

профессиональные и т.п.), и по степени осознанности (осознанные и неосознанные).

Многие педагоги-исследователи убеждены, что основной путь развития интереса к профессии – максимальное приближение профессионального образования к условиям реальной профессиональной деятельности.

Процесс формирования интереса обучающихся к профессии следует понимать как постепенный переход положительных эмоций от контакта с профессией в устойчивые позитивные отношения с профессиональной деятельностью.

Следует заметить, что вызывают интерес лишь тот предмет или та деятельность, которые являются важной и значимой для определённого субъекта; следовательно, интерес к различным областям познания будет проявляться неоднозначно, и в каждом отдельном случае можно встретить особенности, которые необходимо учитывать при развитии интереса к профессии.

УДК 371

Новик А.С.

## **ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРОЦЕССЕ ПРЕПОДАВАНИЯ ИНФОРМАТИКИ**

*БНТУ, Минск*

*Научный руководитель Зуенок А.Ю.*

В педагогике игра рассматривается как соревнование или состязание между играющими, действия которых ограничены определёнными условиями (правилами) и направлены на достижение определённой цели (выигрыш, победа, приз, хорошая оценка). Игра способствует созданию у учеников эмоционального настроения, вызывает положительное отношение к выполняемой деятельности, улучшает общую работоспособность, даёт возможность многократно повторить один и тот же материал без монотонности и скуки.

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности. Игровые технологии занимают важное место в учебно-воспитательном процессе, так как не только способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности учащихся, но и выполняют ряд других функций:

1. вызывают у учащихся высокое эмоциональное и физическое напряжение, в игре значительно легче преодолеваются трудности, препятствия, психологические барьеры, инициативу, настойчивость, творческий подход, воображение, устремленность;

2. способствуют использованию различных способов мотивации;

3. способствуют усвоению учащимися учебного материала, расширению их кругозора через использование дополнительных источников;

4. позволяют решать вопросы передачи знаний, навыков, умений, являются преимущественно коллективной, групповой формой деятельности, в основе которой лежит соревновательный аспект, развивают у учащихся коммуникативные качества, умение работать в парах и командах.

Из понимания значения игры в процессе обучения вытекают следующие требования к ним:

1. игра не должна оказаться обычным упражнением с использованием наглядных пособий;

2. при выборе правил игры, необходимо учитывать особенности обучающихся;

3. обязательное условие – игра не должна выпадать из общих целей занятия, содействовать их реализации;

4. необходимо обязательное подведение результатов игры;

5. мыслительные операции, выполняемые в игре, должны быть дозированы.

Каждая игра должна давать упражнения, полезные для умственного развития обучающихся и их воспитания. В игре обязательно наличие увлекательной задачи, решение которой требует умственного усилия, преодоления некоторых трудностей. Игры также хороши в системе с другими формами и методами обучения. Классификация игр разнообразна. По виду деятельности выделяют физические, интеллектуальные, трудовые, социальные и психологические.

По характеру педагогического процесса выделяют следующие виды игр: обучающие, тренировочные, контролируемые и обобщающие; познавательные, воспитательные, развивающие; репродуктивные, продуктивные, творческие; коммуникативные, диагностические, профориентационные и др.

По характеру игровой методики игры подразделяют на предметные, ролевые, имитационные и т.д.

В игре происходит усвоение обучающимся отдельных знаний, умений, навыков, вырабатываются личностные качества. Мир игр очень разнообразен, существуют разные варианты игр и каждая из них уникальна, например:

Лексическая игра: я читаю словосочетания, а учащиеся должны угадать о какой части компьютера идет речь:

Энергозависим, как..., Жесткий, как..., Намагничен, как..., Сверхоперативный, как..., Глобальный, как... и пр.

Игра «Найди ошибку»: преподаватель читает фразы с ошибочной информацией по определенной теме. При появлении ошибки в тексте нужно поднять жетон. Та команда, которая найдет больше ошибок, выигрывает.

Задание «Верись – не верись».

Каждой команде дается по 5 утверждений. Если вы согласны с моим утверждением, то вы отвечаете «Да», если не соглашаетесь «Нет».

Следующая игра «Опознай пословицу». Я зачитываю грамматические версии известных русских пословиц,

а студенты должны вспомнить, как они звучат в оригинале. Например: компьютер - лучший друг.

Очень интересно студентам решать логические задачи на сообразительность, кроссворды, анаграммы.

Для создания на уроке информатики игровой ситуации учебный материал может быть представлен в виде: мультимедийных презентаций; интерактивных программ; графических демонстрационных и раздаточных материалов; видео, аудио фрагментов. Таким образом, игра и игровые технологии имеют большой потенциал для общего развития и воспитания обучающегося, помогая решать разнообразные педагогические задачи.

УДК 621.762.4

Новик А.С.

## **ОЩУЩЕНИЕ И ВОСПРИЯТИЕ КАК ЧУВСТВЕННЫЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЕ ПРОЦЕССЫ**

*БНТУ, Минск*

*Научный руководитель Белановская Е.Е.*

Ощущение и восприятие являются психическими процессами, на основании которых мы осваиваем окружающий мир, познаем его, учимся правильно вести себя в нем, изменять свое поведение в соответствии с изменениями, происходящими в реальной действительности.

Ощущение – это простейший психический процесс, состоящий в отражении отдельных свойств предметов и явлений материального мира, а также внутренних состояний организма при непосредственном воздействии раздражителей на соответствующие рецепторы. Он тесно связан с деятельностью органов чувств, при этом каждый вид ощущения связан с каким-либо конкретным органом. Ощущения дают нам информацию об отдельных свойствах и качествах предметов и явлений. Так посредством ощущений мы узнаем информацию о цвете, форме, вкусе, размере, температуре, качестве поверхности предмета.