

по курсу "Основы права" применялись следующие технологии: "логическая цепочка", целью которой является развитие мышления, самостоятельности, уважения к мнению других участников через организацию диалога, полилога, мыследеятельности; "алфавит" как одна из технологий проблемного обучения (цель занятия — развитие мышления, интеллекта студентов через организацию мыследеятельности, смысловорчества и творческой познавательной деятельности); "мастерская будущего" — эта технология является одной из интерактивных технологий (цель занятия — развитие сознания, мышления, приобретение опыта творческой деятельности, моделирование деятельности и развитие субъектности участников педагогического взаимодействия).

Использование группового обучения позволяет сделать вывод о том, что данная форма организации учебной деятельности студентов на занятиях по курсу "Основы права" интенсифицирует педагогический процесс, способствует формированию личности студента и заслуживает применения в практике вузов.

О.Н. Лопачук, канд. экон. наук, доцент
БГЭУ (Минск)

СПЕЦИФИКА ПРИМЕНЕНИЯ ДЕЛОВЫХ ИГР В КУРСЕ "ОСНОВЫ ЭКОЛОГИИ И ЭКОНОМИКА ПРИРОДОПОЛЬЗОВАНИЯ"

Наиболее распространенными традиционными методами обучения являются объяснительно-иллюстрирующие, которые заключаются в организации усвоения готовой информации студентами с помощью разных средств. В основе организации объяснительно-иллюстрирующего обучения лежит принцип передачи преподавателем готовых выводов науки: преподаватель сообщает факты, анализирует их, объясняет сущность новых понятий, формирует проблемы, законы и т.д. При этом не исключается возможность поисковой деятельности студентов, однако доминирует передача готовых выводов. Студенты воспринимают, осознают и фиксируют информацию в своей памяти. Но заучить — еще не значит знать, а знать — еще не значит уметь. Как отмечают специалисты, при преимущественно пассивном восприятии информации обучаемые сохраняют в памяти 10 % прочитанного, 20 % услышанного, 30 % увиденного и 50 % услышанного и увиденного.

В то же время при активном восприятии информации они удерживают в памяти 80 % сказанного и 90 % сделанного самостоятельно.

Активизация творческой, познавательной деятельности студентов опирается в проблемное обучение, которое в условиях быстрого роста объема информации и необходимости ее более качественной переработки и усвоения выступает самым эффективным средством достижения

прочных, глубоких знаний, навыков и умений. Проблемное обучение содействует превращению усвоенных знаний в убеждения и выработке активной жизненной позиции, развивает и совершенствует способность к творческой деятельности. Большинство ученых согласны с тем, что сегодня именно проблемное обучение должно быть ведущим в высших учебных заведениях, хотя и не отменяющим традиционный процесс общения студентам готовой информации.

В основе организации процесса проблемного обучения лежит принцип активизации поисковой учебно-исследовательской деятельности студентов, т.е. принцип самостоятельного "открытия" выводов науки, способов действия и т.д. Проблемное обучение заключается в планировании и организации проблемных ситуаций, осознании и формулировке проблем, вытекающих из данных ситуаций, их решении и процессе активного взаимодействия студентов и преподавателей.

Проблемное обучение как процесс состоит из следующих этапов:

1) создание проблемной ситуации, постановка и формулировка проблемы преподавателем; воспроизведение имеющихся знаний и умений, необходимых для разрешения проблемы; определение круга недостающих знаний и путей их поиска; предварительное решение проблемы и проверка правильности ее решения; установление связи изучаемого материала с ранее накопленными знаниями студентов;

2) проблемное изложение знаний с последующей организацией самостоятельной работы студентов по решению выдвинутой преподавателем проблемы;

3) осуществление реконструктивно-вариантной деятельности студентов по окончательному выбору вариантов решения проблемы, выдвинутой преподавателем, с последующей проверкой этих решений;

4) частично самостоятельная деятельность студентов по выдвижению гипотез решения проблемы, выбору окончательного решения с последующей проверкой его правильности преподавателем;

5) включение студентов в самостоятельный поиск по усмотрению, конструированию и формулировке проблемы и ее решению.

Таким образом, цель игровой деятельности студентов триединая: получение знаний, формирование умений и навыков, необходимых в будущей профессиональной работе; оценка самого себя в играемой роли, что имеет большое воспитательное значение для студента; победа в соревновании между группами студентов.

При разработке и проведении деловых игр следует учитывать следующие принципы, обеспечивающие эффективность их применения:

- репрезентативность и достаточность элементов игровой ситуации;
- модульный характер игр;
- системность использования деловой игры, ее включенность в обучающую программу.

Имитационные игры по охране окружающей среды и рациональному использованию природных ресурсов интересны тем, что в игровом

времени как бы сжимаются процессы, происходящие в природе в течение длительного времени, рельефно выступает совокупный "отклик" природной среды на воздействие человека.

Одним из самых известных примеров применения системно-динамических методов в имитационном моделировании является игра "Всемирное рыболовство". Эта игра дает ее участникам представление о целой группе причинно-следственных механизмов, лежащих в основе многих систем, связанных с управлением и использованием возобновимых природных ресурсов. Знания, получаемые участниками в игре, позволяют им значительно лучше увидеть природу и долговременные последствия действий экономических и природных сил, ведущих к истощению как мировых зон рыбного промысла, так и возобновимых ресурсов в целом.

Участники, исполнявшие роль министров, должны достигнуть устойчивого развития в отдельно взятой стране в течение 55 лет за 10 периодов принятия решений. В игре "New Commons Game" участники эксплуатируют общие ресурсы и переживают "трагедию общего ресурса" от их истощения. "Terra Nova" — игра, посвященная достижению устойчивого развития на планете.

Для целей природоохранного образования особенно ценным качеством АМО является динамическое воспроизведение взаимодействия природных и социальных процессов в рамках общей системы и времени. Желательно, чтобы содержание игровой модели отражало следующие черты сложных эколого-экономических ситуаций:

- фактор неопределенности (например, введение новой технологии, строительство канала, создание водохранилища, акклиматизация животных повлияют на окружающую среду);
- развитие многих процессов по законам геометрической прогрессии (например, рост потребления энергии, скорость вымирания животных, увеличение концентрации CO₂ в атмосфере);
- наличие в моделируемой сфере таких препятствий и трудностей, которые экстремальны не только для отдельного индивидуума, профессиональной или возрастной группы, но и в целом для человека как биологического вида.

Таким образом, имитационное моделирование в природоохранной сфере позволяет в учебных целях воспроизвести явления и процессы, исторический опыт управления которыми несоизмеримо мал по отношению к высокой степени возможного риска принятия ошибочного решения. Применение имитационных игр способствует развитию научного подхода к охране окружающей среды и природопользованию, поскольку в обучение вводится ярко выраженный экспериментальный аспект.