

Основной задачей, которую решает творческая группа клуба, является создание условий и становление профессиональной компетентности каждого молодого специалиста, сохранения численности молодых специалистов педагогов-психологов в образовательных учреждениях города. Таким образом, профессиональная деятельность определяет стратегию развития личности, а развитие личности определяет выбор профессии.

Литература

1. Смысл жизни и АКМЕ: 10 лет поиска / под ред. А.А. Бодалева, Г.А. Вайзер, Н.А. Карповой и др. – М., 2004. – С. 22-47.
2. Дубровина И.В. Психологическая служба образования. Научные основания, цели, средства И.В. Дубровина // Психологическая наука и образование. – 1998. – № 2. – С. 2-10.
3. Успенский В.Б. Введение в психолого-педагогическую деятельность / В.П. Успенский, А.П. Чернявская. – М.: Владос. ПРЕСС, 2004. – С. 2-9.

УДК 37.01.1

А.Ш. Яппарова
A.Sh. Approve
Lesosibirsk Pedagogical Institute
Branch Siberian Federal University

**ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ
ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ДЕЛОВЫХ ИГР НА УРОКАХ
МАТЕМАТИКИ**
**PSYCHOLOGICAL AND PEDAGOGICAL FEATURES OF THE USE
OF BUSINESS GAMES IN MATH CLASS**

Аннотация. В статье раскрываются психолого-педагогические особенности использования деловых игр на уроках математики. Вводится понятие «деловой игры». Приводятся виды деловых игр. Раскрываются свойства учебных деловых игр.

Abstract. The article reveals psychological and pedagogical features of the use of business games in mathematics lessons. The concept of «business game». Shows types of business games. Describes the properties of simulation games.

Ключевые слова: деловая игра, виды деловых игр, свойства деловых игр.

Key words: business game, business games, business games properties.

Игра – вид деятельности, свойственный разным возрастам. Основная функция этой деятельности: толчок к появлению бессознательного интереса к познанию основ естественных и точных наук. При этом изучаемый материал по математике должен быть воспринят осознанно и глубоко. Применение игр разных типов (имитационные, ролевые, деловые и т.д.) развивает интерес к изучению данного предмета. Игра стимулирует активное участие обучающихся в учебном процессе и привлекает даже наиболее пассивных учеников.

Не последнее место занимают игры на уроках математики – один из актуальных методов педагогики, выполняющий свои основные функции (образовательную, развивающую и воспитательную), гармонично связанные между собой. Главные психологические признаки игры – интерес и удовольствие.

Цель работы с применением игры – активизация познавательной деятельности учащихся на уроках математики, развитие любознательности и глубокого познавательного интереса к предмету через игровую деятельность.

В «деловых играх» с помощью игрового замысла представляются жизненные ситуации, в пределах которых выбирается наиболее уместный вариант решения поставленной проблемы и реализуется на практике. Деловые игры бывают разных видов: проблемные, производственные, учебные, комплексные и организационно-деятельностные [2].

По окончании деловой игры особое внимание уделяется анализу наиболее значимых для практики результатов, и подводятся общие итоги.

Так же в завершающую фазу может входить рефлексия всего хода игры. Объекты такой рефлексии: динамика индивидуальных, групповых, межгрупповых траекторий движения мыслительных процессов; динамика образования коллективного мнения на основе изменений в межличностных отношениях; позиционность игроков и межпозиционные отношения и т.д.

На уроках, в основном, используются учебные деловые игры, которые обладают отличительными особенностями:

- моделирование близких к реальной жизни ситуаций;
- учет игрового времени;
- поэтапное развитие игры, в результате чего выполнение предшествующего этапа влияет на ход следующего;
- создание проблемных ситуаций;
- совместная деятельность игроков, следующих своим ролям;
- описания объекта игрового моделирования;
- приемы состязательности;
- правила, особенности оценок хода игры и ее результатов.

Методика разработки деловых игр состоит из нескольких этапов:

- обоснование требований к проведению игры;
- создание алгоритма разработки игры;
- составление сценария, учитывая правила и рекомендации по ее организации;
- поиск необходимой информации, средств обучения для создания игровой обстановки;
- актуализация целей игры, составление плана проведения для ведущего, инструкций для игроков, отбор и оформление дидактических материалов;
- разработка методов оценки результатов игры (общих и индивидуальных результатов).

Подводя итог, можно сказать, что именно деловая игра способна воспроизводить и моделировать деятельностно-ориентированные отношения, кооперативные коммуникативные связи с вовлечением представителей различных подсистем организации. Исходя из этого, у учеников в процессе такого обучения развиваются и методологические, и игротехнические способности, а не только организационные.

Литература

1. Полат Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / под ред. Е.С. Полат. – М., 2000.
2. Селевко Г.К. Педагогические технологии на основе информационно-коммуникационных средств / под ред. Т. Мишина. – М.: Издательство «Народное образование», 2005. – 208 с.

УДК 159.9

С. Ангеловски
S. Angelovski

Педагогический Институт Иркутского
Государственного Университета
Pedagogical Institute of Irkutsk State University

СЕМАНТИЧЕСКАЯ ОЦЕНКА ПРЕДСТАВИТЕЛЕЙ РАЗНЫХ НАЦИОНАЛЬНОСТЕЙ РОССИЙСКОЙ И МАКЕДОНСКОЙ МОЛОДЕЖЬЮ

**SEMANTIC EVALUATION OF DIFFERENT NATIONALITIES,
THE RUSSIAN AND THE MACEDONIAN YOUTH**

Аннотация. Описываются результаты исследования семантической оценки российской и западноевропейской (македонской) молодежью