

Проведенный нами анализ клинической эффективности отбеливающих систем для отбеливания зубов позволил сделать вывод, что из всех систем наиболее эффективной и био-

совместимой является фотоотбеливание системой Zoom, что позволяет рекомендовать его к применению в широкую стоматологическую практику.

### *Педагогические науки*

#### **ДЕЛОВЫЕ ИГРЫ КАК СРЕДСТВО СОЗДАНИЯ ПРЕДМЕТНОГО И ДИДАКТИКО-МЕТОДИЧЕСКОГО СОДЕРЖАНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ БУДУЩЕГО УЧИТЕЛЯ**

Ермакова Л.И., Янюшкина Г.М.

*ФГБОУ ВПО «Петрозаводский государственный университет», Петрозаводск,  
e-mail: lierm1@yandex.ru*

Современная ориентация образования на формирование компетенций как готовности и способности человека к деятельности и общению предполагает создание дидактических и психологических условий, в которых участник образовательного процесса может проявить не только интеллектуальную и познавательную активность, но и личностную социальную позицию, свою индивидуальность, позволяющую выразить себя как субъект обучения.

Решению этих проблем способствуют методы активного обучения, в том числе деловые игры, получившие широкое признание.

Деловую игру как форму контекстного обучения, отмечает С.Б. Ступина, следует выбирать, прежде всего, для решения следующих педагогических задач [4, с. 41]:

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

Для успешного включения деловой игры в педагогический процесс необходимы точно разработанные технологии игр. Первоначально каждая часть информации осваивается студентами индивидуально, а затем происходит обмен знаниями в диалогической форме.

Разбор различных методических ситуаций в процессе деловой педагогической игры способствует осмыслению студентами полученных теоретических знаний, развитию педагогического мышления, формированию умений поиска самостоятельного оригинального решения.

Участие в поиске решения методической задачи в свою очередь способствует развитию любознательности студентов, умению проникать в сущность педагогических явлений. Будущие учителя получают возможность формировать умения ана-

лизировать педагогические факты, сопоставлять их и классифицировать, делать соответствующие выводы и теоретические обобщения [3].

В игре открываются большие возможности для самостоятельной работы студента, обеспечивается высокий уровень вовлеченности студентов в конкретную деятельность. По сравнению с чтением литературы или лекциями по педагогике и теории и методике обучения предмету деловые игры создают учебную среду, максимально приближенную к реальному учебному процессу. Это облегчает перенос навыков, сформированных во время семинарских занятий на реальные педагогические ситуации.

Решение педагогической задачи в ходе деловой игры, позволяет студентам приобретать педагогический опыт, не неся ответственности за возможные педагогические ошибки. Это становится важным моральным фактором для студента: повышает его уверенность в себе при столкновении с реальными ситуациями.

В педагогической деятельности формирование педагогических и методических навыков начинается происходить в ходе педагогической практики, и продолжается в процессе самостоятельной трудовой деятельности учителя. Традиционные пути развития педагогического мастерства учителя обладают недостатками. Прежде всего, они связаны с учебным процессом, где главное – воспитание и обучение учеников, а не самовоспитание и самообучение учителя. Кроме того, возникает замкнутый круг: для проведения полноценного современного урока физики учитель уже должен обладать различными умениями и навыками. Но у студента-практиканта и у молодого учителя их нет. Это мешает провести по-настоящему хороший урок.

Деловая игра, как бы сжимая время, сближает события, далеко разнесенные в практике, и тем самым отчетливо демонстрирует участникам возможности долгосрочных стратегий и их влияние на эффективность деятельности. Кроме того, игра допускает возможность вернуть ход и испытать другую стратегию, создает оптимальные условия для развития предусмотрительности, гибкости мышления и целеустремленности.

В отличие от реальных жизненных ситуаций, в игре можно вернуться назад к некоторому моменту и переиграть его, принимая другие решения для того, чтобы определить их преимущества и недостатки по отношению к уже опробованным. Одна и та же игровая ситуация может обыгрываться несколько раз, ее участники могут предлагать свои решения, побывав в разных ролях. В игре участники не связаны

боязнь нанести своими действиями практический ущерб. Эмоциональность игры позволяют студенту проявить свои лучшие личностные качества в полной мере.

Игра позволяет создать между преподавателем и группой студентов, а также между членами группы особые отношения доверительности, как любая форма приятной и полезной деятельности, требующая взаимопонимания и взаимодействия участников и предполагающая межличностные контакты.

При подготовке игры создается педагогическое поле коллективного «акме», позволяющее скоординировать и согласовать деятельность всех участников процесса. Педагогическое поле коллективного «акме» заключается в направленности педагогических воздействий на актуализацию творческого потенциала студентов, формировании стремления к самосовершенствованию и успешной самореализации в профессии, ориентации на достижение высот профессионализма, что позволит в дальнейшем будущим учителям успешно продвигаться в решении определенного класса педагогических задач. Речь идет о коллективном субъекте профессиональной деятельности (рабочая команда), находящемся на этапе обретения своего «акме». Рабочая команда характеризуется взаимодополняющими умениями (умение принимать решения и решать проблемы, строить отношения с другими людьми и т. д.), необходимыми для достижения общих целей, единым замыслом, высокой эффективностью. Рабочую команду как педагогическое поле коллективного «акме» отличает интенсивное взаимодействие и высокая продуктивность [2].

Игра позволяет обычно даже трудный материал представить в привлекательной форме. По разнообразию игровые задания нельзя сравнивать ни с какими другими приемами обучения: практически появляется возможность неограниченного выбора, позволяющего максимально индивидуализировать учебный процесс. Однако, главным достоинством этого метода является радикальное сокращение времени накопления опыта. Опыт, который в обычных условиях накапливается в течении многих лет, может быть получен с помощью деловых игр в очень короткие сроки.

Деловая игра, аккумулируя время, снимает ограничения, накладываемые долговременной памятью, позволяет провести более глубокий причинно-следственный анализ ситуации.

Педагогическая, как и любая другая деловая игра, должна включать конфликтную модельную ситуацию. Отсутствие конфликтности исключает саму постановку проблемы.

Технология деловой игры – это конкретная «технология» проблемного обучения, отражает деятельность участников игры по поиску, обработке и усвоению учебной информации для принятия решения в проблемной ситуации. При этом игра

обладает одним важным свойством: игровая проблемная ситуация возникает как бы самопроизвольно, она предопределена правилами и условиями протекания самой игры, что в свою очередь, способствует возникновению новых проблем.

В рамках реализации учебной программы по теории и методике обучения физике по направлению подготовки бакалавров 050100.62 «Педагогическое образование» и профилю подготовки «Физика» в ФГБОУ ВПО «Петрозаводский государственный университет» на физико-техническом факультете нами разработаны деловые игры для студентов второго курса:

- формы организации учебных занятий по физике в средней школе;
- формы организации внеклассной работы по физике в средней школе;
- разнообразие форм проверки знаний учащихся по физике;
- формы работы учащихся с учебником физики;
- журнал «Физика в школе» как средство самообразования учителя физики;
- материально-техническое оснащение кабинета физики.

Деловую игру мы проводим по следующему алгоритму [1]:

Подготовка к игре.

В командной (групповой) работе студентами избирается руководитель (модератор), который формирует ролевые группы из 4-5 человек. Модерация предполагает организацию открытого обмена мнениями, реализацию способности каждого студента действовать в качестве эксперта, аналитика или экспериментатора. На модераторе лежит ответственность за организацию работы подгруппы, распределение вопросов между студентами и принимаемые решения. Разъясняется педагогическая задача, которая должна быть решена в ходе игры. Распределяются роли между участниками, составляется список методической литературы по данному вопросу. Все это приводит к тщательной предварительной подготовке студентов к занятию, повышает интерес студента к самому процессу обучения.

Ввод в игру всей группы, построение имитационной модели реального процесса, явления или ситуации.

Ввод в игру всех студентов группы может происходить как перед началом деловой игры, так и в самом ходе игры. При этом всем студентам разъясняются цели и задачи игры, оговаривается конкретное участие каждого в игре, записывается методическая литература по теме игры.

Процесс игры: разрешение проблемы, проверка решения, оценка полученных результатов.

Многое в процессе игры зависит от организованности участников. С самого начала модератор постоянно контролирует ход игры, готов вмешаться для устранения негативных моментов. Важная задача модератора – активизация всех членов группы.

Подведение итогов игры.

Модератор обосновывает результат, к которому пришли участники игры. Заслушиваются мнения по проведенной игре и пожелания к следующей.

Итогом деловых игр к концу семестра является описание результатов различных педагогических ситуаций в «портфолио» каждого студента.

Деловые игры «аккумулируют» опыт, полученный студентами в процессе их проведения, поэтому, выходя на педагогическую практику, будущие учителя быстрее включаются в решение учебно-практических задач. В результате, у них формируются оптимальные навыки педагогической деятельности, создается установка на профессиональный рост, что определяет возможности достижения ими вершин мастерства.

Таким образом, деловая игра выступает как средство создания предметного и дидактико-методического содержания профессиональной деятельности будущего учителя.

#### Список литературы

1. Деловые игры на семинарских занятиях по теории и методике обучения физике: учебно-методическое пособие / Г.М. Янюшкина, Л.И. Ермакова; М-во образования и науки РФ, ФГБОУ ВПО «КГПА». – Петрозаводск: Изд-во КГПА, 2013. – 24 с.
2. Ермакова Л.И. Педагогическое поле коллективного «акме» как условие достижения успешной профессиональной деятельности будущего учителя / Л.И. Ермакова // Стратегии развития физико-математического образования в школе и вузе. Сборник статей юбилейной научно-практической конференции, посвященной 80-летию физико-математического факультета 7 ноября 2011 г. / редкол.: Г.М. Янюшкина и др. – Петрозаводск: КГПА, 2011. – С. 49 – 54.
3. Конжиев Н.М. Реализация ценностно-смыслового подхода в практике школы и вуза: монография / Н.М. Конжиев, Е.Н. Федорова, Г.М. Янюшкина. – Петрозаводск: КГПУ, 2006. – 256 с.
4. Ступина С.Б. Технологии интерактивного обучения в высшей школе: Учебно-методическое пособие / С.Б. Ступина. – Саратов: Издательский центр «Наука», 2009. – 52 с.

### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СКАЙПА НА ЗАНЯТИЯХ ПО ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ

Керова Т.М.

СамГТУ, филиал в г.Сызрани, Сызрань,  
e-mail: kerova\_tatyana@mail.ru

Не вызывает сомнения тот факт, что использование интерактивных технологий в учебном процессе может многократно повысить эффек-

тивность усвоения материала студентами. Это в равной степени относится и к преподаванию иностранного языка, где использование таких технологий помогает добиться хороших результатов. К таким технологиям можно отнести и скайп.

Обратим внимание на некоторые моменты использования скайпа на занятиях по иностранному языку. Скайп, на наш взгляд, позволяет студентам:

- слышать «живую» речь преподавателей страны изучаемого языка;
- общаться с преподавателями разных вузов из других городов;
- выполнять задания по разнообразным темам;
- участвовать в дискуссиях по заданной тематике;
- получать консультации по необходимому материалу.

Опробованные направления использования скайпа (лекционное по страноведческому материалу и работа с грамматическим материалом) вызвали большой интерес у студентов. Они ждут таких занятий и тщательно готовятся к ним.

Особо хочется остановиться на консультациях с использованием скайпа. Было отмечено, что значительная часть студентов воспользовались возможностью получить консультации у преподавателей по иностранному языку из других вузов в специально отведенное для них время. Они подготовили разнообразные вопросы по разным темам и материалам (современные тенденции в использовании вопросительных слов; времена, которые могут использоваться со словом “since”; самые популярные музыкальные группы в стране изучаемого языка; самые эффективные способы овладения языком, применяемые в стране изучаемого языка; что нужно слушать для быстрого овладения языком, и т.д.)

Использование скайпа позволяет преподавателю сделать процесс обучения иностранному языку эффективным, интересным и разнообразным, что способствует повышению мотивации при изучении иностранного языка. Все это ведёт к достижению хороших результатов в овладении иностранным языком.

### «Проблемы качества образования», Индонезия (Бали), 17-25 февраля 2014 г.

#### Медицинские науки

### СИМУЛЯЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ФОРМИРОВАНИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ ПО СПЕЦИАЛЬНОСТИ СТОМАТОЛОГИЯ

Милова Е.В., Кубрушко Т.В., Бароян М.А.  
ГБОУ ВПО «Курский государственный медицинский  
университет Минздрава России», Курск,  
e-mail: a-milova@mail.ru

Современные методы диагностики и лечения стоматологических больных требуют от будущих

врачей стоматологов высочайших мануальных навыков. Работа в ограниченном пространстве, с мелким колюще-режущим, а главное вращательным инструментом, на малом часто труднодоступном операционном поле предполагает точную зрительно-моторную координацию и хорошо развитую мелкую моторику.

Такое мастерство ввиду объективных причин (коммерческая основа стоматологической помощи и изменившееся законодательство) не может быть освоено только на клинических сто-