, в связи с перестройкой системы высшего образования, огромное значение приобретает поиск новых и реконструкция старых хорошо известных педагогической науке методов обучения, которые могли бы обеспечить взаимосвязь образовательной, развивающей и воспитательной функций обучения. Одно из главных направлений совершенствования методов подготовки студентов высшего профессионального образования является использование в учебном процессе активных методов обучения, которые опираются на творческое мышление студентов, в наибольшей степени активизируют их познавательную деятельность, делают их соавторами новых идей, приучают самостоятельно принимать оптимальные решения и способствовать их реализации. Знание этих технологий и методик, умение пользоваться обучением в своей трудовой деятельности — это показатель более современной, прогрессивной квалификации преподавателя, как представителя наук. Современный педагог, чтобы качественно и в полном объеме донести знания до своих студентов, должен идти в ногу со временем, использовать современные технологии, самообучаться, давать студенту на занятии больше свободы и самостоятельности, тем самым развивая в нём личность, подготавливая будущего специалиста к самостоятельной жизни в огромном мире различных технологий и информации. Правильность выбора и применение педагогической технологии очень важны в образовательном процессе.

В связи с этим, в педагогических вузах Казахстана система подготовки специалистов рассматривается с позиций инновационного обогащения и перереконструирования содержания учебного материала, а также переосмысления и изменения характера деятельности преподавания и учения.

Стоит отметить, что в последнее время количество часов, отведенных на педагогическую практику существенно сократилось. Поэтому вузовское образование должно сегодня

ориентироваться на такое обучение, которое обеспечивало бы естественный перевод студента с одного ведущего вида деятельности (учебы) на другой (профессиональный) с соответствующей трансформацией мотивов, целей, смыслов деятельности. Поиск путей решения проблемы готовности молодых специалистов к профессиональной деятельности приводит к адаптации метода кейсов, широкому внедрению в учебный процесс вузов метода проектов, деловых игр и других современных видов технологий активного обучения, направленных на диалоговое обучение.

Среди инновационных технологий, наиболее известными являются игровые технологии, направленные на решение задач на основе выбора альтернативных вариантов: занимательное игровое проектирование, решение практических задач, индивидуальный тренинг и др. Игровые образовательные технологии представляют собой форму воссоздания предметного и социального содержания будущей профессиональной деятельности педагога, моделирования таких систем отношений, которые характерны для педагогической деятельности как целого.

Результаты исследования Деловая игра — один из видов педагогических игр по игровой методике, которая используется для решения комплексных задач усвоения нового, закрепления материала, развития творческих способностей, формирования общеучебных умений, даёт возможность студентам понять и изучить учебный материал с различных позиций. «Деловая игра» – имитация профессиональной деятельности в обстановке максимально приближенной к условиям реальной жизни. Деловые игры воспитывают личностные качества, ускоряют процесс социализации. Преимущества деловой игры перед другими видами обучения заключаются в том, что деловая игра, имитируя ситуации, реальные в будущей профессии, развивает умение искать и работать с информацией, позволяет значительно активизировать творческие возможности студента. Деловые игры - это

- оптимизация профессионального мышления посредством обучающих алгоритмов;
- оптимизация профессиональных умений и навыков с помощью программированного обучения;
- моделирование профессиональной деятельности, наивысшая форма которого — дидактические игры как новый эффективный метод подготовки педагога.

Деловые игры, разработанные на конкретных ситуациях, вводят студентов в сферу профессиональной деятельности, вырабатывают у них способность критически оценивать действующую ситуацию, находить решения по ее совершенствованию, являются мощным стимулом активизации самостоятельной работы по приобретению профессиональных знаний и навыков. Приобретенные в процессе игры практические навыки позволяют будущему специалисту избежать ошибок, которые возникают при переходе к самостоятельной трудовой деятельности.

Деловая игра является сложно устроенным методом обучения, поскольку может включать в себя целый комплекс методов активного обучения: дискуссию, мозговой штурм, анализ конкретных производственных ситуаций, действия по инструкции и другие. Деловую игру как форму контекстного обучения следует выбирать прежде всего для решения следующих педагогических задач:

- 1) формирование у студентов целостного представления о профессиональной деятельности и ее динамике;
- 2) развитие теоретического и практического мышления в профессиональной сфере;
- 3) приобретение проблемно-профессионального и социального опыта, в том числе и принятие индивидуальных и коллективных решений;
- 4) формирование познавательной мотивации, обеспечение условий появления профессиональной мотивации.

Для проведения деловой игры преподаватель ставит дидактические и воспитательные цели, как и при планировании обычного занятия, хотя реализоваться они должны в игровой ситуации. Планируя игру важно продумывать эмоциональный и мотивационный фон игры.

При определении целей преподавателю важно ответить на следующие вопросы:

- 1) для чего проводится данная деловая игра;
- 2) для какой категории студентов проводится данная деловая игра;
- 3) чему именно следует обучать студентов;
- 4) какие результаты должны быть достигнуты с помощью игры.

При постановке целей необходимо различать учебные цели игры — их ставит перед собой руководитель игры, и цели действий ее участников, которые ставятся ими, исходя из игровых ролей. Проводя занятия в форме деловой игры можно использовать индивидуальную, парную и групповую

работу студентов. Успешны в применении и исследовательские проекты. Студенты привлечены к работе с документами и различными источниками информации.

Специфика возможностей деловой игры как метода активного обучения в сравнении с традиционными играми состоит в следующем: в игре воссоздаются основные закономерности движения профессиональной деятельности и профессионального мышления на материале динамически порождаемых и разрешаемых совместными усилиями участников учебных ситуаций [1, С. 132]. Иными словами, «процесс обучения максимально приближен к реальной практической деятельности руководителей и специалистов. Это достигается путем использования в деловых играх моделей реальных социально-экономических отношений» [5, С. 4].

Дискуссия Метод деловых игр представляет собой не что иное, как специально организованную деятельность по операционализации теоретических знаний, переводу их в деятельностный контекст. То, что в традиционных методах обучения «отдается на откуп» каждому учащемуся без учета его готовности и способности осуществить требуемое преобразование, в деловой игре приобретает статус метода. Происходит не механическое накопление информации, а деятельностное распрямление какой-то сферы человеческой реальности» [6, С. 63]. Указанные особенности деловых игр обуславливают их преимущества по сравнению с традиционными методами обучения. В общем виде этот образовательный ресурс деловых игр усматривается в том, что в них моделируется более адекватный для формирования личности специалиста предметный и социальный контекст. Конкретизировать этот тезис можно в следующем виде:

- игра позволяет радикально сократить время накопления профессионального опыта;
- игра дает возможность экспериментировать с событием, пробовать разные стратегии решения поставленных проблем и т. д.;
- в деловой игре «знания усваиваются не про запас, не для будущего применения, не абстрактно, а в реальном для участника процессе информационного обеспечения его игровых действий, в динамике развития сюжета деловой игры, в формировании целостного образа профессиональной ситуации» [1, с 129];
- игра позволяет формировать «у будущих специалистов целостное представление о профессиональной деятельности в ее динамике» [1, с 142];
- деловая игра позволяет приобрести социальный опыт (коммуникации, принятия решений и т.п.)

Приобретенные в процессе игры практические навыки позволяют будущему педагогу избежать ошибок, которые возникают при переходе к самостоятельной трудовой деятельности. Отличительными достоинствами метода «деловая игра» являются многие факторы. Студенты испытывают удовольствие, есть высокая мотивация, эмоциональная насыщенность процесса обучения, в ходе деловой игры проявляется вся личность, в то время как традиционные методы предполагают доминирование интеллектуальной сферы. Игра насыщена обратной связью, причем более сильной по сравнению с применяемой в традиционных методах. Во время «деловой игры» происходит подготовка к профессиональной деятельности, формируются знания, умений. В этот момент, на наш взгляд, резко возрастает повышается производительность труда преподавателя и студента. Большую роль играют и межпредметные связи с общеобразовательными и специальными дисциплинами, что позволяет студентам получить более прочные знания сразу по нескольким предметам. Изменяется отношение студентов к персональному компьютеру ни как к игрушке, а в качестве универсального инструмента для работы в любой сфере человеческой деятельности. Огромное внимание при данной технологии проведения занятия уделяется логической подаче учебного материала, что значительно повышает уровень знаний студентов. Студенты более активно и с наивысшим интересом принимают участие во всех конкурсах профессионального мастерства, олимпиадах и викторинах, и, что не менее важно, проявляют повышенный интерес к своей будущей профессии. Существуют многочисленные модификации ситуационных игр с использованием различных методик. Их выбор определяется конкретными задачами обучения. Важнейшим моментом является характер задаваемой ситуации, которая включает в себя сюжет игры, поставленную проблему, особенности предусмотренных отношений и исполняемых ролей. При выборе ситуации преподавателю необходимо учитывать что ее содержание должно быть адекватным реальной деятельности, т. е. правильно моделировать ее и проблемы, возникающие в ходе игры, должны быть значимы для ее участников.

Заключение В целом можно сказать, что деловая игра как форма организации и метод обучения способствует повышению качества образования. Деловая игра способствует обмену опытом,

развивает умение работать в коллективе, моделирует условия профессиональной среды, реализуя деятельностно — компетентностный подход в обучении, позволяет активизировать познавательную деятельность студентов, формировать практические навыки и профессиональные представления студентов.

Список использованной литературы:

1. Алёшина О. Г. Деловая игра как средство развития профессиональных компетенций студентов // Молодой ученый. — 2014. — №4. — С. 908-910. — URL <https://moluch.ru/archive/63/9313/> (дата обращения: 23.10.2019).
2. Вербицкий А. А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход: Метод. Пособие.— М.: Высш. шк., 2017.— 207 с
3. Журбенко В. А., Саакян Э. С., Тишков Д. С. Деловая игра как форма обучения студентов в медицинском вузе // Педагогика высшей школы. — 2015. — №2. — С. 38-40. — URL <https://moluch.ru/th/3/archive/7/170/> (дата обращения: 23.10.2019).
4. Хруцкий Е. А. Организация проведения деловых игр: Учеб. Пособие для преподавателей высших учеб. заведений.— М.: Высш. шк., 2015.— 320 с.
5. Габрусевич С. А., Зорин Г. А. От деловой игры — к профессиональному творчеству: Учеб.-метод. пособие.— Мн.: Университетское, 2009.— 125 с.
6. Смолкин А. М. Методы активного обучения: Науч.-метод. пособие.— М.: Высш. шк., 2016.— 176 с.
7. Платов В. Я. Деловые игры: разработка, организация и проведение: Учебник.— М.: Профиздат, 2011. — 156 с.
8. Гинзбург Я. С., Коряк Н. М. Социально-психологическое сопровождение деловых игр // Игровое моделирование: Методология и практика.— Новосибирск: Наука, 2007. — С. 61–77.

МРНТИ 14.35.07

<https://doi.org/10.51889/2020-1.1728-5496.32>

Р.К. Дюсембинова¹, Д.Б. Есмагамбетова²

¹² *Карагандинский государственный университет имени академика Е.А.Букетова,
г. Караганда, Казахстан*

ВОЗМОЖНОСТИ ИНТЕРНЕТ-ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОЦЕССЕ ФОРМИРОВАНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ УМЕНИЙ БУДУЩИХ УЧИТЕЛЕЙ НАЧАЛЬНЫХ КЛАССОВ

Аннотация

В статье рассматривается проблема подготовки педагогов с высоким уровнем профессиональной культуры, в совершенстве владеющих современными образовательными технологиями. Авторами обосновывается тезис о том, что реализация учебных дисциплин посредством интернет-технологий и ресурсов должна способствовать повышению эффективности подготовки будущих учителей начальных классов. Освоение интернет-технологий на занятиях в вузе позволит в дальнейшем применять их в своей педагогической деятельности.

Авторами проведен теоретический анализ понятий "компетенция", "технология", "интернет-технологии", "информационная грамотность". Авторы раскрывают возможности использования интернет-технологий и ресурсов в процессе формирования профессиональных умений будущих учителей начальных классов. В статье представлены результаты опроса студентов об эффективности использования интернет-технологий, на основе которых авторы делают выводы о педагогических условиях применения интернет-технологий в учебном процессе высшей школы.

Ключевые слова: технология, образовательная технология, цифровая образовательная среда, интернет-технологии, информационная грамотность.