

«Высокие интеллектуальные технологии образования и науки».

Материалы X Международной научно-методической конференции. С.157-158, 2003. © Санкт-Петербургский государственный технический университет, 2003

РОЛЬ ИГРОТЕХНОЛОГИИ ПРИ ПРОВЕДЕНИИ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ ПО ГУМАНИТАРНЫМ ДИСЦИПЛИНАМ

Шеляпин Н.В.

Санкт-Петербургский государственный политехнический университет

В настоящее время при организации научно-практических занятий по гуманитарным дисциплинам перед преподавателями особо остро встают следующие проблемы:

- 1) актуальности изучаемого материала для современных студентов,
- 2) доступности материала для восприятия, усвоения и понимания,
- 3) сочетания ясности и инвариантности при объяснении нового материала с проблемно-поисковым и диалектическим подходами,
- 4) возможности использования полученных знаний при изучении новых тем по данному предмету и также приобретения универсальных навыков, которые могут быть полезны при изучении других дисциплин социогуманитарного цикла,
- 5) возможность применения полученных знаний в ходе будущей профессиональной деятельности.

В связи с данной проблематикой традиционный теоретический подход к проведению как лекционных, так и практических занятий по гуманитарным дисциплинам уже не может удовлетворить все потребности, диктуемые нашим временем.

В качестве достаточно эффективной технологии, позволяющей решить многие научно-методические и педагогические задачи, выступают дидактические и деловые игры. Основная цель дидактических игр – это помощь в иллюстрировании и дополнении рассказа преподавателя при объяснении, повторении и закреплении изучаемого материала. В свою очередь, главная задача деловых игр – это моделирование явлений, близких к реальной жизни, что позволяет сформировать первые профессиональные навыки, приобрести опыт поведения в проблемных ситуациях. Применение игр позволяет мобилизовать новые интеллектуальные ресурсы как студентов, так и преподавателей. Проведение дидактических и деловых игр также дает возможность осуществлять эффективный текущий и итоговый контроль знаний.