



**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

**«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ГУМАНИТАРНО-
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»**

(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)

ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ

Кафедра Автомобильного транспорта, информационных технологий и методики
обучения техническим дисциплинам

**Методические аспекты применения игровых технологий при освоении
дисциплины «Техническая механика» профессионального модуля в
организациях среднего профессионального образования**

Выпускная квалификационная работа

по направлению: 44.03.04 Профессиональное обучение (по отраслям)

Направленность (профиль): Транспорт

Форма обучения заочная

Проверка на объем заимствований:
48,44 % авторского текста

Работа рекомендована к защите

« 2 » сентября 2022 г.

Зав. кафедрой АТИТ и МОТД

 Руднев В.В.

Выполнил:

Студент группы ЗФ-509-082-5-1
Киселевский Никита Игоревич

Научный руководитель:

доцент Хасанова Марина Леонидовна

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	6
Глава 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПРИМЕНЕНИЯ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ В ПРОЦЕССЕ ПРЕПОДАВАНИЯ УЧЕБНЫХ ДИСЦИПЛИН	10
1.1 Понятие игровых методов, их значение и особенности в теории и методике профессионального обучения	10
1.2 Применение игровых методов на занятиях по дисциплинам профессионального цикла	21
1.3 Методические организации по развитию интеллектуальных способностей обучающихся среднего профессионального образования с помощью игры	28
Выводы по главе I	34
Глава 2. ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ В ПРОЦЕССЕ ПРЕПОДАВАНИЯ ДИСЦИПЛИН ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ЦИКЛА	36
2.1 Дидактические особенности дисциплины «Техническая механика» как основа применения игровых методов обучения	36
2.2 План-конспект занятия с применением игровых методов обучения на примере интеллектуальной игры по дисциплине «Техническая механика»	39
2.3 Анализ результатов исследования	47
Выводы по главе II	50
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	53
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	56
Приложение А	62

ВВЕДЕНИЕ

Для оптимального усвоения учащимися основных знаний необходимо, чтобы преподаватель правильно, то есть методически обоснованно, организовал процесс их формирования и управления их усвоением.

Ситуация в методике преподавания дисциплин такова, что методы обучения складываются стихийно на основе личного опыта и логики изложения содержания учебного материала в учебниках и учебных пособиях.

В результате расходуется много времени на формирование знаний, но уровень усвоения их учащимися не удовлетворяет требованиям программы.

Отсюда следует вывод, что преподавателю необходимо знать систему правил конструирования и реализации методов формирования знаний.

В настоящее время в различных учебниках по педагогике и в методических пособиях описано около пятидесяти методов обучения.

Активизация познавательной деятельности учащихся во многом зависит от инициативной позиции преподавателя на каждом этапе обучения.

Характеристикой этой позиции являются: высокий уровень педагогического мышления и его критичность, способность и стремление к проблемному обучению, к ведению диалога с учащимся, стремление к обоснованию своих взглядов, способность к самооценке своей преподавательской деятельности.

Студент должен владеть теоретической базой, уметь анализировать, оценивать ресурсы и в минимальное количество времени принимать научно-обоснованные решения в разных ситуациях. Подготовка рефератов и презентаций, решение тестовых заданий и задач, то есть пассивные методы обучения, помогут глубоко изучить теоретическую базу. Для решения оперативного управления ситуацией необходим другой формат работы со студентами. Именно игра станет площадкой для тренировки

принятия решений, оценки последствий и выработки эффективной стратегии.

Профессиональные образовательные организации все чаще применяют деловые игры при изучении дисциплин профессионального цикла.

Игровые ситуации, как один из аспектов обучения и воспитания будущего специалиста необходимы именно потому, что позволяют ее участникам раскрыть себя, свою индивидуальность. Роль игровых ситуаций одинаково велика в формировании и развитии всех сторон человеческой личности: умственной и физической, нравственной и эстетической.

Преимущество игровых ситуаций заключается в том, что она достигает своих целей незаметно для обучаемого, без всякого давления на личность. Игровые ситуации, помогают участникам провести ее в непринужденной творческой атмосфере, что способствует более прочному закреплению знаний, умений и навыков. Игровые ситуации отличаются от других форм обучения тем, что в них являются активными участниками.

Игровые ситуации воссоздают социальное содержание будущей профессиональной деятельности личности, сочетают в себе усвоение знаний в контексте профессиональной деятельности, воспитывают личные качества человека, ускоряют процесс социальной адаптации.

Игровое сопровождение изучения материала позволяет поддерживать постоянный высокий интерес у обучающихся к содержанию предмета, активизирует их самостоятельную деятельность, формирует и закрепляет практические навыки.

Изменяется и роль преподавателя в образовательном процессе. Преподаватель уже не транслятор знаний, а фасилитатор. В условиях фасилитации между студентами и преподавателем устанавливаются неформальные, непринужденные отношения. Преподаватель опирается на методы и техники, при реализации которых выполняются действия, позволяющие состояться учению, а не преподаванию. Если преподаватель-

фасилитатор обеспечивает психологически безопасную атмосферу в группе, если с ним действительно легко говорить, и он искренне заинтересован в успехах студента, то учащийся будет вести себя также по отношению к преподавателю и к другим студентам.

Следовательно, для эффективной организации самостоятельной познавательной деятельности обучающихся, преподавателю необходимо: понимание и принятие тенденций развития образования; свободное владение учебным материалом; высокая психологическая подготовка; владение современными педагогическими приемами; освоение эффективных образовательных технологий; развитие модельных представлений и проектных навыков; осознание значимости собственного опыта и проектирование своей авторской дидактической системы.

Актуальность выбранной темы выпускной квалификационной работы состоит в том, что игровая ситуация побуждает интерес к выбранной профессии, повышает эффективность усвоения материала обучающимися.

Целью исследования – разработка занятия с использованием игровой технологий при освоении дисциплины «Техническая механика» профессионального модуля в организациях среднего профессионального образования.

Объектом исследования является процесс преподавания дисциплины профессионального цикла.

Предмет исследования: формы применения игровых методов обучения дисциплины «Техническая механика».

Исходя из поставленной цели, можно сформулировать следующие **задачи:**

1) изучить теоретические аспекты применения игровых методов обучения при изучении дисциплин профессионального цикла в профессиональных образовательных организациях;

2) выявить особенности применения игровых методов в теории и

методике профессионального обучения;

3) проанализировать дидактические особенности дисциплины профессионального цикла как основу для применения игровых методов обучения;

4) составить план-конспект занятия с применением игровых методов обучения, показать формы применения игровых методов;

5) проанализировать результаты исследования.

Методами исследования являются анализ теоретической и методической литературы, нормативных и методических документов и материалов, регулирующих процесс преподавания дисциплины «Техническая механика»; анализ и оценка имеющейся учебно-программной, планирующей и методической документации по дисциплинам общепрофессионального цикла; методы педагогического проектирования, методы предъявления обучающимся учебной информации, методы анализа и логического структурирования содержания обучения, игровые методы.

База исследования: структурное подразделение среднего профессионального образования Челябинского института путей сообщения – филиала федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Уральский государственный университет путей сообщения».

Структура работы: введение, две главы, заключение, список использованной литературы и 3 приложения.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПРИМЕНЕНИЯ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ В ПРОЦЕССЕ ПРЕПОДАВАНИЯ УЧЕБНЫХ ДИСЦИПЛИН

1.1. Понятие игровых методов, их значение и особенности в теории и методике профессионального обучения

Современный период социально-экономического развития России определяет необходимость значительного повышения качества подготовки специалистов. С одной стороны, это связано с научно-техническим прогрессом, последствия которого проявляются практически во всех сферах профессиональной и социальной деятельности людей, в том числе и в сфере образования, с другой стороны, с комплексными исследованиями, обеспечивающими создание, применение и распределение знаний в социально-экономическом пространстве, где инновации становятся системным явлением [6].

Большое значение имеет и то, что научно-технический прогресс предъявляет не только новые требования к самому человеку, но и к системе высшего образования. Возникшее противоречие между растущим объемом информации и кризисом дидактических методов подготовки специалистов требует перехода к принципиально новым технологиям профессионального обучения [5]. Все более очевидной становится необходимость изменения приоритетов профессиональной подготовки специалистов в направлении развития эвристического и творческого мышления, становления индивида как субъекта саморазвития, овладения им инструментами управления собственной образовательной деятельностью [4].

Увеличение прикладного компонента подготовки, смещение акцента на самостоятельную работу, определенное федеральными государственными образовательными стандартами, позволяет формировать систему обобщенных знаний, умений и навыков, которые могут быть

перенесены из одной сферы деятельности в другую и выступить в качестве интегральной основы профессионального развития, где на первый план выдвигаются способности и профессиональные навыки специалистов, умеющих адекватно реагировать на происходящие изменения, самостоятельно принимать решения и реализовывать их на практике в процессе овладения новыми технологиями и профессиями [9].

В связи с этим переориентация системы высшего профессионального образования на инновационную деятельность становится важнейшим инструментом в обеспечении конкурентоспособности выпускников на рынке труда. Кроме того, инвестиционная привлекательность вуза, зачастую зависит от инновационного характера развития научной, образовательной и практической деятельности субъектов образовательного процесса, их включенности в национальную инновационную систему [8].

Изменения, происходящие в настоящее время в системе российского образования, обуславливают неподдельный интерес к проблеме «технологизации» педагогического процесса, что в свою очередь, приводит к необходимости целенаправленной подготовки студентов к внедрению современных педагогических технологий в реальную педагогическую практику. Для реализации познавательной и творческой активности студентов в учебном процессе используются современные образовательные технологии, дающие возможность повышать качество образования, более эффективно использовать учебное время [11]. В своей работе я описываю широкий спектр образовательных педагогических технологий, которые активно применяются в учебном процессе.

В традиционной организации учебного процесса в качестве способа передачи информации используется односторонняя форма коммуникации. Суть ее заключается в трансляции преподавателем информации и в ее последующем воспроизведении обучающимся. Обучающийся находится в ситуации, когда он только читает, слышит, говорит об определенных областях знания, занимая лишь позицию воспринимающего.

Иногда односторонность может нарушаться (например, когда обучающийся что-либо уточняет или задает вопрос), и тогда возникает двусторонняя коммуникация.

Односторонняя форма коммуникации присутствует не только на лекционных занятиях, но и на практических. Отличие только в том, что не преподаватель, а обучающийся транслирует некоторую информацию. Это могут быть ответы на поставленные преподавателем до начала практикума вопросы, рефераты, воспроизведение лекционного материала. Такая форма коммуникации не отвечает принципам компетентностного подхода.

Принципиально другой является форма многосторонней коммуникации в образовательном процессе. Сущность данной модели коммуникации предполагает не просто допуск высказываний обучающихся, что само по себе является важным, а привнесение в образовательный процесс их знаний [17].

За последние годы все большее внимание педагогической науки и практики привлекают методы обучения, которые по своему содержанию и способам осуществления невозможны без высокого уровня внешней и внутренней активности учащихся. Обычно их называют «активными методами обучения» [18, 19].

Современное высшее образование в настоящее время претерпевает ряд изменений. Новые требования стандартов к формированию общекультурных и профессиональных компетенций заставляют искать новые методики преподавания в вузе и постоянно совершенствовать учебный процесс. Современная ситуация в подготовке бакалавров требует совершенствования и изменений приемов обучения в вузе. Акценты расставляются, главным образом на сам процесс обучения, динамичность и эффективность которого полностью зависит от активности студента на занятиях. Достижение этой цели зависит не только от выданного материала в аудиторных условиях, но и от того, что как усваивается материал. Для этого разработан и внедрен ряд активных методов обучения в том числе и

работа в малых группах. Данная методика позволяет развивать у студентов новые способности, например, умение работать в команде, что ведет к формированию общекультурных и профессиональных компетенций. При множественном числе современных активных и интерактивных технологий и методов обучения особое место в высшем образовании занимает методика работы в малых группах. Содержание методики заключается в том, что студенты учатся работать в коллективе и решать общие проблемы [23].

Из таких методов наиболее распространенный – дидактические игры. Внедрение игр и других «активных» методов обучения обусловлено, прежде всего, коренными преобразованиями социальных отношений. Процесс превращения человека и общества в целом из объектов, подчиненных государственному воздействию, субъектов общественной жизнедеятельности включает в себя и адекватные преобразования в школах, профессиональных учебных заведениях и других педагогических системах. Естественным в этих условиях является осуществляемый в педагогической науке и практике поиск познавательной и педагогической деятельности, обеспечивающих превращение и учащихся, и педагогов в субъекты педагогического процесса, в частности, обращение педагогики к играм – специфическому виду деятельности, свойственному человеку на всех этапах его жизненного пути. Можно сказать, что применение хорошо продуманных игровых методик «очеловечивает» педагогический процесс [24].

Существенное значение имеют большие возможности игры как средства активизации учебного процесса, обладающего сильным мотивирующим воздействием. Мотивы игровой деятельности содержатся в ней самой и способны выполнять роль «пускового устройства» для формирования других мотивов.

В педагогической практике используется и другое важное свойство игры – ее способность обеспечивать формирование у учащихся такого целостного опыта, который необходим им в будущей учебной и

практической деятельности. Это свойство игры обуславливает ее место в учебном процессе и взаимодействие с неигровыми методами обучения.

Типичными видами дидактических игр, характерных для профессионального обучения, являются: технические «диктанты»; мини-конкурсы «кто лучше», «кто быстрее»; «технические бои»; комментированные взаимоопросы; техническое лото; техническое домино и т.п.

Селевко Г.К. в книге «Современные образовательные технологии» выделяет следующие виды игровых ситуаций: имитационные, операционные, ролевые игры, деловой театр, психо- и социодрама.

1. Имитационные игры. На занятиях имитируется деятельность какой-либо организации, предприятия или его подразделения. 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.

2. Операционные игры. Они помогают отрабатывать выполнение конкретных специфических операций. В операционных играх моделируется соответствующий рабочий процесс. Игры этого типа проводятся в условиях, имитирующих реальные.

3. Исполнение ролей. 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».

4. «Деловой театр». В нем разыгрывается какая-либо ситуация, поведение человека в этой обстановке. Здесь студент должен мобилизовать весь свой опыт, знания, навыки, суметь вжиться в образ определенного лица, понять его действия, оценить обстановку и найти правильную линию поведения. Основная задача метода инсценировки – научить ориентироваться в различных обстоятельствах, давать объективную оценку

своему поведению, учитывать возможности других людей, устанавливать с ними контакты, влиять на их интересы, потребности и деятельность, не прибегая к формальным атрибутам власти, к приказу.

5. Психодрама и социодрама. Они весьма близки к «исполнению ролей» и «деловому театру». Это тоже «театр», но уже социально-психологический, в котором отрабатывается умение чувствовать ситуацию в коллективе, оценивать и изменять состояние другого человека, умение войти с ним в продуктивный контакт.

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

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

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

- эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция (чувственная природа игры, «эмоциональное напряжение»);

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

Известно, что до настоящего времени классификация игровой деятельности носит эмпирический характер, хотя это центральная проблема развития учебных игровых ситуаций. Вклад в разработку классификации игровых ситуаций внесли: М. М. Бирштейн, В. Я. Платов, В. П. Пугачев, А. М. Смолкин, В. А. Трайнев и др.

Рассмотрим некоторые виды игровых ситуаций, применяемых для обучения студентов в средних профессиональных и высших учебных заведениях.

Дебаты – интерактивная педагогическая технология; форма проведения воспитательного мероприятия или учебного занятия; или форма интеллектуальной игры; обмен мнениями, прения; общественное движение.

Дебаты – интеллектуальное соревнование, развивающее умение активно отстаивать свои взгляды и суждения.

Цель использования:

— развитие умения критически мыслить, рассуждать, продуктивно организовывать процесс дискуссии; творческих способностей обучающихся; общей культуры и интеллекта;

— развитие воли, памяти, мышления,

— развитие и совершенствование умения вести полемику, сопоставлять и анализировать одно и то же явление или факт с противоположных позиций, подвергать сомнению бесспорные истины, отстаивать и применять полученные знания в жизни;

— формирование готовности противостоять “информационному зомбированию”;

— развитие умения осознанно вырабатывать жизненную позицию.

В дебатах принимают участие две команды (одна утверждает тезис, а другая его отрицает); обязательно наличие “спикера” в каждой команде; суть – убедить нейтральную сторону, судей, что ваши аргументы лучше.

Структура дебатов:

— определение темы (в виде утверждения), целей;

— формирование команд;

— работа с информацией по теме (“мозговой штурм”, поиск информации, составление вопросов);

— подготовка команд;

— критерии оценки;

— форма анализа и оценки;

— рефлексия.

Отличительные признаки: жесткий временной регламент; четкое распределение ролей; игра по строгим правилам; возможность рассмотреть одно и то же явление (факт) с прямо противоположных позиций; большая подготовительная работа; разнообразие и объективность критериев оценки.

Мозговой штурм (от англ. brainstorming) — оперативный метод решения проблемы на основе стимулирования творческой активности, при котором участникам обсуждения предлагают высказывать как можно большее количество вариантов решения, в том числе самых фантастичных. Затем из общего числа высказанных идей отбирают наиболее удачные, которые могут быть использованы на практике.

Обязательные условия: закрепление эксперта (пишет); назначение «кукушки» (засекает время); ограничение времени (10 – 15 минут).

Общие правила: отсутствие шаблонного мышления; свобода воображения; необходимо уточнение мыслей посредством вопросов; мысли озвучиваются коротко; приветствуется большое количество идей; запрет критики.

Правильно организованный мозговой штурм включает три обязательных этапа.

1. Постановка проблемы. Предварительный этап. В начале этого этапа проблема должна быть четко сформулирована. Происходит отбор участников штурма, определение ведущего и распределение прочих ролей участников в зависимости от поставленной проблемы и выбранного способа проведения штурма.

2. Генерация идей. Основной этап, от которого во многом зависит успех мозгового штурма. Особенности: Главное — количество идей. Не делайте никаких ограничений. Полный запрет на критику и любую (в том числе положительную) оценку высказываемых идей, так как оценка отвлекает от основной задачи и сбивает творческий настрой. Необычные и даже абсурдные идеи приветствуются.

3. Группировка, отбор и оценка идей. Этот этап часто забывают, но именно он позволяет выделить наиболее ценные идеи и дать окончательный результат мозгового штурма. На этом этапе, в отличие от второго, оценка не ограничивается, а наоборот, приветствуется. Методы анализа и оценки идей могут быть очень разными. Успешность этого этапа напрямую зависит от

того, насколько "одинаково" участники понимают критерии отбора и оценки идей.

Кейс-метод (анализ конкретных ситуаций).

Кейс-метод (от английского case – случай, ситуация) – усовершенствованный метод анализа конкретных ситуаций, метод активного проблемно-ситуационного анализа, основанный на обучении путем решения конкретных задач – ситуаций (решение кейсов).

Метод кейсов представляет собой изучение, анализ и принятие решений по ситуации (проблеме), которая возникла в результате происшедших событий, реальных ситуаций или может возникнуть при определенных обстоятельствах в тот или иной момент времени. Таким образом, различают полевые ситуации, основанные на реальном фактическом материале, и кресельные (вымышленные) ситуации, кейсы. Обучающиеся должны проанализировать ситуацию, разобраться в сути проблем, предложить возможные решения и выбрать лучшее из них.

Метод case-study развивает следующие навыки:

Аналитические – умение отличать данные от информации, классифицировать, выделять существенную и несущественную информацию, анализировать, представлять и добывать ее, находить пропуски информации и уметь восстанавливать их. Мыслить ясно и логично.

Практические – пониженный по сравнению с реальной ситуацией уровень сложности проблемы, представленной в кейсе, способствует формированию на практике навыков использования различных методов и принципов.

Творческие. Очень важны творческие навыки.

Коммуникативные – умение вести дискуссию, убеждать окружающих, использовать наглядный материал, кооперироваться в группы, защищать собственную точку зрения, составлять краткий, но убедительный отчет.

Социальные – оценка поведения людей, умение слушать, поддерживать в дискуссии или аргументировать противоположное мнение и т.п.

Самоанализ – несогласие в дискуссии способствует осознанию и анализу мнения других и своего собственного.

Хороший кейс должен удовлетворять следующим требованиям:

- соответствовать четко поставленной цели создания;
- иметь соответствующий уровень трудности;
- иллюстрировать несколько аспектов;
- быть актуальным на сегодняшний день;
- иллюстрировать типичные ситуации;
- развивать аналитическое мышление;
- провоцировать дискуссию;
- иметь несколько решений.

Круглый стол. В современном значении выражение «круглый стол» употребляется как название одного из способов организации обсуждения некоторого вопроса. Этот способ характеризуется следующими особенностями:

— все участники круглого стола выступают в роли проponentов, т.е. должны выражать мнение по поводу обсуждаемого вопроса, а не по поводу мнений других участников. У проponentа две задачи: добиться, чтобы оппоненты поняли его и поверили;

- все участники обсуждения равноправны;
- никто не имеет права диктовать свою волю и решения.

Чаще всего круглый стол играет скорее информационную роль, а не служит инструментом выработки конкретных решений.

В условиях подготовки квалифицированных рабочих и специалистов широкое применение находят деловые игры. Основная их цель – формирование и отработка конкретных умений действовать в четко определенных ситуациях. В ходе проведения деловых игр учащиеся в

специально смоделированных условиях обучаются оперативно анализировать заданные производственные условия (вплоть до аварийных) и принимать оптимальные решения, вести поиск неисправностей на основе заданных параметров, выбирать наиболее целесообразный технологический процесс, решать экономические проблемы и т.п. К деловым играм с полным основанием следует отнести упражнения учащихся на тренажерах, которые широко применяются как в теоретическом, так и производственном обучении [25].

В нашем исследовании, говоря об игровых ситуациях, мы имеем в виду, прежде всего, учебные деловые игры.

Деловые игры выгодно отличаются от других методов обучения тем, что позволяют обучающимся быть причастными к функционированию систем, дают возможность им как бы «пожить» некоторое время в изучаемой в лабораторных условиях организационно-производственной системе. При этом следует подчеркнуть, что учебные деловые игры не подменяют традиционные методы обучения, а рационально их дополняют.

Особой разновидностью деловых игр являются ролевые и управленческие игры, когда учащиеся ставятся в условия необходимости принятия решений в ситуациях общения с товарищами. Такие игры характеризуются значительным эмоциональным воздействием на участников, способствуют формированию и развитию умений общения, норм поведения, развивают привычки к взаимопомощи. Игра в этом случае выступает как своеобразная школа морали в действии [23].

Позиция преподавателя в процессе проведения игр многопланова: до игры он - инструктор, разъясняющий содержание, порядок и правила игры; в процессе игры – консультант; при подведении итогов – главный судья и руководитель дискуссии.

1.2. Применение игровых методов на занятиях по дисциплинам профессионального цикла

Учебная деловая игра представляет собой практические задания, моделирующие различные аспекты профессиональной деятельности обучающихся, и позволяет проигрывать разные варианты каких-либо производственных ситуаций [18].

Деловые игры используются для решения комплексных задач: усвоения нового, закрепления изученного материала, формирования общеучебных умений, обеспечения понимания и усвоения учебного материала с различных позиций.

Наиболее благоприятный момент для применения учебных игр – завершающий этап профессионального обучения, так как учащиеся старших курсов уже обладают достаточным уровнем знаний и умеют самостоятельно работать [23].

Деловые игры проводятся, как правило, по специальным дисциплинам и чаще всего носят межпредметный характер.

Разработка деловой игры считается возможной в тех сферах, где в имитируемый процесс можно внести выбор разных вариантов, разных комбинаций мер и действий.

Деловая игра позволяет проигрывать один и тот же фрагмент неоднократно, выбирая каждый раз новый вариант решения поставленных задач, благодаря чему отрабатываются различные модели поведения.

Деловая игра может включаться в учебный процесс не только в целях формирования вариативного поведения в какой-либо производственной ситуации, но и в целях проверки компетентности учащихся в той или иной сфере.

Ситуация, моделируемая в деловой игре, представляет собой искусственно вычлененный фрагмент непрерывного в реальности производственного процесса. Ведущая роль в проведении деловой игры

принадлежит преподавателю, который наблюдает за игровым процессом, корректирует его, включает всех участников в анализ тех или иных аспектов игрового действия [11].

Деловая игра может проводиться в несколько этапов и длиться до 4–6 ч. Каждый этап четко объявляется, проводится инструктаж участников игры, определяется регламент времени на выполнение задания.

Завершается каждый этап подведением итога, в ходе которого достигнутые результаты оформляются наглядно, отмечаются допущенные ошибки, выделяются и комментируются упущенные возможности, выделяются удачные решения; при завершении игры подводится общий итог.

Первый этап. Подготовки деловой игры

1. Определение проблемы, темы, предмета, содержания и учебной цели игры.

Проблема деловой игры должна отражать один из ключевых моментов будущей профессиональной деятельности обучающихся, связанных с необходимостью приобретения важнейших профессиональных компетенций.

Тема игры определяется в соответствии с учебной программой и с учетом ее эффективности при подготовке специалиста.

Цели и задачи деловой игры формулируются исходя из задач обучения, содержания изучаемых теоретических проблем и тех умений, компетенций, которые должны быть освоены участниками в процессе игрового занятия.

Возможные целевые ориентиры деловых игр:

Дидактические: совершенствование профессиональной компетентности обучающихся, расширение кругозора, совершенствование познавательной деятельности, формирование способности применять знания и умения в практической деятельности, развитие общеучебных умений и навыков, развитие трудовых навыков и т.п.

Развивающие: развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, развитие творческих способностей, эмпатии, рефлексии, интересов, умения находить оптимальные решения, развитие мотивации к профессии и учебной деятельности и т.п.

Воспитывающие: воспитание самостоятельности, воли, нравственных качеств, мировоззренческих установок, коллективизма, ответственности за себя и других, общительности, взаимопонимания, сотрудничества, уверенности в собственных силах и т.п.

2. Выбор объекта деловой игры.

Деловая игра представляет собой модель профессиональной деятельности или ее отрезка, поэтому определяется часть производственного или трудового процесса, который предстоит моделировать, подбирается проблемная ситуация; определяются условия конкретных типовых ситуаций.

Наиболее характерными ситуациями деловых игр в профессиональном образовании являются:

- анализ заданных производственных условий и принятие оптимальных решений;
- определение (диагностика) дефектов обработки (сборки, регулировки, соблюдения режимов работы оборудования и т.п.) по их описанию, проявлению, характеристикам и показателям работы оборудования по реальным или имитированным контрольно-измерительным средствам;
- определение характера деятельности рабочего, специалиста в условиях различных отклонений технологического процесса от нормы, заданных словесно, письменно, по показаниям приборов на тренажере;
- обсуждение плана действий и распределение ролей в бригаде при получении определенного задания;
- обсуждение технологических процессов выполнения учебно-производственных работ, самостоятельно разработанных учащимися и

реализованных ими в процессе производственного обучения и т.п.

3. Разработка сценария деловой игры.

Сценарий деловой игры представляет собой развернутое изложение содержания деловой игры и последовательности ее выполнения. В нем описывается сюжет или система действий участников игры, их отношения, взаимодействие на основе детализации игровых ролей, исполняемых в предлагаемых обстоятельствах и условиях.

Сценарий включает описание места и времени действия игроков, описание заданий для участников игры: роли, их действия, задачи действий по каждой роли, описание расположения участников к моменту начала игры.

Деловая игра продолжительная, то каждый этап игры разбивается на эпизоды, соответственно определяется содержание каждого эпизода и его учебная цель. При описании каждого эпизода указываются действия руководителя игры и каждого участника и возможные варианты этих действий.

Определяется время, необходимое участникам для вхождения в ситуацию, для вводного обсуждения, выполнения заданий, принятия решений, подготовки сообщений, обсуждения результатов, взаимной оценки игровых действий. Разрабатываются инструкции для организатора и участников игры, экспертов.

Каждая инструкция строится по следующей схеме:

- определение роли (полное название игровой должности, значение роли в игре);
- права и обязанности «должностного лица»;
- взаимодействие с другими участниками игры;
- взаимодействие с руководителем игры (преподавателем);
- перечень действий на всех этапах игры;
- коммуникативные стратегии и тактики;
- репертуар ролевого поведения.

В некоторых случаях этот материал целесообразно оформить в виде должностных инструкций, используя для этого существующие нормативные документы. Разрабатываются правила игры, их желательно разрабатывать совместно с обучающимися.

В правилах должны найти отражение следующие моменты:

1) временная регламентация этапов игры – время, необходимое для выполнения конкретных заданий, время для самостоятельной работы, перерывы;

2) нормы поведения игроков во время выполнения игровых заданий и совместной профессионально-игровой деятельности.

Оформляются необходимые в игре рабочие материалы (техническая и технологическая документация, таблицы, карточки с исходными данными, справочные материалы, информационные карточки), оформляется помещение для игры.

Разрабатываются система стимулирования для каждого этапа игры, система критериев оценки результатов игры и показателей для оценки игровых действий, а также система штрафов, поощрений, премий.

Основными критериями оценки игровых действий могут быть следующие:

- профессиональная компетентность участников;
- эффективность совместной деятельности;
- сформированность выявленных в игре профессиональных умений и навыков;
- полнота и качество исполнения ролевых предписаний;
- реализация творческого подхода к решению задач;
- культура профессионального поведения и общения и т.д.

Оценивать игровые действия можно в баллах.

Второй этап. Проведения деловой игры

В деловой игре, как правило, принимают участие:

1. Ведущий (руководителем деловой игры может быть преподаватель

или мастер производственного обучения): комплектует команды, проводит инструктаж, организует ход игры, ставит общие цели и задачи каждого игрового этапа, осуществляет координацию, а в необходимых случаях и коррекцию деятельности микрогрупп (команд), активизирует деятельность микрогрупп, организует подведение итогов.

Позиция руководителя может быть следующей: до игры – он инструктор, в процессе игры – консультант, при подведении итогов – организатор заключительной дискуссии.

2. Эксперты: ведут сбор и обработку оперативной информации, анализируют ход игры, исполнение игровых ролей, правильность выполнения заданий, эффективность взаимодействия в микрогруппах;

3. Игроки: в их задачу входит наиболее полная реализация поставленной игровой задачи. В зависимости от вида деловой игры могут быть введены различные типы ролевых позиций участников (например, генератор идей, имитатор, эрудит, аналитик, организатор, тренер, инициатор, консерватор, программист, лидер, независимый и т.д.).

Введение в деловую игру:

— Совместное определение задач игры и учебных задач, постановка проблемы.

— Ознакомление участников и экспертов с исходной информацией, условиями игры, введение игровых правил, вручение пакета игровых материалов, определение режима работы.

— Распределение ролей. Роли игроков в деловой игре следует распределять с учетом уровня знаний и умений обучающихся. Кроме ролей, имитирующих профессиональную деятельность, могут распределяться роли, необходимые для организации игры: роли экспертов, членов жюри, оппонентов.

Целесообразно периодически назначать на ключевые роли более слабых участников игры, заменять одного играющего другим.

При распределении ролей могут вводиться свои правила: запрещено

отказываться от полученной роли, выходить из игры, пассивно относиться к игре, подавлять активность участников, нарушать регламент и этику поведения.

— Формирование микрогрупп.

— Сбор дополнительной информации, изучение специальной литературы. При необходимости участники обращаются к ведущему и экспертам за консультацией.

Процесс игры.

С момента начала игры нельзя вмешиваться и изменять ее ход. Только ведущий может корректировать действия участников, если они уходят от главной цели игры. Игровой контекст обеспечивается: введением правил; игровых прав и обязанностей игроков и экспертов; введением персонажей; исполнением двойных ролей; введением противоположных по интересам ролей; конструированием поведенческих противоречий; визуальным представлением результатов, что излагается в игровой документации.

Целесообразно предусмотреть возможность защиты своей точки зрения и общей дискуссии.

Возможный ход деловой игры:

– анализ исходной информации;

– групповая работа над заданием (работа с источниками, подготовка к выполнению ролевых функций и выполнению заданий);

– выполнение участниками ролевых функций, имитация подготовленных заданий;

– работа экспертов.

Если задания выполняются в микрогруппах, то предусматривается выступление микрогрупп, межгрупповая дискуссия, часто вводится соревнование между микрогруппами.

Состязательность – мощный побудительный фактор активизации деятельности участников, для усиления фактора состязательности применимы оценки в баллах [6].

1.3. Методические организации по развитию интеллектуальных способностей обучающихся среднего профессионального образования с помощью игры

Традиционное отечественное образование, прежде всего, концентрируется на передаче знаний фундаментального теоретического характера и гораздо меньше внимания уделяет прикладным. Отсутствие знаний и навыков прикладного, практического уровня в дальнейшем нередко приводит к возникновению у учащихся значительных трудностей в социальной адаптации, задержке социального развития; будущие социальные роли не воспринимаются как свои [35].

Использование игровых технологий в учебно-воспитательном процессе способствует подготовке их к важнейшим социальным ролям, которые ученики смогут «примерить» на себя на занятиях. Кроме того, игровая технология выгодно отличается от других методов обучения тем, что позволяет ученику быть лично причастным к функционированию изучаемого явления, дает возможность прожить некоторое время в «реальных» жизненных условиях. Игры и задания игрового характера позволяют в увлекательной форме развивать у учащихся ценные качества: внимание, самоконтроль, наблюдательность, сообразительность, настойчивость. Однако, прежде чем включить игровую технологию в учебный процесс, необходимо определить: какой учебный материал целесообразно изучать с использованием игровой технологии; для какого состава детей следует ее применять; как увязать игру с другими способами воспитания и обучения; как найти время в учебном плане для ее проведения; какую игровую технологию следует выбрать по конкретной изучаемой теме.

Применение игровой технологии предусматривает стремление педагога к максимальной концентрации во времени, т.к. при значительных перерывах дети теряют нить игры, эмоциональный настрой, забывают

правила. В то же время следует учитывать и такие факторы, как утомляемость игроков, необходимость продумать полученные результаты, проанализировать сложившуюся ситуацию, изменить стратегию или тактику игровых действий.

Педагогическое мастерство включает в себя и мастерство создания игр. Педагоги, использующие игровые приемы обучения, нередко допускают промахи и просчеты, что помогает принять право детей на ошибки.

Многие психологи и педагоги неоднократно обращали внимание на то, что, как правило, взрослые редко видят и используют возможности малых групп, хотя именно в них таятся корни успеха образовательного процесса. Чтобы использовать игровые технологии в своей деятельности, педагог должен знать общие приемы по организации работы с группой, методику игротеки, понимать важность презентационных, коммуникативных навыков, динамики в игре и умения эту игру выстроить. Самому педагогу надо быть готовым играть, вовлекая, участвуя, помогая детям. Но необходимо следить и за тем, чтобы игровой активностью и раскованностью не подавить детей, превратив их в зрителей.

Диалектика живого обучения связана с отношением педагога к изучаемой теме как к предлогу для обучения чему-то другому, непреходящему, общечеловеческому. Тогда работа педагога становится искусством, помогающим детям жить полноценно и насыщенно.

Прежде всего, для успешного проведения занятия важно заранее продумать все детали, провести подготовительную работу, поэтому нужно разработать методические рекомендации, полагаясь на проведенный удачный эксперимент. Благодаря этим разработкам можно предоставить полезную и важную информацию для педагогов по данной дисциплине, которые будут использовать игровые технологии. Игровые методики универсальны, и их возможность велика, любой предмет можно подогнать для этого, в чем главная особенность этих методик.

Перед проведением игры необходимо подробно изучить индивидуальные характеристики, интересы и увлечения обучающихся. Предварительно подготовить участников игры, используя для этого внеурочное время, или часть урочного времени. Хорошо подготовить игровую площадку и перед игрой напомнить обучающимся, что им необходимо принести с собой.

Во время игры преподаватель, поощряя и стимулируя самостоятельную работу обучающихся, должен одновременно контролировать игровую ситуацию:

- доходчиво объяснить правила игры, которые должны быть простыми, а содержание предлагаемого материала доступным;

- внимательно следить за ходом игры, выполнением ее правил и всегда быть готовым к быстрому разрешению конфликтов среди участников игры;

- давать игрокам вести активную дискуссию друг с другом во время игры; предоставлять ее участникам максимальную самостоятельность, воздерживаясь от мелочной опеки;

- следить за тем, чтобы каждый ученик принимал активное участие в игре;

- следить за игровым временем;

- стараться проводить игру таким образом, чтобы были заинтересованы не только в самой игре, но и в изучаемом предмете;

- привлекать к судейству обучающихся; добиваться, чтобы их оценка результатов игры была справедливой и соответствовала принятым критериям.

После окончания игры проводить обсуждение игрового действия, анализ соотношения игровой ситуации с реальностью и поощрять победителей.

При разработке технологии игры необходимо следовать основам педагогического проектирования:

- постановка цели;
- отбор содержания и его структурирование;
- выбор средств, методов и форм учебной деятельности обучающихся;
- разработка необходимых дидактических материалов, правил игровой деятельности и критериев ее оценки, соответствующих структуре учебной игры.

Эффективность игры зависит от степени отражения в игровой ситуации особенностей профессиональной деятельности, поэтому при разработке заданий следует учитывать, чтобы в них наглядно были представлены пути и возможности переноса теоретических знаний в практическую деятельность, а также зависимость эффективности этой деятельности от качества теоретических знаний.

Внедрение и использование игровых технологий на занятиях по дисциплине «Техническая механика»:

1. Игровые формы обучения рекомендуется вводить постепенно – начиная с простых, постепенно усложняя правила игры, формы ее проведения.

2. На начальном этапе внедрения игровых технологий в учебный процесс рекомендуется использование коротких игр – на 10-15 минут. Например, для пробуждения у обучающихся интереса к предмету с первых уроков, объяснение материала можно сопровождать сказками, игровыми ситуациями, из которых предложить сделать логический вывод.

3. После освоения простых правил игры можно переходить к сложным игровым формам для закрепления и обобщения материала по теме, разделу.

4. При внедрении ФГОС СПО 3++ обучающиеся сами называют тему и цели урока. Здесь на помощь преподавателю снова приходит игра. Обучающиеся на 1-2 курсах очень любят уроки-путешествия, ролевые игры, студенты 3-4 курсов – уроки деловой игры.

5. При подборе игр необходимо учитывать возрастные особенности обучающихся.

6. Использовать литературу и материалы эксперимента, примеров подобных игр, статьи опытных педагогов.

7. Игровые технологии можно использовать при изучении любого раздела дисциплины «Техническая механика».

8. Игровые технологии используются на уроках обобщения и систематизации знаний, уроках закрепления знаний; элементы технологии приемлемы и на уроках объяснения нового материала.

9. Данная технология удачно сочетается с технологией критического мышления, блочной методикой, технологией проблемного обучения.

Для того что бы создать условия, в которых обучающиеся смогут развивать умственные способности и вовлечено их втянуть в деятельность, нужно сделать им подходящие условия, что является обязанностью каждого преподавателя. Развития мышления, требует для каждого студента особого подхода. В качестве критериев интеллектуального, умственного развития выступают:

1. самостоятельность мышления,
2. быстрота и прочность усвоения учебного материала,
3. быстрота ориентировки при решении нестандартных задач,
4. умение отличить существенное от несущественного,
5. различный уровень аналитико-синтетической деятельности,
6. критичность ума.

Важно, чтобы преподаватель мог организовать и познавательную деятельность обучающихся ведь от этого зависит уровень знаний, познавательный интерес, интеллектуальное развитие.

Игры – это источник развития себя, они помогают проявить обучающимся свою самостоятельность. Наиболее мощным стимулом активности в познание и эмоциональном подъёме в процессе обучения являются дидактические игры. Эти игры заставляют думать, дают

возможность студенту проверить и развить свои способности. Они являются одним из средств развития интеллектуальных способностей.

В данной выпускной квалификационной работе предоставлена и разработана игра с правилами для развития интеллектуальных способностей, которая может помочь преподавателю в дальнейшем. Это всего лишь один из многих вариантов игры, которой можно воспользоваться в учебном процессе для развития способностей и интереса обучающихся.

В работе приведены разные примеры упражнений и виды игр: загадки, поиск слов, исключение лишнее, составление приложений, способы применения предмета и так далее. Все это можно комбинировать, сочетать и соединять вместе, для того чтобы игры были более интересными и не простыми, так как чем больше в них сложностей и путей развития, тем больше в нее увлечены студенты. А это самое главное для каждого педагога, разогреть внимание и интерес обучающихся и сформировать знания и умения в своем предмете.

Выводы по главе I

В первой главе выпускной квалификационной работы по заданной теме были описаны определения таких понятий как: «Игра», «Педагогическая игра», «Интерес».

Познавательный интерес к учению зависит от мотивов, которые побуждают обучающихся к деятельности. Можно выделить три основные группы мотивов: внешние (поощрение и наказание), внутренние (отражающие резервы для плодотворной деятельности), соревновательные (раскрывается успех в соревновании). Наиболее стойкий интерес к учению обеспечивают внутренние мотивы. Правильное понимание мотивации служит необходимой предпосылкой для активной работы преподавателя. Преподаватель, используя инновационные методы к обучению, активизирует, углубляет и развивает познавательный интерес к изучаемой дисциплине.

Важное место в развитии познавательных интересов обучаемых отводится к методам и приемам самостоятельной работы. К таким методам можно отнести: работа с учебным материалом и справочной литературой, выполнение работ по заданному алгоритму, проведение опытов, анализ незнакомых ситуаций, методика написания курсовых и дипломных работ. В процессе самостоятельной деятельности обучающийся овладевает способами правильного решения поставленной задачи, совершенствует навыки реализации теоретических знаний. Анализирует общий итог выполненной работы. Организация самостоятельной работы будет эффективна в том случае, если преподаватель отлично знает не только свою дисциплину. Но и педагогические и психологические закономерности процесса обучения.

Проанализировав различные трактовки определений исследователей, отмечена главная особенность игровых ситуаций – наличие деловой ситуации или имитационной модели, которая моделирует реальную

профессиональную или иную деятельность. Определена роль игровых ситуаций в процессе развития интереса обучающихся.

Игровые ситуации тренируют такие важные качества, как коммуникативность, аккуратность, креативность, лидерские качества, уверенность в себе, решительность, умение ориентироваться в сложной, быстро меняющейся ситуации, умение концентрировать и распределять внимание, умение импровизировать. Роль игровых ситуаций одинаково велика в формировании и развитии всех сторон человеческой личности: умственной и физической, нравственной и эстетической. Игровые ситуации позволяют ее участникам раскрыть себя, свою индивидуальность, активизируют творческие особенности личности.

ГЛАВА 2. ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ В ПРОЦЕССЕ ПРЕПОДАВАНИЯ ДИСЦИПЛИН ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ЦИКЛА

2.1 Дидактические особенности дисциплины «Техническая механика» как основа применения игровых методов обучения

Дисциплина «Техническая механика» охватывает широкий круг вопросов из разных областей науки: теоретической механики, сопротивления материалов, деталей машин и механизмов [22].

Техническая механика является одним из основных предметов общетехнического цикла и предусматривает изучение общих законов движения материальных тел, основных методов расчёта деталей машин на прочность, жёсткость и устойчивость, а также основ проектирования простейших механизмов и узлов. Изучение этой дисциплины предполагает овладение теоретическим блоком (основные понятия и закономерности), но особое внимание уделяется практическим навыкам, то есть умению решать задачи, пользоваться различными расчётными методиками и проектировать простейшие механизмы, начиная от анализа кинематической схемы и заканчивая разработкой сборочного чертежа и чертежей отдельных деталей. Обычно изучение технической механики представляет сложность для большинства студентов, поскольку от студента требуется наличие логического мышления, умение мыслить самостоятельно и творчески подходить к решению различных задач.

Поэтому на сегодняшний день является актуальной задача по созданию такой педагогической системы преподавания технической механики, которая бы позволила имея на входе среднеуспевающего студента, на выходе получить специалиста, обладающего в той или иной мере абстрактным мышлением, владеющего системой научных взглядов и способного решать различные нестандартные инженерные задачи, то есть

необходимо организовать педагогический процесс таким образом, чтобы обеспечить превращение знаний, умений и навыков в средства решения различных профессиональных задач путём переориентации доминирующей образовательной парадигмы с преимущественной трансляцией знаний, формированием навыков на создание условий для овладения комплексом компетенций, означающих потенциал способности выпускника к выживанию и устойчивой жизнедеятельности в условиях современного многофакторного социально-политического, рыночно-экономического, информационно- и коммуникационно- насыщенного пространства. Компетентностный подход нацелен на формирование компетентностей, то есть на первое место выдвигается не информированность обучающегося, а его умение решать проблемы, возникающие в реальных профессиональных и жизненных ситуациях [23].

Специфика дисциплины «Техническая механика» при подготовке техников-технологов заключается в выполнении ею двуединой функции:

— Формирование теоретических знаний, необходимых для понимания сущности процессов, дальнейшего изучения специальных дисциплин, для обеспечения непрерывности образования в течение всей жизни;

— Формирование прикладных знаний и умений, раскрывающей принципы и методики проектирования узлов и механизмов общего назначения.

Дисциплина сочетает как практическое, так и теоретическое содержание и требует адекватные методы обучения. Построение методики изучения дисциплины возможно с позиций теоретико-праксиологического подхода.

Включение данной дисциплины в учебный план образовательных учреждений среднего профессионального образования имеет своей целью:

— Повысить уровень технических знаний студентов для понимания ими устройства и работы механизмов и машин.

— Способствовать более глубокому научному обоснованию вопросов, изучаемых в специальной технологии, материаловедении и других технических дисциплин.

— Обеспечить сознательное понимание рассматриваемых на уроках приемов работы и технологических процессов.

— Научить студентов производить расчеты элементов конструкций на прочность, жесткость, устойчивость, срез, смятие, сжатие.

— Проводить сборочно-разборочные работы в соответствии с характером соединений деталей и сборочных единиц.

— Воспитать у студентов материалистическое мировоззрение и поднять их культурный уровень.

— Соответствовать требованиям работодателя, продемонстрировав свой уровень подготовки на международных соревнованиях «Молодые профессионалы» (WorldSkills Russia).

Профессиональная направленность курса «Техническая механика», направленная на формирование общепрофессиональных компетенций у студентов различных специальностей может быть реализована, если:

1. дидактическое обеспечение профессионально направленного преподавания представлено в совокупности его компонентов: целевого, содержательного и процессуального;

2. таксонометрическая система целей обучения по курсу (дидактических, воспитательных, развивающих) обуславливает профессиональную направленность общетехнических знаний и умений, предусматривает воспитание профессионально важных качеств личности и развитие профессионально важных способностей будущего специалиста;

Профессионально направленное содержание курса в процессе преподавания реализуется на основе модульно-информационной технологии, стимулирования и мотивации к учебно-познавательной и будущей профессиональной деятельности.

Для реализации программы учебной дисциплины должны быть

предусмотрены следующие специальные помещения:

Кабинет «Техническая механика», оснащенный оборудованием:

- комплект учебно-методической документации,
- наглядные пособия,
- учебные дидактические материалы,
- стенды, комплект плакатов, модели.
- компьютер,
- сканер,
- принтер,
- проектор,
- плоттер,
- программное обеспечение общего назначения.

Для усвоения теоретических знаний студентов используется полигон, на котором при выполнении лабораторных и самостоятельных работ моделируются проблемные ситуации, близкие к производственным.

2.2 План-конспект занятия с применением игровых методов обучения на примере игры по дисциплине «Техническая механика»

Специальность: 13.02.07 Электроснабжение (по отраслям)

Дисциплина: Техническая механика

Тема занятия: «Теоретическая механика»

Тип: Урок закрепления знаний и формирование умений и навыков

Вид: интеллектуальная игра

Форма: фронтальная, работа в малых группах.

Цели:

образовательные

- уметь применять полученные на занятиях знания в новых ситуациях,
- оценить качество знаний,

– вскрыть пробелы в знаниях учащихся и наметить способы их устранения;

воспитательная

– воспитать интерес к дисциплине, самостоятельности, взаимопомощи, организованности и собранности;

развивающие

– развитие целеустремленности, аналитического мышления учащихся и умения коллективно работать,

– развить память и расширить кругозор по применению дисциплины в практической деятельности.

Задачи урока:

– научиться работать в команде,

– расширить профессиональные знания и умения,

– оценить практическую значимость полученных теоретических знаний,

– скорректировать самооценку и научиться высказывать свое мнение при общественной оценке.

Методы:

– обучения: словесный (элементы беседы), наглядный (методы иллюстрации), игровой, практический, частично-поисковый;

– контроля: наблюдение, практическое задание, самооценка;

– мотивации: осознание значимости изучаемого материала и использование знаний в будущей профессии; применение инновационных методов обучения.

ТСО, раздаточный материал и наглядные пособия

– Презентация;

– Мультимедиа проектор, ноутбук, интерактивная доска.

Межпредметные связи: техническая механика, материаловедение, электротехника.

Структура занятия

Этап занятия	Деятельность преподавателя	Деятельность обучающихся	УМО	Методы обучения	Формируемые компетенции
Организационный момент (3 мин)					
	1.	1.			
	1.	1.			
	1.				

Ход игры.

Рефлексия деятельности студентов на уроке.

Несколько студентов говорят по 1-2 предложения. Рефлексия проводится устно.

Подведение итогов.

Преподаватель проводит обсуждение работы во время занятия, формирует выводы, оценивает учебную деятельность студентов, выставляет оценки в журнал.

Выдача домашнего задания.

2.3 Анализ результатов исследования

Цель эксперимента – проверка эффективности игровых технологий в образовательном процессе при изучении дисциплины «Техническая механика».

Таблица 2 – Примерная система оценок различных видов деятельности студентов в ходе игры

Оцениваемый фактор	Пределы оценок, балл	Примечание
1.		
2.		

3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		

Итак, система оценок различных видов деятельности студентов в ходе проведения занятия с применением игровых технологий показала следующие результаты: см. Приложение 1.

«Неудовлетворительно» - ответов нет.

Итак, у студентов после проведения учебного занятия с использованием игровых технологий, уровень заинтересованности дисциплиной «Техническая механика» повысился, что говорит об эффективности описанной программы.

Анализ информации позволил сделать вывод о том, что на занятиях остается сознательный уровень дисциплины, что в конечном итоге положительно влияет на качество и эффективность урока, а игровая форма стала для студентов средством активной познавательной деятельности.

Студенты могут самореализоваться, а это способствует мотивации учения и продвижению на более высокий уровень обучения.

Также после проведения учебного занятия с использованием игровых технологий по дисциплине «Техническая механика», было проведено исследование мотивации учения студентов (таблица 3).

Таблица 3 – Результаты исследования мотивации учебной деятельности

меняется, перестаёт быть центральной, он лишь регулирует процесс и занимается его общей организацией, готовит заранее необходимые задания и формулирует вопросы или темы для обсуждения в группах, даёт консультации, контролирует время и порядок выполнения намеченного плана. Использование интерактивных форм и методов обучения в процессе обучения в вузе позволяют приобрести:

- конкретному обучающемуся:
 - опыт активного освоения содержания будущей профессиональной деятельности во взаимосвязи с практикой;
 - развитие личностной рефлексии как будущего профессионала в своей профессии;
 - освоение нового опыта профессионального взаимодействия с практиками в этой области;
- учебной группе:
 - развитие навыков общения и взаимодействия в малой группе;
 - формирование ценностно-ориентационного единства группы;
 - поощрение к гибкой смене социальных ролей в зависимости от ситуации;
 - принятие нравственных норм и правил совместной деятельности;
 - развитие навыков анализа и самоанализа в процессе групповой рефлексии;
 - развитие способности разрешать конфликты, способности к компромиссам;
- системе преподаватель - группа
 - нестандартное отношение к организации образовательного процесса;
 - формирование мотивационной готовности к межличностному взаимодействию не только в учебных, но и в профессиональных ситуациях.

Игра – это хороший способ активизации студентов. Она наилучшим

способом осуществляет междисциплинарные и внутридисциплинарные связи, помогает актуализировать знания студентов. В процессе игры проявляется и развивается творчество. Игра – это возможность попробовать свои силы в модели жизненной ситуации. Проведение занятий в форме интеллектуальной игры позволяет реализовать не только познавательные, но и воспитательные, развивающие цели.

Данная интеллектуальная игра помогает студентам научиться работать в команде, расширить профессиональные знания и умения, оценить практическую значимость полученных теоретических знаний, скорректировать самооценку и научиться высказывать свое мнение при общественной оценке.

Интеллектуальная игра дает возможность преподавателям проявить творчество в учебном процессе.

В данной выпускной квалификационной работе представлен сценарий учебной интеллектуальной игры, определены ее цели, предмет и объект.

Игра, используемая в учебном процессе, выполняет следующие функции:

1) обучающую – развитие памяти, внимания, общеучебных умений и навыков, восприятие учебной информации различной модальности;

2) развлекательную – создание благоприятной атмосферы на занятиях;

3) коммуникативную – объединение учащихся, установление между ними эмоциональных контактов;

4) релаксационную – снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении;

5) психотехническую – формирование навыков подготовки своего физиологического состояния для более эффективной деятельности, перестройки психики для усвоения больших объемов информации.

В связи с изложенными функциями применение учебных интеллектуальных игр возможно при изучении любой темы любой учебной

ДИСЦИПЛИНЫ.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В современных условиях реформирования российской образовательной системы все большее распространение получают разнообразные инновационные процессы. В настоящее время идет и процесс значительной активизации инновационной работы средних специальных учебных заведений, зависящий от потенциала системы среднего профессионального образования. Так как преподаватель не только реализует образовательную программу в учебном процессе, но и непосредственно участвует в формировании содержания образования, в его обновлении. Важная роль преподавателя состоит в формировании будущего специалиста как конкурентоспособного работника, и как личности, способной к саморазвитию.

Активность как самостоятельной, так и коллективной деятельности обучающихся возможна лишь при наличии стимулов. Поэтому в числе принципов активизации особое место отводится мотивации учебно-познавательной деятельности. Принципы активизации учебно-познавательной деятельности обучающихся, также, как и выбор методов обучения, должны определяться с учетом особенностей учебного процесса. Помимо принципов и методов, существуют также и факторы, которые побуждают обучающихся к активности, их можно назвать еще и как мотивы или стимулы преподавателя, чтобы активизировать деятельность обучающихся.

Интерес является главным мотивом активизации обучающихся. Данный фактор необходимо учитывать уже при формировании учебного материала. Обучающийся никогда не станет изучать конкретную ситуацию, если она надуманна и не отражает реальной действительности, не будет активно обсуждать проблему, которая к нему не имеет никакого отношения. И наоборот, интерес его резко возрастает, если материал содержит характерные проблемы, которые ему приходится встречать, а порой и

решать в повседневной жизни. Тут его познавательная активность будет обусловлена заинтересованностью в исследовании данной проблемы, изучения опыта её решения.

Творческий характер учебно-познавательной деятельности сам по себе является мощным стимулом к познанию. Исследовательский характер учебно-познавательной деятельности позволяет пробудить у обучающихся творческий интерес, а это в свою очередь побуждает их к активному самостоятельному и коллективному поиску новых знаний. Состязательность также является одним из главных побудителей к активной деятельности обучающихся. Однако в учебном процессе это может сводиться не только к соревнованию за лучшие оценки, это могут быть и другие мотивы. Например, никому не хочется «ударить в грязь лицом» перед другими, каждый стремится показать себя с лучшей стороны (что он чего-то стоит), продемонстрировать глубину своих знаний и умений. Состязательность особенно проявляет себя на занятиях, проводимых в игровой форме.

Учитывая перечисленные факторы, преподаватель может безошибочно активизировать деятельность обучающихся, так как различный подход к занятиям, а не однообразный, прежде всего у обучающихся вызовет интерес к занятию, они будут с радостью идти на него, так как предугадать деятельность педагога невозможно. Эмоциональное воздействие выше названных факторов на обучающихся оказывает и игра, и состязательность, и творческий характер, и интерес. Эмоциональное воздействие также существует, как самостоятельный фактор и является методом, который пробуждает желание активно включиться в коллективный процесс учения, заинтересованность, приводящая в движение. Учебный труд, как и всякий другой, интересен тогда, когда он разнообразен. Однообразная информация и однообразные способы действия очень быстро вызывают скуку.

Работа преподавателя по активизации познавательной деятельности

учащихся наиболее эффективна, а качество знаний учащихся выше, если при проведении уроков используются приемы и средства, активизирующие их познавательный интерес.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

