

## Лекция 22. ИГРА КАК СРЕДСТВО МОДЕЛИРОВАНИЯ УСЛОВИЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ И ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО РАЗВИТИЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ

### *Вопросы лекции*

1. Игра как средство моделирования условий профессиональной деятельности и профессионального развития обучающихся.
2. Классификация деловых игр.
3. Основные этапы организации и проведения деловой игры.
4. Популярные игры и игровые оболочки. «Своя игра».
5. Дидактический кроссворд.

### *Мотивационное задание*

Мотивационное задание выполняется онлайн. Вход по ссылке: <https://onlinetestpad.com/yoyjib4mrko2> или по QR-коду.



Вопросы:

1. Назовите не менее 3-х функций игры.
2. Назовите не менее 5 фамилий известных ученых, которые исследовали теорию игры (в учебных целях).
3. Выберите все компоненты классификации педагогических игр по критерию «игровая методика»: предметные, познавательные, сюжетные, обучающие, настольные, ролевые, деловые, имитационные, драматические.

### *Конспект лекции*

Игра наряду с трудом и учением – один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования. По определению, игра – это вид деятельности в условных ситуациях, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

В человеческой практике игровая деятельность выполняет функции:

- развлекательную (основная функция игры – развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- коммуникативную (освоение механизмов общения);
- самореализации в игре как полигоне человеческой практики;
- игротерапевтическую (преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности);
- диагностическую (выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры);
- коррекции (внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей);
- межнациональной коммуникации (усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей);
- социализации (включение в систему общественных отношений, усвоение норм

человеческого общежития).

Как самостоятельный вид деятельности, игра наиболее полно представлена в жизнедеятельности ребенка. Она является для него стихийным воспитательным институтом, в котором он осваивает жизнь, приобретает знания и опыт, навыки общения, стимулы к развитию фантазии и творческого мышления.

Большинству игр присущи 4 главные черты (по С. А. Шмакову):

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию играющего, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие);

- творческий, в значительной мере импровизационный, очень активный характер этой деятельности («поле творчества»);

- эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т.п. (чувственная природа игры, «эмоциональное напряжение»);

- наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

В структуру *игры как деятельности* входит целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект.

Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации.

В структуру *игры как процесса* входят:

а) роли, взятые на себя играющими;

б) игровые действия как средство реализации этих ролей;

в) игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;

г) реальные отношения между играющими;

д) сюжет (содержание) – область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательными возможностями. Ее феномен состоит в том, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель человеческих отношений и проявлений в труде.

Игру как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. Первые дидактические игры появились в нашей стране уже в конце XVIII в. В 1793 г. была издана игра по освоению детьми азбуки в процессе игры, а в 1886 г. – игра капитана Н. А. Сыкалова для обучения солдат, рядовых пехоты уставу царской армии. С 1930 г. стала развиваться и применяться методика проведения производственных игр. А в 1938 г. деловые игры в нашей стране были запрещены. И в последующие годы деловые игры развивались в основном за рубежом. В конце 1950-х годов в США деловые игры как метод обучения были заново «изобретены» в связи с решением проблемы снабжения армии, и интерес к ним начал быстро развиваться во всем мире. В 1955 г. американская корпорация «Рэнд корпорейшн» разработала первую машинную игру для службы материально-технического обеспечения американского военно-воздушного флота, которая открыла путь к развитию и применению имитационных игр для

моделирования производственно-хозяйственных организаций. В середине XX века в США была создана первая деловая игра с применением ЭВМ.

В отечественной психологии и педагогике теорию игры разрабатывали К.Д. Ушинский, П.П. Блонский, Г. В. Плеханов, С.Л. Рубинштейн, Л.С. Выготский, Н.К. Крупская, А.Н. Леонтьев, Д. Б. Эльконин, В. С. Мухина, А. С. Макаренко и другие. Среди зарубежных исследователей, обращавшихся к игре, известны: Спенсер, З. Фрейд, Ж. Пиаже, Дж. Дьюи, Й. Хейзинг.

В образовательной педагогической практике в настоящее время игра находит широкое применение. В современном образовании игровая деятельность используется:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
- в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- как технологии внеклассной работы, воспитательной деятельности.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

В отличие от игр вообще *педагогическая игра* обладает существенным признаком — четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Дидактические игры — игры, специально предназначенные для реализации целей обучения.

Игры, используемые в обучении, бывают:

- 1) ролевыми,
- 2) имитационными,
- 3) деловыми,
- 4) организационно-деятельностными.

Игры помогают сблизить учебную и практическую деятельность обучающихся. Обучающийся, сообразуясь с характером своей роли и ее функциями в реальной жизнедеятельности, должен принимать практические решения. Нередко их необходимо принимать в конфликтной ситуации, заложенной в самом содержании игры. Многие игры требуют принятия коллективных решений, что упражняет их участников в развитии коммуникативных способностей, обогащает опыт работы в группе через сотрудничество, воспитывает культуру несогласия.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям:

- дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
- учебная деятельность подчиняется правилам игры;
- учебный материал используется в качестве ее средства,
- в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
- успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и учения во многом зависят от понимания функций и классификации педагогических игр. Классификацию педагогических игр по различным признакам мы привели в таблице 21.1.

Таблица 22.1 – Классификация педагогических игр

Признак классификации	Разновидности педагогических игр
По области деятельности	Физические (двигательные) Интеллектуальные (умственные) Трудовые Социальные Психологические
По характеру педагогического процесса	Обучающие, тренинговые, контролирующие, обобщающие; Познавательные, воспитательные, развивающие; Репродуктивные, продуктивные, творческие; Коммуникативные, диагностические, профорориентационные, психотехнические и др.
По игровой методике	Предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, драматические (игры-драматизации); Игры с готовыми «жесткими» правилами, игры «вольные», правила которых устанавливаются по ходу игровых действий; игры, в которых имеются установленные правила и свободная игровая стихия
По предметной области	Математические, химические, биологические, физические, экологические; Музыкальные, театральные, литературные; Трудовые, технические, производственные; Физкультурные, спортивные, военно-прикладные, туристические, народные; Общественно-научные, управленческие, экономические, коммерческие
По игровой среде	Без предметов, с предметами; Настольные, комнатные, уличные, на местности; Компьютерные, телевизионные, с ТСО; Технические, со средствами передвижения
По целевым ориентациям	Дидактические (расширение кругозора, познавательная деятельность; применение ЗУН в практической деятельности; формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности; развитие общеучебных умений и навыков; развитие трудовых навыков) Воспитывающие (воспитание самостоятельности, воли; формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности) Развивающие (развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умения находить оптимальные решения; развитие мотивации учебной деятельности) Социализирующие (приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция; обучение общению; психотерапия)

Признак классификации	Разновидности педагогических игр
По форме	Игры-празднества, игровые праздники; игровой фольклор; театральные игровые действия; игровые тренинги и упражнения; игровые анкеты, вопросники, тесты; эстрадные игровые импровизации; соревнования, состязания, противоборства, соперничества; конкурсы, эстафеты, старты; свадебные обряды, игровые обычаи; мистификации, розыгрыши, сюрпризы; карнавалы, маскарады; игровые аукционы и т.д.
По продолжительности	Короткие игры (решение отдельных задач урока), игровые оболочки (продолжительность — урок или учебный день)

Не смотря на ведущий вид деятельности каждого возраста и статуса обучающихся, игры не вытесняется из процесса обучения. Оптимальное сочетание игры с другими формами учебно-воспитательного процесса – одно из самых сложных действий педагогов.

**Ролевые игры.** Педагогическая ценность ролевых игр в том, что они будят фантазию, развивают различное ролевое поведение, стимулируют творческую активность, обогащают репертуар средств эмоционального самовыражения человека. Ролевые игры не носят сюжетного характера и произвольны в своих проявлениях. В них отсутствует непосредственная состязательность.

**Имитационные игры.** Направлены на развитие каких-либо умений (операций), например, умений писать, вести дискуссии, решать задачи. На занятиях имитируется деятельность какой-либо организации, предприятия или его подразделения, например, профсоюзного комитета, совета наставников, отдела, цеха, участка и т.д. Имитироваться могут события, конкретная деятельность людей (деловое совещание, обсуждение плана, проведение беседы и т.д.) и обстановка, условия, в которых происходит событие или осуществляется деятельность (кабинет начальника цеха, зал заседаний и т.д.). Сценарий имитационной игры, кроме сюжета события, содержит описание структуры и назначения имитируемых процессов и объектов.

**Деловые игры.** Деловая игра является разновидностью дидактических игр. Деловая игра представляет собой форму воссоздания предметного и социального содержания будущей профессиональной деятельности специалиста, моделирования таких систем отношений, которые характерны для этой деятельности как целого. Проведение игры деловой — это развертывание особой (игровой) деятельности участников на имитационной модели, воссоздающей условия и динамику реальных условий. В процессе игры осваиваются: нормы профессиональных действий; нормы социальных действий — отношений в коллективе. При этом каждый ее участник находится в активной позиции, взаимодействует с партнерами, соотнося свои интересы с партнерскими и, таким образом, через взаимодействие с коллективом познавая себя.

Выделяют следующие **деловые игры**:

- имитационные (имитируются события, конкретная деятельность),
- операционные (отработка конкретных операций), ролевые (исполнения конкретных ролей с обязательным содержанием),
- деловой театр (разыгрывание и оценка ситуации),
- психо- и социодрама (социально-психологический театр),

- длительные развивающие игры (длительные игры, как правило, на основе реальных или реально созданных процессов).

**Деловая игра — активный метод обучения.**

Деловая игра по уровню сложности бывает следующих видов:

1) анализ конкретных производственно-профессиональных ситуаций – обучаемые знакомятся с ситуацией, с совокупностью взаимосвязанных фактов и явлений, характеризующих конкретное событие, возникающих перед специалистом в его профессиональной практике и требующих от него соответствующего решения; ученики предлагают свои решения в той или иной ситуации, которые коллективно обсуждаются;

2) разыгрывание ролей – ученики получают исходные данные по ситуации, а затем берут на себя исполнение определенных ролей. Исполнение ролей происходит в присутствии других учеников, которые потом оценивают действия участников ситуации, принимаемые ими самостоятельные решения в зависимости от условий сценария, действий других исполнителей и в зависимости от ранее принятых собственных решений;

3) полномасштабная деловая игра, имитирующая профессиональную деятельность и последствия принимаемых профессиональных решений.

Для достижения поставленных учебных целей на этапе разработки в деловую игру следует заложить 5 психолого-педагогических принципов, указанных в табл. 21.2.

Таблица 22.2 – Принципы организации дидактических деловых игр

Принцип	Краткая характеристика принципа
Принцип имитационного моделирования ситуации	Предполагает разработку: а) имитационной модели производства, б) игровой модели профессиональной деятельности. Наличие этих двух моделей необходимо для создания предметного и социального контекстов будущего труда
Принцип проблемности содержания	Означает, что в предметный материал игры закладываются учебные проблемы, выстроенные в виде системы игровых заданий, в которых содержится тот или иной тип противоречий, разрешаемых студентом в процессе игры, что приводит к выходу из проблемной ситуации
Принцип ролевого взаимодействия в совместной деятельности	Игра предполагает общение, основанное на субъект-субъектных отношениях, при которых развиваются психические процессы, присущие мышлению специалистов
Принцип диалогического общения	Необходимое условие переживания и разрешения проблемной ситуации. Участники игры задают друг другу вопросы. Система рассуждений каждого из партнеров обуславливает их взаимное движение к совместному решению проблемы. Люди неоднозначно реагируют на одинаковую информацию, что порождает диалог, обсуждение и согласование позиций, интересов
Принцип двуплановости игровой учебной деятельности	Дает возможность внутреннего раскрепощения личности, проявления творческой инициативы. Суть его в том, что «серьезная» деятельность, направленная на обучение и развитие специалиста, реализуется в «несерьезной» игровой форме.

Эти взаимообусловленные принципы составляют определенную концепцию деловой игры и должны соблюдаться как на этапе разработки, так и на этапе реализации. Несоблюдение или недостаточная проработка хотя бы одного из них отрицательно скажется на результатах деловой игры. У деловых игр есть свои достоинства и недостатки, определенные области применения.

Деловую игру как форму контекстного обучения следует выбирать прежде всего для решения следующих педагогических задач:

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

Таким образом, не любое содержание профессиональной деятельности подходит для игрового моделирования, а лишь то, которое содержит в себе проблемность и не может быть усвоено индивидуально.

Разработку деловой игры начинают с создания двух моделей — имитационной и игровой, которые будут встроены в ее сценарий. Таким образом, первый принцип деловой игры реализуется на начальном этапе ее разработки. Имитационная модель — это прототип модели, она задает предметный контекст деятельности специалиста в учебном процессе. Имитационная модель получает свое воплощение в следующих структурных компонентах: цели, предмет игры, графическая модель взаимодействия участников, система оценивания.

Объектом имитации обычно выбирается наиболее типичный фрагмент профессиональной деятельности, требующей системного применения разнообразных умений и навыков, которыми должен овладеть учащийся за период, предшествующий игре.

Игровая модель задает социальный контекст и представляет собой работу участников деловой игры с имитационной моделью. Компоненты игровой модели — сценарий, правила, цели, роли и функции игроков.

Игровая модель имеет игровые цели. Педагогическая модель имеет две группы целей — обучающие (дидактические) и воспитательные. Предмет игры — это предмет деятельности участников игры, он зависит от модели специалиста и представляет собой перечень процессов или явлений, требующих профессионально компетентных действий. Важный элемент сценария — способ генерирования событий, определяющий динамику и характер развития игрового процесса.

Различают три способа генерирования событий: детерминированный, спонтанный, смешанный. Последний из них, сочетающий алгоритмизацию с учетом вероятностного характера событий, наиболее присущ деловой игре.

Графическая модель ролевого взаимодействия участников отражает количественный и качественный состав участников, их связи, взаимодействия, пространственное расположение игроков и оказывает большую помощь ведущему и участникам игры.

Комплект ролей и функций игроков должен адекватно отражать профессиональные и социально-личностные отношения, характерные для того фрагмента профессиональной

деятельности, который моделируется в игре. Иногда для стимулирования игровой ситуации вводятся игровые роли (скептик, энтузиаст и т.д.). Чем выше профессиональный уровень разработчика, тем удачней будет комплект ролей. Сложным моментом в разработке игры является четкое определение функций игроков. Их нужно составлять обобщенно и дополнять их инструкциями, в которых в словесной форме, с помощью таблиц или в виде алгоритма даются права, обязанности и возможные действия игроков.

Правила игры отражают характеристики реальных процессов и явлений, существующих в прототипах моделируемой реальности в упрощенном варианте. Кроме того, существует второй план игры — правила чисто игрового характера, если их не соблюдать, игра перестанет быть игрой, превратившись в занятие тренажерного типа.

Требования к правилам игры сводятся к следующим положениям:

- правила содержат ограничения, касающиеся технологии игры, регламента игровых процедур или их элементов, ролей и функций преподавателей-ведущих, системы оценивания;
- правил не должно быть слишком много, не более 5-9, они должны быть представлены аудитории на плакатах или с помощью ТСО;
- характер правил должен обеспечивать воспроизведение реального и делового контекстов игры;
- правила должны быть связаны с системой стимулирования и инструкциями игрокам.

К основным правилам относят также: соблюдение регламента, использование носителей информации, применение активных форм представлений информации, вопросы дискуссионного характера.

Система оценивания обеспечивает контроль принимаемых решений и самоконтроль, предполагает содержательную оценку, обеспечивает соревновательный характер игры, позволяет оценивать деятельность и личностные качества участников игры, а также успешность работы игровых групп. Система должна строиться, прежде всего, как система самооценки играющих, а затем — как система оценки преподавателем-ведущим.

Разбор игры преподавателем и рефлексия ее участников по поводу их навыков на заключительном обсуждении несут основную обучающую и воспитательную нагрузку. Заключительная часть игры — это не столько подведение итогов, сколько анализ причин, обусловивших фактически ее результаты.

Методическое обеспечение игры предполагает наличие следующих материалов: проспект и параметры игры, набор реальной и игровой документации. Степень детализации методических рекомендаций зависит от сложности объекта имитации, контингента и других причин.

Техническое обеспечение деловой игры. Различают ручные и машинные игры, однако между ними нет четкой грани, речь идет о степени использования ПК, онлайн-технологий в игровом процессе. Однако в сценарии должны быть четкие указания о применении ПК и ТСО. Технические средства выбираются в зависимости от целей и содержания игры и выполняют только функции, без которых нельзя обойтись или которые выполняются вручную хуже и медленнее.

**Организационно-деятельностные игры.** Они зародились и проводятся с целью превратить деятельность в предмет целенаправленного осмысления. В образовании организационно-деятельностные игра являются местом коллективного проектирования и

программирования новых образовательных практик. В этих играх отрабатываются тактика поведения, действий, выполнение функций и обязанностей конкретного лица. Для проведения игр с исполнением роли разрабатывается модель-пьеса ситуации, между учащимися распределяются роли с «обязательным содержанием». Модными сейчас стали исторические игры с воспроизведением событий прошлого времени (рыцарских времен, Великой Отечественной войны и т.п.).

**Игры соревновательного характера** основаны на борьбе, столкновении, конкурентности. Чтобы соревновательность возникла, необходимо противопоставление позиций, людей, команд. Обязательный элемент соревновательных игр – судья или жюри, в обязанности которых входит следить за соблюдением правил и, если это предусмотрено, оценивать игру и определять победителя. Оценка результата и выбор победителя всегда скрывают в себе возможность конфликта как играющих и судей, так и болельщиков и судей. Поэтому она должна быть предельно объективной.

Еще один элемент соревновательных игр – награда победителям. Какой бы ни была награда, получение ее приятно. Приз вручается победителю, подтверждает его статус, пусть и временный. Требования к наградам:

- приз должен соответствовать уровню сложности игры;
- приз не вручают за одно лишь участие;
- приз не обязательно должен быть материальным.

**Кроссворд** может использоваться как дидактическое средство с различными целями. Мы уже знакомы с дидактическими кроссвордами в процессе занятий, разгадывая его.

Предлагаю посмотреть, как используется кроссворд с воспитательными целями на основе разработки воспитательного мероприятия «Мы – то, что мы едим!», опубликованного в статье «Методика проведения информационного кураторского часа «Мы – то, что мы едим!»» (О. В. Славинская, А. К. Латышев // Мастерство *online* : [Электронный ресурс]. – 2018. – № 2 (15). – Режим доступа: <http://ripo.unibel.by/index.php?id=3374>). Перейдя по ссылке, можно скачать или открыть презентацию к воспитательного мероприятия, в конце которой находится интерактивный кроссворд.

А сейчас рассмотрим кроссворд – мотиватор. Его суть (кроме традиционной творческой проверки усвоения содержания) в ключевом слове. В нашем случае, мы получим слово «Молодцы». Это и есть положительный мотиватор. Форма кроссворда приведена на рис. 22.1.

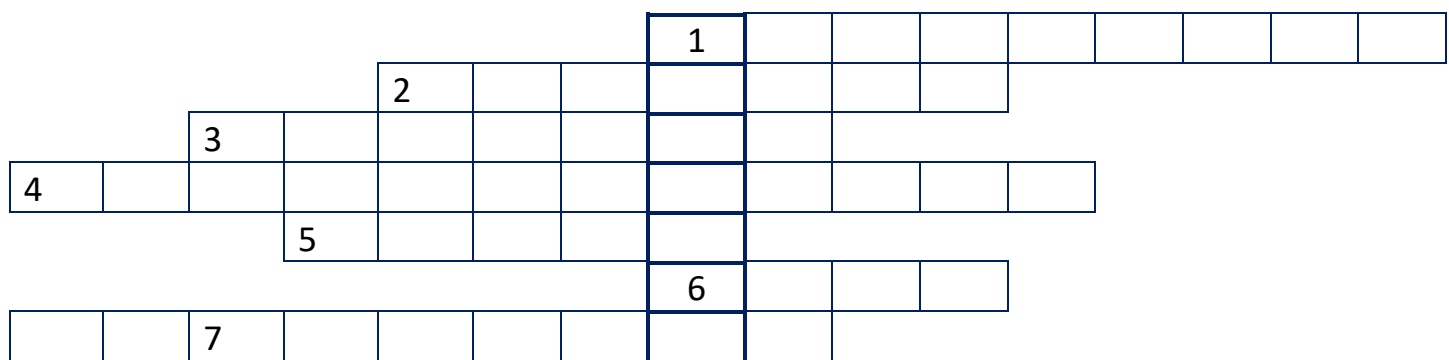


Рис. 22.1. Форма кроссворда «Молодцы» с содержанием по игровым технологиям

## **Задания для кроссворда-мотиватора**

По горизонтали:

1. Назовите фамилию советского ученого-педагога, который написал известное произведение «Лекции о воспитании детей».

2. Игра, которая представляет собой форму воссоздания предметного и социального содержания будущей профессиональной деятельности специалиста, моделирования таких систем отношений, которые характерны для этой деятельности как целого.

3. Характеристика обучающей игры, определяющая кто и что должен делать.

4. Один из видов педагогических игр.

5. Основоположник психоанализа, разрабатывал идею компенсаторности игры, связывая ее с бессознательными механизмами психики человека.

6. Одна из основных характеристик педагогических (учебных) игр, предопределяющая результат учебной деятельности.

7. Разновидность игры, предполагающая исполнение участниками определенных ролей.

По вертикали в данном кроссворде только ключевое слово-мотиватор. Оно не задается для разгадывания, а получается при выполнении других заданий. Поэтому в задании кроссворда его нет.

А мы хотим предложить еще одну достаточно простую игру, сценарий которой вам может пригодиться в будущем. Она построена на содержании дисциплины «Педагогика». Называется игра «Известные ученые, внесшие существенный вклад в развитие педагогики». Техника игры – «угадай лица». Задание для игры звучит так: по фото назовите известного ученого и за что он получил известность. Перейдите в оболочку игры (она находится ниже лекции). С первого взгляда кажется, что игра направлена на узнавание ученых по фотографиям. Это тоже важно для общей эрудиции обучающихся – знать известных ученых в осваиваемой области деятельности, но это лишь вспомогательная цель. Основной результат, которого необходимо достичь, – знать суть вклада, который они внесли в развитие педагогики и образования. Это один из методов изучения истории педагогики, педагогического наследия для использования его в педагогической практике, критичного переосмысления действительности и путей дальнейшего развития педагогической науки. Как мы видим, за простенькой оболочкой, которая на первый взгляд кажется, что носит развлекательно-соревновательный характер, кроется серьезный смысл. А, как показывает практика, при изучении курса общей педагогики наиболее сложными для студентов являются как раз темы по истории педагогики и профессионального образования.

Игровые технологии используются и в воспитании. Мы хотим представить несколько разработок наших студентов, которые представлены для использования в педагогической практике. Большинство из них опубликовано в научно-практическом журнале «Мастерство *online*». Это не единственные публикации наших студентов на страницах журнала. Однако здесь мы хотим показать именно разноплановые игровые оболочки. Все они прилагаются к статьям в издании и доступны для скачивания. Для этого нужно перейти по ссылкам, указанным ниже.

Рассмотрим игровые оболочки в следующих публикациях:

1) Вашкевич, А. С. Мероприятие «Своя игра» как средство эстетического воспитания учащихся и студентов / А. С. Вашкевич, А. А. Климович // Мастерство [Электронный ресурс]. – 2016. – 4(8). Режим доступа : <http://ripo.unibel.by/index.php?id=2575>;

2) Славинская, О. В. Воспитательное мероприятие «Заповедники и национальные парки Беларуси» (с дидактическими разработками для проведения) / О. В. Славинская, Е. А. Бернацкий // *Мастерство online*: [электронный ресурс]. – 2018. – № 2 (15). – Режим доступа: <http://ripo.unibel.by/index.php?id=3386>;

3) Пока, В. Г. Профилактическое воспитательное мероприятие по проблеме ВИЧ/СПИД для подростков и молодежи [Электронный ресурс] / В. Г. Пока, О. В. Славинская // *Мастерство online* – 2017. – № 2 (11). – Режим доступа: <http://ripo.unibel.by/index.php?id=2877>;

4) Славинская, О. В. Методика проведения комплексного профилактического воспитательного мероприятия «#МЫПРОТИВВИЧ» для подростков старшего возраста и учащейся молодежи (с дидактическим материалом для его проведения) [Электронный ресурс] / О. В. Славинская, О. В. Новик // *Мастерство online*. – 2019. – 1(18). – Режим доступа: <http://ripo.unibel.by/index.php?id=3928>;

5) Славинская, О. В. Дидактические материалы и методика проведения воспитательного мероприятия «Игровые виды спорта» / О. В. Славинская, Е. А. Бущик // *Мастерство online* [Электронный ресурс]. – 2018. – № 1 (14). – Режим доступа: <http://ripo.unibel.by/index.php?id=3229>;

6) Славинская, О. В. Методика проведения комплексного воспитательного мероприятия по формированию здорового стиля жизни «Быть здоровым, жить активно – это стильно, позитивно» (с дидактическим материалом для его проведения) / Славинская О. В., Куницкий П. В., Самохвал А. А. // *Мастерство online* [Электронный ресурс]. – 2019. – 2 (19). – Режим доступа: <http://ripo.unibel.by/index.php?id=4064>;

7) Славинская, О. В. Спортивно-интеллектуальная игра, посвященная дню защитника отечества, как средство воспитания гражданственности и патриотизма на основе информационно-коммуникационных технологий (с дидактическим материалом для проведения) / Славинская О. В., Будаев П. В., Дубешко Я. С. // *Мастерство online* [Электронный ресурс]. – 2019. – 2 (19). – Режим доступа: <http://ripo.unibel.by/index.php?id=4065>.

Первая из них выполнена студентами Вашкевич Алёной, Климовичем Александром (гр. 444601, 2017 год выпуска) с воспитательными целями по сценарию «Своя игра». Ее описание, сценарий и необходимый для проведения дидактический материал представлены в статье. Переходим по ссылке выше и знакомимся с оболочкой и методикой ее использования. Это достаточно популярная техника игры соревновательного характера.

Вторая игра, разработанная нами совместно со студентом Бернацким Евгением (гр. 644692, 2018 год выпуска). В разработке воспитательного мероприятия представлены: красочная медиапрезентация для знакомства с вопросом и «своя игра», но с другим оформлением оболочки. Правила для участников и для модератора можно прочесть в статье. Используя данные оболочки за основу, Вы можете внести в них любой необходимый Вам контент.

«Своя игра» может быть и больше по формату содержания. Например, содержать несколько раундов. Но в этом случае также увеличивается время для ее реализации. Это нужно учитывать при использовании игры в обучающих или воспитательных целях.

Третья игра представлена в другой игровой оболочке – оболочке выбора. Переходим по ссылке выше и открываем оболочку игры. Она разработана нами совместно со студентом Пока Виктором (гр. 444601, 2017 год выпуска) для воспитательного мероприятия по вопросу профилактики ВИЧ-инфекции. Она представляет из себя игру с ведущим по

выбору ситуаций играющим. Называется игра «Риск заражения». Она позволяет задуматься обучающимся о своем поведении, о последствиях своих поступков. Оболочка очень проста, но это не умаляет воспитательного воздействия при реализации игры. Презентация (игра) представлена в режиме показа. Демонстрируются только 3 первых слайда. Далее игровая оболочка работает по переключению выборов (по гиперссылкам).

Правила игры просты. Приглашается один желающий. Ему предлагается первоначальная ситуация, в которой есть варианты поведения (ответа). Начинается игра со слайда 2. Он предполагает 2 выбора. Наиболее вероятен первый выбор, поэтому далее он представлен еще для 8 участников.

Вся необходимая информация для участников игры представлена на слайдах, поэтому предварительных комментариев не требуется. Играющему предлагается прочитать ситуацию вслух для всех присутствующих (она всем видна на слайде) и выбрать один из вариантов ответа. В зависимости от выбранного ответа, ситуация будет развиваться (нажимаем на выбранный ответ на слайде и переходим к следующей, связанной ситуации). Все заканчивается тем, что на экран выводится риск заражения, который возникает в итоге по выборам поступков в предложенных ситуациях. Его желательно объяснить: почему риск возник, насколько это рискованное поведение, как можно его снизить.

Этой же воспитательной проблеме посвящено мероприятие, описанное в четвертой статье. Оно подготовлено нами вместе со студенткой Новик Ольгой (гр. 744691, 2020 год выпуска). Здесь Вы видите применение второй разработки для создания комплекса, «своей игры» по проблеме, а также квеста «Найди пару».

В пятой статье представлен комплекс игровых техник для соревновательного воспитательного мероприятия. Он разработан студенткой Бущик Лизой (гр. 644692, 2019 год выпуска). Не все они сопровождаются электронными оболочками, некоторые реализуются с обычной презентацией. Это говорит о том, что для того, чтобы организовать дидактическую игру, не всегда нужно иметь сложное программное средство.

Игры-викторины. Они могут быть очень разнообразными, иметь различные игровые оболочки от простых до сложных. В шестой статье описано воспитательное мероприятие, построенное на основе простых игровых методик и двух викторин. Оболочки к ним выполнены на основе обычных презентаций. У них есть огромное преимущество – открываются на любом компьютере, не нужно думать о системных требованиях и установке специальных программ. Открыв оболочки, Вы убедитесь в их простоте и доступности сами. Это не умаляет их дидактического значения, как средств воспитания. Эти викторины (викторина и студквиз) выполнены студентами Куницким Павлом и Самохвалом Александром (гр. 733691, 2020 год выпуска). А вот в седьмой статье для реализации игры представлена специальная программная оболочка, разработанная студентами Будаем Павлом и Дубешко Яной (гр. 644691, 644692 соответственно, 2019 год выпуска).

Посмотрите публикации в журнале последних лет, и вы найдете и другие наши игровые разработки. Ссылки на них есть в списке использованных источников, а также в списке рекомендуемой литературы и источников данной лекции.

Любую из представленных оболочек и игр могут использовать педагоги. И вы – тоже. Они представлены в открытом доступе в сети Интернет. Кроме них, в сети можно найти великое множество игр и игровых оболочек, которыми можно воспользоваться в дидактических целях. Многие из них повторяют сценарии известных детских игр, популярных телепередач («Слабое звено», «Кто хочет стать миллионером?», «Что, где, когда»

и других). Однако используя чужую разработку, педагог должен помнить об авторском праве, и не нарушать его – не присваивать чужую интеллектуальную собственность.

### **Вопросы и задания для самоконтроля и саморазвития**

1. Какие функции выполняют игры?
2. Почему игра, как специфический вид деятельности человека, привлечена в учебный процесс?
3. По каким признакам можно классифицировать педагогические игры?
4. Какова структура игры как процесса?
5. Что такое «ролевые» педагогические игры?»?
6. Чем отличаются имитационные педагогические игры от деловых?
7. Почему наибольшую популярность в педагогическом процессе получили именно деловые игры?

### **Рекомендуемая литература и источники**

- Белорусская педагогическая энциклопедия : в 2-х т. / редкол.: Н. П. Баранова [и др.]. – Минск : АйВ, 2015.
- Беляева, О. А. Педагогические технологии в профессиональной школе : учеб.-метод. пособие [Гриф РИПО] / О. А. Беляева. – 11-е изд., стер. – Минск : РИПО, 2019. – 60 с.
- Бермус, А. Г. Теоретическая педагогика : учеб. пособие / А. Г. Бермус. – 2-е изд. – Москва : Юрайт, 2021. – 159 с.
- Бобрович, Т. А. Методика преподавания общепрофессиональных и специальных учебных предметов (дисциплин) : учеб.-метод. пособие [рек. Министерством образования Республики Беларусь] / Т. А. Бобрович, О. А. Беляева. – 4-е изд., стереотип. – Минск : РИПО, 2019. – 195 с.
- Борисов, Н. О. Информационный кураторский час «Энергетические напитки: вред или польза?» как элемент системы формирования у обучающихся ценностного отношения к здоровью / Н. О. Борисов, О. В. Славинская // Мастерство *online* [Электронный ресурс]. – 2017. – 2(11). – Режим доступа : <http://ripo.unibel.by/index.php?id=2876>.
- Вашкевич, А. С. Мероприятие «Своя игра» как средство эстетического воспитания учащихся и студентов / А. С. Вашкевич, А. А. Климович // Мастерство *online* [Электронный ресурс]. – 2016. – 4(8). – Режим доступа : <http://ripo.unibel.by/index.php?id=2575>.
- Воспитательные информационные ресурсы // Центр научно-методического обеспечения воспитательной работы в учреждениях профессионально-технического и среднего специального образования / Республиканский портал профессионального образования – Режим доступа : <http://ripo.unibel.by/index.php?id=2013>.
- Даутова, О. Б. Традиционные и инновационные технологии обучения студентов : учеб. пособие : в 2-х ч. / О. Б. Даутова, О. Н. Крылова, А. В. Мосина; под ред. А. П. Тряпицыной. – СПб., 2010.
- Дичковская, И. Инновационные педагогические технологии : учеб. пособие / И. Дичковская. – Киев : Академвидав, 2004. – 352 с. – Режим доступа : <http://banauka.ru/33.html>.
- Долганова, О. В. Шпаргалка по педагогике: ответы на экзаменационные билеты / О.В. Долганова, О. О. Петрова, Е.В. Шарохина. – М.: Юрайт, 2006.

- Ганьшина, Г.В. Методика преподавания специальных дисциплин : учеб. пособие для бакалавриата, специалитета и магистратуры / Г. В. Ганьшина. – 2-е изд. – Серия : Образовательный процесс. – М. : Юрайт, ГАОУ ВО МГПУ, 2019. – 195 с.
- Гончарова, Е. П. Современные образовательные технологии в профессиональном обучении : конспект лекций / Е. П. Гончарова. – Минск : БНТУ, 2013. – 48 с.
- Емельянова, М. В. Основы педагогических знаний в схемах и таблицах : пособие для студентов педагогических вузов / М. В. Емельянова, И. В. Журлова, Л. В. Исмаилова. – 3-е изд., доп. – Мозырь : УО МГПУ, 2012.
- Жук, А. И. Активные методы обучения в системе повышения квалификации педагогов : учеб.-метод. пособие / А. И. Жук, Н. Н. Кошель. – Минск: Аверсэв, 2003. – 336 с.
- Коджаспирова, Г. М. Педагогический словарь : для студ. высш. и средн. пед. учеб. заведений / Г. М. Коджаспирова, А.Ю. Коджаспиров. – М., 2000.
- Кожуховская, Л. С. Формирование социально-ролевой компетентности студентов средствами педагогических игротехник / Л. С. Кожуховская, И. И. Губаревич. – Минск : РИВШ, 2005. – 67 с.
- Концепция непрерывного воспитания детей и учащейся молодежи : [утв. постановлением Министерства образования Республики Беларусь от 15.07.2015 № 82].
- Кроль, В. М. Педагогика : учеб. пособие / В. М. Кроль. – Москва : РИОР : Инфра-М, 2021. – 303 с.
- Крысько, В. Г. Психология и педагогика в схемах и комментариях : учеб. пособие / В. Г. Крысько. – изд. 6. – М. : Юрайт, 2013.
- Кузьминский, А. И. Педагогика высшей школы : учеб. пособие / А.И. Кузьминский. – Киев : Знание, 2005. – 486 с. – Режим доступа : <http://banauka.ru/4.html>.
- Левитес, Д. Г. Современные образовательные технологии / Д. Г. Левитес. – Новосибирск, 1999. – 288 с.
- Малафійк, И. В. Дидактика : учеб. пособие / И. В. Малафійк. – Киев : Кондор, 2009. – 406 с. – Режим доступа : <http://banauka.ru/6.html>.
- Международный научно-популярный журнал «Мастерство онлайн». – Режим доступа : <http://ripo.unibel.by/index.php?id=581>.
- Общая и профессиональная педагогика : учеб. пособие для студентов, обучающихся по специальности «Профессиональное обучение» : в 2-х кн. / Под ред. В. Д. Симоненко, М. В. Ретивых. – Брянск : Изд-во Брянского государственного университета, 2003.
- Общая педагогика : учеб.-метод. комплекс / Сост. Е. А. Коновальчик. – Минск : БГУ, 2002. – 112 с.
- Портал педагогічнай прэсы установы «Рэдакцыя газеты “Настаўніцкая газета”» – Режим доступа : <http://www.ng-press.by>.
- Педагогика профессионального образования : учеб. пособие для студентов высших учебных заведений / Е. П. Белозерцев, А. Д. Гонеев, А. Г. Пашков и др. : под ред. В. А. Слостёнина. – М., 2006.
- Планирование работы в летнем оздоровительном лагере : пособие для руководителей, их заместителей, педагогов учреждений общего среднего образования / Сост. А. М. Городович, Т. В. Куратник. – Мозырь : Белый Ветер, 2014. – 138 с.
- Повышение педагогического мастерства куратора учебной группы : сб. метод. материалов / Ю. В. Емельяненко [и др.]; под ред. О. С. Поповой, Ю. В. Емельяненко. – Минск : РИПО, 2013. – 123 с.

- Подласый, И. П. Педагогика : учеб. / И. П. Подласый. – изд. 2. – М., 2010.
- Подласый, И. П. Педагогика : учебник [рек. УМО РФ] / И. П. Подласый. – 3-е изд., перераб. и доп. – М. : Юрайт, 2019. – 576 с.
- Пока, В. Г. Профилактическое воспитательное мероприятие по проблеме ВИЧ/СПИД для подростков и молодежи [Электронный ресурс] / В. Г. Пока, О. В. Славинская // Мастерство *online* – 2017. – № 2 (11). – Режим доступа: <http://ripo.unibel.by/index.php?id=2877>.
- Профессиональная педагогика : учеб. для студентов, обучающихся по пед. специальностям и направлениям / Под ред. С. Я. Батышева, А. М. Новикова. – М., 2009.
- Прудко, Т. М. 30+ методических разработок праздников и памятных дат. Начальная школа : в 2 ч.: пособие для педагогов учреждения общего среднего образования / Т. М. Прудко. – 2-е изд. – Мозырь : Белый Ветер, 2013-2014.
- Развивающие игры для детей «Азбука в песенках» [Электронный ресурс] – Режим доступа : <https://www.youtube.com/watch?v=h1qjR83NomY>.
- Развитие ребенка на 2-м году жизни [Электронный ресурс] – Режим доступа : <https://www.youtube.com/watch?v=87NTP1AbdkE>.
- Селевко, Г. К. Энциклопедия образовательных технологий : в 2-х т. / Г. К. Селевко. – М. : Народное образование, 2005.
- Славинская, О. В. Беларусь – Родина моя! (методическая разработка воспитательного мероприятия в технике «Своя игра») / Славинская О. В., Жихарев З. В., Пасынкова А. С. // Мастерство *online* [Электронный ресурс]. – 2021. – 3(28). – Режим доступа: <http://ripo.unibel.by/index.php?id=5369>.
- Славинская, О. В. Викторина «Знаешь наверняка?» как основа для воспитательного мероприятия по формированию одного из компонентов культуры здорового стиля жизни / Славинская О. В., Адамов Н. А. // Мастерство *online* [Электронный ресурс]. – 2021. – 3(28). – Режим доступа : <http://ripo.unibel.by/index.php?id=5368>.
- Славинская, О. В. Воспитание гражданственности и патриотизма на основе тематики Великой Отечественной войны / Славинская О. В., Хасеневич В. О. // Мастерство *online* [Электронный ресурс]. – 2020. – 2 (23). – Режим доступа : <http://ripo.unibel.by/index.php?id=4683>.
- Славинская, О. В. Воспитание гражданственности и патриотизма средствами интеллектуальных игр, созданных на онлайн-платформах / Славинская О. В., Рудько Е. С. // Мастерство *online* [Электронный ресурс]. – 2021. – 2(27). – Режим доступа : <http://ripo.unibel.by/index.php?id=5222>.
- Славинская, О. В. Воспитательное мероприятие-викторина «Наука – право человека» (с игровой оболочкой) / О.В. Славинская, Е.С. Шакурова // Мастерство *online* [Электронный ресурс]. – 2020. – 4(25). – Режим доступа : <http://ripo.unibel.by/index.php?id=4887>.
- Славинская, О. В. Воспитательное мероприятие «Заповедники и национальные парки Беларуси» (с дидактическими разработками для проведения) / О. В. Славинская, Е. А. Бернацкий // Мастерство *online* : [Электронный ресурс]. – 2018. – № 2 (15). – Режим доступа : <http://ripo.unibel.by/index.php?id=3386>.
- Славинская, О. В. Воспитательное мероприятие «Как решить социальные проблемы в нашем обществе?» с обучением участников одной из техник «Мозгового штурма» и ее использованием (с дидактическим материалом) / О.В. Славинская, Е.Р. Шопик //

Мастерство *online* [Электронный ресурс]. – 2020. – 3(24). – Режим доступа : <http://ripo.unibel.by/index.php?id=4781>.

• Славинская, О. В. В трезвости – сила! (методическая разработка воспитательного мероприятия по профилактике пьянства и алкоголизма среди подростков старшего возраста и учащейся молодежи) / О. В. Славинская, В. Д. Ганчук // Мастерство *online* [Электронный ресурс]. – 2021. – № 1. – Режим доступа : <http://ripo.unibel.by/index.php?id=5010>.

• Славинская, О. В. Глупые и страшные игры и развлечения, модные у подростков и учащиеся молодежи (методическая разработка воспитательного мероприятия) / О. В. Славинская, И. В. Воропаев // Мастерство *online* [Электронный ресурс]. – 2021. – № 1. – Режим доступа : <http://ripo.unibel.by/index.php?id=5011>.

• Славинская, О. В. Дидактические материалы и методика проведения воспитательного мероприятия «Игровые виды спорта» / О. В. Славинская, Е. А. Бущик // Мастерство *online* [Электронный ресурс]. – 2018. – № 1 (14). – Режим доступа : <http://ripo.unibel.by/index.php?id=3229>.

• Славинская, О. В. Игра как средство моделирования условий будущей профессиональной деятельности в процессе обучения / О. В. Славинская, М. Н. Демидко // Теория и методика профессионального образования: сборник научных статей. – Выпуск 5. Ч. 1. – Минск : РИПО, 2018. – С. 185-193. – Режим доступа : <https://libeldoc.bsuir.by/handle/123456789/34318>.

• Славинская, О. В. Интерактивная онлайн-доска как инструмент для организации коммуникации в традиционном и в дистанционном обучении / О. В. Славинская, Н. В. Сенаковская // Дистанционное обучение – образовательная среда XXI века : материалы XI Межд. науч.-метод. конф. (Республика Беларусь, Минск, 12-13 декабря 2019 года) / редкол. В. А. Прытков [и др.]. – Минск : БГУИР, 2019. – 386 с. – С. 290-291. – Режим доступа : <https://libeldoc.bsuir.by/handle/123456789/38453>.

• Славинская, О. В. Использование мобильного обучения для мотивации изучения и диагностики усвоения содержания традиционной лекции / О. В. Славинская, М. А. Карчмит // Актуальные вопросы профессионального образования = Actual issues of professional education : матер. III Межд. науч.-практ. конф., Минск, 1-2 октября 2020 г. : научное электронное издание / редкол.: С.Н. Анкуда [и др.]. – Минск : БГУИР, 2020. – 344 с. – С. 289-291. – Режим доступа : <https://libeldoc.bsuir.by/handle/123456789/40970>.

• Славинская, О. В. Использование платформы Online Test Pad для проведения традиционных занятий в учреждении высшего образования как условие повышения качества результатов обучения / О. В. Славинская // Качество образовательного процесса: проблемы и пути развития = *Quality of the educational process: challenges and ways of development* : матер. II Межд. науч.-практ. конф., Минск, 30 апреля 2021 г. / БГУИР; редкол. : Ю. Е. Кулешов [и др.]. – Минск : БГУИР, 2021. – С. 129-131.

• Славинская, О. В. Комплексное воспитательное мероприятие, посвященное празднику 8 марта (с дидактическим материалом для проведения) / О. В. Славинская, П. В. Иванов, А. А. Самохвал // Мастерство *online* [Электронный ресурс]. – 2020. – 3(24). – Режим доступа : <http://ripo.unibel.by/index.php?id=4780>.

• Славинская, О. В. Массовые открытые онлайн-курсы как отражение тенденций развития мирового образования В. И. Прокопчук // Дистанционное обучение – образовательная среда XXI века : материалы XI Межд. науч.-метод. конф. (Республика Беларусь,

Минск, 12-13 декабря 2019 года) / редкол. В. А. Прытков [и др.]. – Минск : БГУИР, 2019. – 386 с. – С. 288-289. – Режим доступа : <https://libeldoc.bsuir.by/handle/123456789/38454>.

• Славинская, О. В. Методика проведения воспитательного мероприятия «Животный мир Беларуси» в технике «Своя игра» (с дидактическим материалом) / Славинская О.В., Петроченко М.С. // Мастерство *online* [Электронный ресурс]. – 2021. – 2(27). – Режим доступа : <http://ripo.unibel.by/index.php?id=5223>.

• Славинская, О. В. Методика проведения информационного кураторского часа «Мы – то, что мы едим!» / О. В. Славинская, А. К. Латышев // Мастерство *online* : [Электронный ресурс]. – 2018. – № 2 (15). – Режим доступа : <http://ripo.unibel.by/index.php?id=3374>.

• Славинская, О. В. Методика проведения комплексного воспитательного мероприятия по формированию здорового стиля жизни «Быть здоровым, жить активно – это стильно, позитивно» (с дидактическим материалом для его проведения) / Славинская О. В., Куницкий П. В., Самохвал А. А. // Мастерство *online* [Электронный ресурс]. – 2019. – № 2 (19). – Режим доступа : <http://ripo.unibel.by/index.php?id=4064>.

• Славинская, О. В. Методика проведения комплексного профилактического воспитательного мероприятия «#МЫПРОТИВВИЧ» для подростков старшего возраста и учащейся молодежи (с дидактическим материалом для его проведения) [Электронный ресурс] / О. В. Славинская, О. В. Новик // Мастерство *online*. – 2019. – 1(18). – Режим доступа : <http://ripo.unibel.by/index.php?id=3928>.

• Славинская, О. В. Методика производственного обучения : учеб.-метод. пособие [Гриф УМО по ПТО] / О. В. Славинская. – Минск : БГУИР, 2021. – 143 с.

• Славинская, О. В. Методическая разработка воспитательного мероприятия на тему «ВИЧ-инфекция. Тебя это не коснется?» в игровой технике «Своя игра» / О. В. Славинская, И. Л. Петровский // Мастерство *online* [Электронный ресурс]. – 2018. – № 1 (14). – Режим доступа : <http://ripo.unibel.by/index.php?id=3232>.

• Славинская, О. В. Методическая разработка урока «Воины-белорусы в Великой Отечественной войне» по предмету «Допризывная подготовка» для X класса учреждения общего среднего образования (с дидактическим материалом) / О.В. Славинская, Ю.Н. Богомолова // Мастерство *online* [Электронный ресурс]. – 2020. – 3(24). – Режим доступа : <http://ripo.unibel.by/index.php?id=4779>.

• Славинская, О. В. Опыт реализации проекта «Педагогическая студенческая гостиная» как вклад в обеспечение качества подготовки педагогов-программистов / О. В. Славинская // Высшее техническое образование: проблемы и пути развития = *Engineering education: challenges and developments* : матер. X Межд. науч.-метод. конф., Минск, 26.11.2020 / М-во образования Республики Беларусь, БГУИР. – Минск: БГУИР, 2020. – С. 258-263.

• Славинская, О. В. Осмысление технологий медиадидактики «цифровыми мигрантами» / О. В. Славинская, М. Н. Демидко // Вестник МГИРО. – 2018. – № 2 (34). – С. 82-88.

• Славинская, О. В. Педагогика : электронный ресурс по учебной дисциплине направления специальности 1-08 01 01-07 «Профессиональное обучение (информатика)» / О. В. Славинская. – [Электронный ресурс, регистрационный номер № 302 от 08.01.2018] – Минск : БГУИР, 2017.

• Славинская, О. В. Праздник «День учителя» как основа для духовно-нравственного и профессионального воспитания / О. В. Славинская, Ю. Н. Богомолова // Актуальные вопросы профессионального образования = Actual issues of professional education : тезисы докладов II Межд. науч.-практ. конф., Минск, 11 апреля 2019 г., БГУИР; редкол. : С. Н. Анкуда [и др.]. – Минск, 2019. – С. 149-250. – Режим доступа : <https://libeldoc.bsuir.by/handle/123456789/35156>.

• Славинская, О. В. Семейное воспитание как одна из составляющих воспитательной работы учреждений образования (с дидактическим материалом для мероприятий) / Славинская О. В., Давидюк Я. Ю., Лобачевская Т. А. // Мастерство *online* [Электронный ресурс]. – 2020. – 2(23). – Режим доступа : <http://ripo.unibel.by/index.php?id=4670>.

• Славинская, О. В. Смешанное обучение как прогрессивная модель реализации образовательных программ высшего образования / О. В. Славинская // Дистанционное обучение – образовательная среда XXI века : матер. X межд. науч.-метод. конференции (Минск, 7-8 декабря 2017 года). – Минск : БГУИР, 2017. – С. 112-113. – Режим доступа : <https://libeldoc.bsuir.by/handle/123456789/28599>.

• Славинская, О. В. Социологический блиц-опрос как прием формирования субъектности будущих педагогов / О. В. Славинская // Теория и методика профессионального образования: сборник научных статей. – Минск : РИПО, 2017. – Вып. 4 (в 2-х ч.). – С. 260-266.

• Славинская, О. В. Спортивно-интеллектуальная игра, посвященная Дню защитника отечества, как средство воспитания гражданственности и патриотизма на основе информационно-коммуникационных технологий (с дидактическим материалом для проведения) / Славинская О. В., Будаи П. В., Дубешко Я. С. // Мастерство *online* [Электронный ресурс]. – 2019. – 2 (19). – Режим доступа : <http://ripo.unibel.by/index.php?id=4065>.

• Славинская, О. В. Трудности общения (методическая разработка воспитательного мероприятия) / Славинская О. В., Викторovich А. В. // Мастерство *online* [Электронный ресурс]. – 2021. – 3(28). – Режим доступа : <http://ripo.unibel.by/index.php?id=5367>.

• Смирнов, В. И. Общая педагогика в тезисах, дефинициях, иллюстрациях / В. И. Смирнов. – М. : Педагогическое общество России, 2000. – 416 с.

• Современные образовательные технологии : учеб. пособие для бакалавриата и магистратуры [Гриф «Рекомендовано УМО»] / под ред. Е. Н. Ашаниной, О. В. Васиной, С. П. Ежова. – Серия : Образовательный процесс. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Юрайт, 2018. – 165 с.

• Столяренко, Л. Д. Педагогика : учеб. для вузов / Л.Д. Столяренко. – Ростов н/Д, 2010.

• Хуторской, А. В. Дидактика : учебник для вузов / А. В. Хуторской. – СПб. : Питер, 2017.

• Хуторской, А. В. Педагогика : учебник для вузов. Стандарт третьего поколения / А. В. Хуторской. – Серия : Учебник для вузов. – СПб. : Питер, 2019. – 608 с.

• Электронный журнал «Воспитание. Личность. Профессия» // Республиканский портал профессионального образования – Режим доступа : <http://ripo.unibel.by/index.php?id=23>.

• Энциклопедия профессионального образования / Под ред. С. Я. Батышева. – [Электронный ресурс]. – М., 1998. – Режим доступа : <http://www/anovikov.ru/dict/epo.pdf>.

