

исторический вестник [Электронный ресурс]. – 2009. – № 22. – Режим доступа : <http://cyberleninka.ru/article/n/velikoruskiy-orkestr-zaklyuchennyh-taganskoj-tyurmy-1919-1921-gg>. – Дата доступа : 16.03.2016.

3. Таирова, Л.С. Народно-инструментальное исполнительство Беларуси / Л.С. Таирова. – Минск : Белорусский государственный университет культуры и искусств, 2012. – 187 с.

4. Тищенко, Е.Я. Самодеятельные организации пенитенциарных учреждений как форма социально-педагогической реабилитации осужденных / Е.Я. Тищенко, Уфимцева, Н.Ф. // Образование и наука [Электронный ресурс]. – 2010. – № 2. – Режим доступа : <http://cyberleninka.ru/article/>. – Дата доступа : 16.03.2016.

Гопта В.В., студ. 412 гр.

Научный руководитель – Рогачева О.В.

ВОЗМОЖНОСТИ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПО ФОРМИРОВАНИЮ ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ КОМПЕТЕНЦИИ БУДУЩИХ СПЕЦИАЛИСТОВ СОЦИАЛЬНО- КУЛЬТУРНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Современный образовательный процесс диктует новые условия подготовки специалистов социально-культурной деятельности. И перед учреждениями высшего образования, а так же и перед преподавателями можно выделить проблему выбора технологий и методов обучения, дающих возможность формировать у будущих специалистов профессионально-педагогические компетенции.

Как следствие, возникает потребность внедрения таких образовательных технологий, которые будут направлены на индивидуальное развитие личности будущего специалиста, специалиста нацеленного на самостоятельность, творчество, конкурентоспособность, профессиональную мобильность, на компетентность непосредственно в своей сфере деятельности [1, с. 79].

Остановимся конкретно на игровой деятельности. Игра – это способ освоения социальных ролей личности, основа формирования этического поведения человека. С помощью игры мы компенсируем физические, умственные, эмоциональные нагрузки. В ней человек обучается, приобретая навыки будущей профессии, знакомится с фактами и явлениями окружающей жизни, формирует профессиональную моторику. Наполненность игры эмоционально-познавательным содержанием – главная ее особенность [2, с. 120].

Исследователь игры в социально-культурной деятельности Л.И. Козловская предлагает классификацию игр по признаку интеллектуальной и физической нагрузки на играющих. Это четыре группы игр: организационно-деятельностные, познавательные (интеллектуальные), импровизационно-творческие и игры физического развития [3, с. 65]. Людмила Ивановна в своей работе отмечает главные особенности данной классификации: с помощью организационно-деятельностных игр формируются у будущих специалистов способы установления деловых, социально-ролевых возможностей. Приобретенные умения, приемы и навыки в познавательной (интеллектуальной) игре применяются в реальном познавательном процессе. Импровизационно-творческие позволяют проявить себя в любой роли, тем самым помогают реализовать свой творческий потенциал. Игры на физическое развитие имеют состязательный характер, что развивает волевые качества участника

определенной игры. Все вышеуказанные особенности в данной классификации игр очень важны в будущей профессии специалиста социально-культурной деятельности, так как с помощью этих игр формируются профессионально-педагогические компетенции – под ними мы подразумеваем педагогический такт, умение четко и правильно формулировать и выражать свои мысли, быть «подкованным» не только в своей профессии, что является неременным условием для специалиста, но и в других сферах. И все эти составляющие должны непременно присутствовать и совершенствоваться.

Игровые технологии занимают важное место в образовательном процессе – они способствуют не только воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности обучающихся, но и формированию общих и профессионально-педагогических компетенций. Правильно организованная с учетом специфики материала игра:

–тренирует память, помогает обучающимся выработать речевые умения и навыки;

–учит работать в команде, коллективе, взаимодействовать с руководством, коллегами и социальными партнерами в процессе выполнения заданий группового характера;

–учит организовывать собственную деятельность, определять методы решения игровых задач, оценивать их эффективность и качество;

–стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к своей будущей профессии [1, с. 80].

Например, деловая игра – один из видов педагогических игр по игровой методике, которая используется для решения комплексных задач усвоения нового, закрепления материала, развития творческих способностей, формирования общеучебных умений, даёт возможность будущим специалистам понять и изучить учебный материал с различных

позиций. Игра способствует повышению знаний выпускников, развивает интерес к предмету, исследовательские и творческие навыки студентов, позволяет сформировать у выпускника как общие, так и профессиональные компетенции. Деловые игры, разработанные на конкретных ситуациях, вводят студентов в сферу профессиональной деятельности, вырабатывают у них способность критически оценивать действующую ситуацию, находить решения по ее совершенствованию, являются мощным стимулом активизации самостоятельной работы по приобретению профессиональных знаний и навыков. Приобретенные в процессе игры практические навыки позволяют будущему специалисту избежать ошибок, которые возникают при переходе к самостоятельной трудовой деятельности.

Деловая игра позволяет радикально сократить время накопления профессионального опыта; дает возможность экспериментировать с событием, пробовать разные стратегии решения поставленных проблем; «знания усваиваются не про запас, не для будущего применения, не абстрактно, а в реальном для участника процессе информационного обеспечения его игровых действий, в динамике развития сюжета деловой игры, в формировании целостного образа профессиональной ситуации» [4, с. 129].

Таким образом, сегодня традиционный подход к подготовке будущего специалиста социально-культурной деятельности оказывается недостаточным, поскольку социуму нужны выпускники, способные практически решать встающие перед ними жизненные и профессиональные проблемы. Главной задачей является подготовка выпускника такого уровня, чтобы он мог найти несколько способов решения проблемной ситуации и выбрать рациональный. А это во многом зависит не от полученных знаний, а от неких дополнительных качеств, для обозначения которых и используются понятия «компетенция», более

соответствующие пониманию современных целей образования. В современном педагогическом процессе существенно возрастает роль игровых технологий в процессе организации учебной деятельности по развитию и формированию общих и профессионально-педагогических компетенций.

1. Викторова, К.М. Роль игровых технологий в формировании общих и профессиональных компетенций обучающихся / К.М. Викторова, М.А. Ткачук // Образование. Карьера. Общество. – 2013. – № 4–1 (40). – С. 79–81.

2. Козловская, Л.И. Особенности игры в социокультурной деятельности / Л.И. Козловская // Веснік Беларускага дзяржаўнага ўніверсітэта культуры і мастацтваў. – 2011. – № 1 (15), С. 119–125.

3. Технология социально-культурной деятельности : учеб.-метод. пособие / Л.И. Козловская [и др.] ; М-во культуры Респ. Беларусь, Белорус. гос. ун-т культуры и искусств. – Минск : БГУКИ, 2014. – 206 с.

4. Вербицкий, А.А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход: Метод. пособие. – М. : Высш. шк., 1991. – 207 с.

Горбач А.Ю., студ. ФЗО

Научный руководитель – Шелупенко Н.Е.

КИНОФЕСТИВАЛЬ КАК ЭЛЕМЕНТ КИНОРЫНКА

Трудно найти вид искусства, который развивался бы так стремительно, как кино. XX век не случайно отождествляется с кино. Именно кино возглавило иерархию искусств современной эпохи, изменило