




МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ГУМАНИТАРНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «ЮУрГПУ»)

ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ
КАФЕДРА АВТОМОБИЛЬНОГО ТРАНСПОРТА, ИНФОРМАЦИОННЫХ
ТЕХНОЛОГИЙ И МЕТОДИКИ ОБУЧЕНИЯ ТЕХНИЧЕСКИМ ДИСЦИПЛИНАМ


**Методика применения интерактивных средств обучения по дисциплине
«Устройство автомобилей» в организациях среднего профессионального
образования**

**Выпускная квалификационная работа по направлению
44.03.04 Профессиональное обучение (по отраслям)
Направленность программы бакалавриата
«Транспорт»
Форма обучения заочная**

Проверка на объем заимствований:
63.36% авторского текста

Работа рекомендована
к защите
«2» 09 2022г.
Зав. кафедрой АТИТ и МОТД
 Руднев В.В.

Выполнил:
Студент группы ЗФ-509-079-5-1
Фесенко Максим Александрович 

Научный руководитель:
к.т.н., доцент Руднев В.В. 

Челябинск
2022

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	6
1. ПОНЯТИЕ ИНТЕРАКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ.....	11
1.1 Характеристика, правила и условия организации интерактивного обучения... ..	11
1.2 Основные интерактивные методы обучения	16
1.3 Игровые технологии как интерактивные методы обучения... ..	25
ВЫВОДЫ.....	31
2 РАЗРАБОТКА ДЕЛОВОЙ ИГРЫ КАК ИНТЕРАКТИВНОГО МЕТОДА ОБУЧЕНИЯ В ПРОЦЕССЕ ИЗУЧЕНИЯ МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОГО КОМПЛЕКСА	33
2.1 Правила и методика проведения игры.....	33
2.2 Методическая разработка комплексного занятия-игры по междисциплинарному комплексу «Устройство автомобилей».....	38
2.3 Результаты проведения комплексного занятия-игры по междисциплинарному комплексу «Устройство автомобилей».....	48
ВЫВОДЫ.....	55
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	57
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ... ..	61
ГЛОССАРИЙ.....	66

ВВЕДЕНИЕ

Внедрение Федеральных государственных образовательных стандартов среднего профессионального образования (ФГОС СПО) на основе компетентностного подхода актуализировало значимость применения образовательных технологий и интерактивных методов в процессе обучения.

Образование на сегодняшний день рассматривается как основной фактор формирования нового качества экономики и общества, как важнейшее условие национальной безопасности, сохранения единого социокультурного пространства, обеспечения благосостояния и построения нового образа жизни страны. Вследствие этого актуальными становятся вопросы изменения содержания образования.

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. Основным источником обучения является опыт педагога. 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.

Характерно, что односторонняя форма коммуникации присутствует не только на лекционных занятиях, но и на семинарских. Отличие только в том, что не преподаватель, а обучающийся транслирует некоторую информацию. Это могут быть ответы на поставленные преподавателем до начала семинара вопросы, рефераты, воспроизведение лекционного материала.

Такая форма коммуникации, существующая столь долгое время, неприемлема сегодня по многим причинам. Прежде всего – пассивность обучающегося во время занятия, его функция – слушание, в то время как

педагогические и социологические исследования показывают, что от пассивного участия в процессе обучения очень скоро не остается и следа.

Вторая причина еще более проста и очевидна: односторонняя коммуникация оправдана лишь в случае недостатка информации, невозможности ее получения другим способом, кроме как из рассказа лектора. Сегодня в большинстве случаев это не так. Преподаватель, как правило, использует материал, который не является оригинальным. Оригинальны лишь способы его конструирования, логика и манера изложения. Это, безусловно, ценно и свидетельствует об уровне и мастерстве преподавателя, но мало чем способствует в конструировании знания обучающимся – чужая конструкция знания никогда не становится своей. Ею можно восхищаться, но создавать все равно придется свою.

Принципиально другой является форма многосторонней коммуникации в образовательном процессе. Специально организованный способ многосторонней коммуникации предполагает активность каждого субъекта образовательного процесса, а не только преподавателя, паритетность, отсутствие репрессивных мер управления и контроля с его стороны. Возрастает количество интенсивных коммуникативных контактов между самими обучающимися.

Следует отметить, что сущность данной модели коммуникации предполагает не просто допуск высказываний обучающихся, что само по себе является важным, а привнесение в образовательный процесс их знаний. Когда обучающиеся пытаются внести собственное знание или опыт, преподаватели часто оставляют это просто на уровне информации и не допускают изменение структуры предмета обсуждения, нарушение привычной коммуникативной модели «мнение преподавателя – дополнения обучающегося». Принципы многосторонней коммуникации при этом нарушаются, ибо знания обучающихся привлекаются только в той мере, насколько они дополняют ход преподавания. Жизненный (или касающийся предмета обучения) опыт обучающихся почти исключительно используется для того, чтобы достичь

цели, которая (пока) не является их целью. Преподавание, открытое в коммуникативном плане, характеризуют следующие утверждения:

1. Обучающиеся лучше овладевают определенными умениями, если им позволяют приблизиться к предмету через их собственный опыт.

2. Обучающиеся лучше учатся, если преподаватель активно поддерживает их способ усвоения знаний. Это удастся тогда, когда между ними и предметом обучения расположено поле, включающее языковые и неязыковые действия.

3. Обучающиеся лучше воспринимают материал, если преподаватель, с одной стороны, структурирует предмет для более легкого усвоения, с другой стороны, принимает и включает в обсуждение мнения обучающихся, которые не совпадают с его собственной точкой зрения.

Следует отметить, что многосторонняя форма коммуникации не только позволяет отказаться от монополии на истину, но и является необходимым (но не достаточным) условием для конструирования обучающимся своего знания.

Действительно, каждый участник коммуникации потенциально имеет возможность, встречаясь, сталкиваясь с позицией других участников, продвигаться в процессе конструирования знания (совместном по форме и индивидуальном по сути). Здесь каждый строит свое знание, на которое у него есть запрос сегодня и которое может развиваться по мере возникающей необходимости – завтра или через несколько лет после окончания учебного заведения.

Огромную роль в работе преподавателя играет профессиональная компетентность педагога. На первое место выходят не просто знания, но умение применять эти знания для решения сложных, разнообразных жизненных и профессиональных проблем. Качество образования мы связываем с понятием конкурентоспособности специалиста, его компетентностью, что в первую очередь предусматривает умение работать с информацией, обновлять постоянно свои знания, принимать самостоятельные и обоснованные решения. Поэтому одной из важных задач среднего

специального образования является подготовка специалистов среднего звена к будущей деятельности с использованием средств и методов интерактивных технологий.

Для реализации актуальных требований сегодняшнего образования должны быть разработаны новые формы обучения. Занятия целесообразно проводить с использованием интерактивных методов обучения, которые бы заставляли обучающихся активно взаимодействовать с преподавателем и аудиторией. В современной педагогике многие исследователи посвятили свои работы этой проблеме (К.Д. Ушинский, П.П. Блонский, С.Л. Рубинштейн, Д.Б. Эльконин, З. Фрейд, Ж. Пиаже и др.).

Интерактивное обучение позволяет решать одновременно несколько задач, главной из которых является развитие коммуникативных умений и навыков, помогает установлению эмоциональных контактов между обучающимися, обеспечивает воспитательную задачу, поскольку приучает работать в команде, прислушиваться к мнению своих товарищей. Использование интерактивных форм в процессе обучения, как показывает практика, снимает нервную нагрузку обучающихся, дает возможность менять формы их деятельности, переключать внимание на узловые вопросы темы занятий.

Основой интерактивных подходов являются интерактивные упражнения и задания, которые выполняются обучаемыми. Основное отличие интерактивных упражнений и заданий заключается в том, что они направлены не только и не столько на закрепление уже изученного материала, сколько на изучение нового.

В связи с этим тема данной работы является актуальной и направлена на изучение возможностей интерактивных методов для повышения эффективности учебно-воспитательного процесса в профессиональной образовательной организации.

Актуальность работы заключается в важности активизации познавательной деятельности студентов с помощью интерактивных средств обучения в системе профессионального образования.

Научная новизна и практическая значимость работы заключается в возможности использования игровых технологий в обучении.

Гипотеза исследования основана на том, что процесс активизации познавательной деятельности студентов с помощью интерактивных средств обучения будет успешным, если определены: характеристика, правила и условия организации интерактивного обучения.

Цель исследования: разработка методики проведения игры как интерактивного метода обучения междисциплинарному комплексу.

Объект исследования: процесс активизации познавательной деятельности студентов.

Предмет исследования: пути стимулирования познавательной активности студентов.

Задачи исследования:

- 1) дать характеристику интерактивных методов обучения;
- 2) рассмотреть основные интерактивные методы обучения;
- 3) проанализировать правила и методику проведения игры;
- 4) разработать методику проведения занятия междисциплинарного комплекса с использованием игровой технологии.

Методы исследования:

1. Анализ психологической, педагогической и методической литературы по теме исследования.

2. Наблюдение за учебным процессом.

Экспериментальная база исследования – ГБПОУ "Челябинский профессиональный колледж" г. Челябинск

1. ПОНЯТИЕ ИНТЕРАКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ

1.1 Характеристика, правила и условия организации интерактивного обучения

Современный подход к обучению должен ориентировать на внесение в процесс обучения новизны, обусловленной особенностями динамики развития жизни и деятельности, спецификой различных технологий обучения и потребностями личности, общества и государства в выработке у обучаемых социально полезных знаний, убеждений, черт и качеств характера, отношений и опыта поведения.

Сегодня стало очевидным, что надо управлять не личностью, а процессом ее развития. А это означает, что приоритет в работе педагога отдается приемам опосредованного педагогического воздействия: происходит отказ от лобовых методов, от лозунгов и призывов, воздержание от излишнего дидактизма, назидательности; вместо этого выдвигаются на первый план диалогические методы общения, совместный поиск истины, развитие через создание воспитывающих ситуаций, разнообразную творческую деятельность [5].

Основные методические инновации связаны сегодня с применением интерактивных методов обучения. Слово «интерактив» пришло к нам из английского от слова «interact». «Inter» – «взаимный», «act» – действовать. *Интерактивный* – означает способность взаимодействовать или находится в режиме беседы, диалога с кем-либо (человеком) или чем-либо (например, компьютером). Следовательно, интерактивное обучение – это, прежде всего, диалоговое обучение, в ходе которого осуществляется взаимодействие преподавателя и обучающегося.

Особенности этого взаимодействия состоят в следующем:

– пребывание субъектов образования в одном смысловом пространстве;

- совместное погружение в проблемное поле решаемой задачи, т. е. включение в единое творческое пространство;
- согласованность в выборе средств и методов реализации решения задачи;
- совместное вхождение в близкое эмоциональное состояние, переживание созвучных чувств, сопутствующих принятию и осуществлению решения задач.

Суть интерактивного обучения состоит в том, что учебный процесс организован таким образом, что практически все обучающиеся оказываются вовлеченными в процесс познания, они имеют возможность понимать и рефлексировать по поводу того, что они знают и думают. Совместная деятельность обучающихся в процессе познания, освоения учебного материала означает, что каждый вносит свой особый индивидуальный вклад, идет обмен знаниями, идеями, способами деятельности. Причем, происходит это в атмосфере доброжелательности и взаимной поддержки, что позволяет не только получать новое знание, но и развивает саму познавательную деятельность, переводит ее на более высокие формы кооперации и сотрудничества [5].

Характеристика, сущностная особенность интерактивных форм – это высокий уровень взаимно направленной активности субъектов взаимодействия, эмоциональное, духовное единение участников.

В одной китайской притче говорится: «Скажи мне – и я забуду; покажи мне – и я запомню; дай сделать – и я пойму». В этих словах находит свое отражение суть интерактивного обучения. При использовании интерактивных методов обучаемый становится полноправным участником процесса восприятия, его опыт служит основным источником учебного познания. Преподаватель не даёт готовых знаний, но побуждает обучаемых к самостоятельному поиску.

По сравнению с традиционными формами ведения занятий, в интерактивном обучении меняется взаимодействие преподавателя и

обучаемого: активность педагога уступает место активности обучаемых, а задачей педагога становится создание условий для их инициативы. Педагог отказывается от роли своеобразного фильтра, пропускающего через себя учебную информацию, и выполняет функцию помощника в работе, одного из источников информации.

Интерактивное обучение широко используется в интенсивном обучении. Для того, чтобы освоить и применять эти методы, преподавателю необходимо знание различных методик группового взаимодействия. Интерактивное обучение обеспечивает взаимопонимание, взаимодействие, взаимообогащение.

Интерактивные методы ни в коем случае не заменяют лекционные занятия, но способствуют лучшему усвоению лекционного материала и, что особенно важно, формируют мнения, отношения, навыки поведения. При использовании интерактивных форм роль преподавателя резко 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. Участники обращаются к социальному опыту – собственному и других людей, при этом им приходится вступать в коммуникацию друг с другом, совместно решать поставленные задачи, преодолевать конфликты, находить общие точки соприкосновения, идти на компромиссы [18].

Психологами было установлено, что в условиях учебного общения наблюдается повышение точности восприятия, увеличивается результативность работы памяти, более интенсивно развиваются такие интеллектуальные и эмоциональные свойства личности, как – устойчивость внимания, умение его распределять; наблюдательность при восприятии; способность анализировать деятельность партнера, видеть его мотивы, цели.

Прежде всего, интерактивные формы проведения занятий:

- пробуждают у обучающихся интерес;

- поощряют активное участие каждого в учебном процессе;
- обращаются к чувствам каждого обучающегося;
- способствуют эффективному усвоению учебного материала;
- оказывают многоплановое воздействие на обучающихся;
- осуществляют обратную связь (ответная реакция аудитории);
- формируют у обучающихся мнения и отношения;
- формируют жизненные навыки;
- способствуют изменению поведения.

Заметим, что важнейшее условие для этого - личный опыт участия преподавателя в тренинговых занятиях по интерактиву. Научиться им можно только путем личного участия в игре, «мозговом штурме» или дискуссии.

Основные правила организации интерактивного обучения.

Правило первое. В работу должны быть вовлечены в той или иной мере все участники. С этой целью полезно использовать технологии, позволяющие включить всех участников в процесс обсуждения [18].

Правило второе. Надо позаботиться о психологической подготовке участников. Речь идет о том, что не все, пришедшие на занятие, психологически готовы к непосредственному включению в те или иные формы работы. В этой связи полезны разминки, постоянное поощрение за активное участие в работе, предоставление возможности для самореализации.

Правило третье. Обучающихся в технологии интерактива не должно быть много. Количество участников и качество обучения могут оказаться в прямой зависимости. Оптимальное количество участников - 25 человек. Только при этом условии возможна продуктивная работа в малых группах.

Правило четвертое. Подготовка помещения для работы. Помещение должно быть подготовлено с таким расчетом, чтобы участникам было легко пересаживаться для работы в больших и малых группах. Для обучаемых должен быть создан физический комфорт.

Правило пятое. Четкое закрепление (фиксация) процедур и регламента. Об этом надо договориться в самом начале и постараться не нарушать его.

Например: все участники будут проявлять терпимость к любой точке зрения, уважать право каждого на свободу слова, уважать его достоинства.

Правило шестое. Отнеситесь со вниманием к делению участников семинара на группы. Первоначально его лучше построить на основе добровольности. Затем уместно воспользоваться принципом случайного выбора [1].

Обязательные условия организации интерактивного обучения

1. Доверительные, по крайней мере, позитивные отношения между обучающим и обучающимися.
2. Демократический стиль.
3. Сотрудничество в процессе общения обучающего и обучающихся между собой.
4. Опора на личный ("педагогический") опыт обучающихся, включение в учебный процесс ярких примеров, фактов, образов.
5. Многообразие форм и методов представления информации, форм деятельности обучающихся, их мобильность.
6. Включение внешней и внутренней мотивации деятельности, а также взаимомотивации обучающихся.

Интерактивные формы обучения обеспечивают высокую мотивацию, прочность знаний, творчество и фантазию, коммуникабельность, активную жизненную позицию, командный дух, ценность индивидуальности, свободу самовыражения, акцент на деятельность, взаимоуважение и демократичность.

Основные интерактивные формы обучения

Современная педагогика богата целым арсеналом интерактивных подходов, среди которых можно выделить следующие:

- творческие задания;
- работа в малых группах;
- обучающие игры (ролевые игры, имитации, деловые игры и образовательные игры);

- использование общественных ресурсов (приглашение специалиста, экскурсии);
- социальные проекты и другие внеаудиторные методы обучения (соревнования, интервью, фильмы, спектакли, выставки);
- изучение и закрепление нового материала (интерактивная лекция, работа с наглядными пособиями, видео- и аудиоматериалами, «обучающийся в роли преподавателя», «каждый учит каждого», мозаика (ажурная пила), использование вопросов, сократический диалог);
- тестирование;
- разминки;
- обратная связь;
- дистанционное обучение.
- обсуждение сложных и дискуссионных вопросов и проблем (займи позицию, шкала мнений, ПОПС-формула);
- разрешение проблем («дерево решений», «мозговой штурм», «анализ казусов», «переговоры и медиация», «лестницы и змейки»);
- тренинги [1].

1.2 Основные интерактивные методы обучения

Обучение включает в себя 2 этапа:

1. Информационный блок или предоставление теоретических знаний.
2. Выработка практических навыков.

Информационный блок - этот этап можно начать с ответов на вопросы из опросников, которые вызвали массовое затруднение. Основной материал может быть преподнесен в виде лекции, мультимедийной презентации. Затем на выбор преподавателя могут быть использованы различные методы интерактивного обучения: ролевые игры, дискуссии, приглашение визитера, работа в малых группах и т.д.

Выработка практических навыков необходима, учитывая, что любые знания информационного, теоретического плана должны обязательно сочетаться с практическими умениями и навыками. С этой целью можно использовать ролевые игры, инсценировки, дискуссии, «мозговую атаку» и другие интерактивные формы работы в зависимости от условий.

Творческие задания - такие учебные задания, которые требуют от обучающихся не простого воспроизводства информации, а творчества, поскольку задания содержат больший или меньший элемент неизвестности и имеют, как правило, несколько подходов.

Творческое задание составляет содержание, основу любого интерактивного метода. Творческое задание (особенно практическое и близкое к жизни обучающегося) придает смысл обучению, мотивирует обучающихся. Неизвестность ответа и возможность найти свое собственное «правильное» решение, основанное на своем персональном опыте и опыте своего коллеги, друга, позволяют создать фундамент для сотрудничества, сообучения, общения всех участников образовательного процесса, включая педагога [25].

Выбор творческого задания сам по себе является творческим заданием для педагога, поскольку требуется найти такое задание, которое отвечало бы следующим критериям:

- не имеет однозначного и односложного ответа или решения;
- является практическим и полезным для обучающихся;
- связано с жизнью обучающихся;
- вызывает интерес у обучающихся;
- максимально служит целям обучения.

Если обучающиеся не привыкли работать творчески, то следует постепенно вводить сначала простые упражнения, а затем все более сложные задания.

Работа в малых группах – это одна из самых популярных стратегий, так как она дает всем обучающимся (в том числе и стеснительным) возможность

участвовать в работе, практиковать навыки сотрудничества, межличностного общения (в частности, умение активно слушать, вырабатывать общее мнение, разрешать возникающие разногласия). Все это часто бывает невозможно в большом коллективе. Работа в малой группе - неотъемлемая часть многих интерактивных методов, например таких, как мозаика, дебаты, общественные слушания, почти все виды имитаций и др.

При организации групповой работы следует обращать внимание на следующие аспекты. Нужно убедиться, что обучающиеся обладают знаниями и умениями, необходимыми для группового задания. Нехватка знаний очень скоро даст о себе знать – обучающиеся не станут прилагать усилий для выполнения задания. Надо стараться сделать инструкции максимально четкими. Маловероятно, что группа сможет воспринять более одной или двух, даже очень четких, инструкций за один раз, поэтому надо записывать инструкции на доске и (или) карточках. Надо предоставлять группе достаточно времени на выполнение задания [25].

Деловая или ролевая игра – это разыгрывание участниками группы сценки с заранее распределенными ролями в интересах овладения определенной поведенческой или эмоциональной стороной жизненных ситуаций. Эти игры проводятся в небольших группах (3-5 участников). Участники получают задание на карточках (на доске, листах бумаги и т.д.), распределяют роли, обыгрывают ситуацию и представляют (показывают) всей группе. Преподаватель может сам распределить роли с учетом характеров обучающихся. Преимущество этого метода в том, что каждый из участников может представить себя в предложенной ситуации, ощутить те или иные состояния более реально, почувствовать последствия тех или иных действий и принять решение.

Данная форма работы применяется для моделирования поведения и эмоциональных реакций людей в тех или иных ситуациях путем конструирования игровой ситуации, в которой такое поведение предопределено заданными условиями.

Мини-лекция является одной из эффективных форм преподнесения теоретического материала. Перед ее началом можно провести мозговой штурм или ролевую игру, связанную с предстоящей темой, что поможет актуализировать ее для участников, выяснить степень их информированности и отношение к теме. Материал излагается на доступном для участников языке. Каждому термину необходимо дать определение.

Теорию лучше объяснять по принципу «от общего к частному». Перед тем, как перейти к следующему вопросу, необходимо подытожить сказанное и убедиться, что вы были правильно поняты. Важно ссылаться на авторитетные источники и подчеркивать, что все сказанное – не придумано вами, а изучено и описано специалистами в данной области [3].

По окончании выступления нужно обсудить все возникшие у участников вопросы, затем спросить, как можно использовать полученную информацию на практике и к каким результатам это может привести.

Мини-лекции предлагается проводить в интерактивном режиме: перед объявлением какой-либо информации педагог спрашивает, что знают об этом участники; после предоставления какого-либо утверждения педагог предлагает обсудить отношение участников к этому вопросу. Например:

- А вы как считаете?
- Как вы предлагаете это делать?
- Как вы думаете, к чему это может привести?

Разработка проекта – этот метод позволяет участникам мысленно выйти за пределы аудитории и составить проект своих действий по обсуждаемому вопросу. Самое главное, что группа или отдельный участник имеет возможность защитить свой проект, доказать преимущество его перед другими и узнать мнение друзей.

Просмотр и обсуждение видеофильмов. На занятиях по снижению риска стихийных бедствий можно использовать как художественные, так и документальные видеофильмы, фрагменты из них, а также видеоролики и видеосюжеты.

Видеофильмы соответствующего содержания можно использовать на любом из этапов занятий и тренингов в соответствии с его темой и целью, а не только как дополнительный материал. Перед показом фильма необходимо поставить перед обучаемыми несколько (3-5) ключевых вопросов. Это будет основой для последующего обсуждения. Можно останавливать фильм на заранее отобранных кадрах и проводить дискуссию [3].

В конце необходимо обязательно совместно с обучаемыми подвести итоги и озвучить извлеченные выводы.

С помощью *тестирования* можно определить уровень информированности молодых людей или их отношение к обсуждаемой теме. Подход к формулировке вопросов тестов должен быть корректным: они должны быть составлены грамотно, четко, на понятном языке и щадить чувства обучающихся. Получив тест, обучающиеся должны внимательно прочитать его и отметить свой вариант ответа в соответствующей графе: «верно» – «не верно», «не знаю». Затем, если тест не анонимный, ответы обсуждаются в парах или малых группах. Итоги анонимного тестирования подводятся преподавателем. А итоги обычного тестирования - после совместного обсуждения ответов участниками и преподавателем.

Разминки с целью снятия психологической и физической нагрузки. Разминки также способствуют развитию коммуникативных навыков (общению). Они должны быть уместными по содержанию, форме деятельности и продолжительности. Так, например, перед упражнениями, требующими сосредоточенного внимания, не следует проводить слишком подвижные игры-разминки.

Обратная связь позволяет выяснить реакцию участников на обсуждаемые темы, увидеть достоинства и недостатки организации и проведения обучения, оценить результат. Участникам (в произвольном порядке) предлагается высказаться по поводу прошедшего упражнения, информационного блока, конкретного дня или всего тренинга. Важно акцентировать внимание на чувствах и переживаниях каждого из участников.

Все высказывания должны быть выслушаны молча, без споров, комментариев и вопросов, как со стороны тренера, так и со стороны других участников. Каждого говорящего следует благодарить за сказанное. Предоставлять обратную связь наравне со всеми участниками следует также педагогу.

Системы дистанционного обучения. Синхронный интерактивный курс с инструкторованием в реальном времени через Интернет; например, проведение синхронного курса с преподавателем с последующим асинхронным обсуждением или самостоятельное обучение с помощью CD или по Интернет.

«Мозговой штурм», «мозговая атака» (метод «дельфи») – это метод, при котором принимается любой ответ обучающихся на заданный вопрос. Важно не давать оценку высказываемым точкам зрения сразу, а принимать все и записывать мнение каждого на доске или листе бумаги. Участники должны знать, что от них не требуется обоснований или объяснений ответов.

«Мозговой штурм» применяется, когда нужно выяснить информированность и/или отношение участников к определенному вопросу. Можно применять эту форму работы для получения обратной связи. Алгоритм проведения [10]:

1. Задать участникам определенную тему или вопрос для обсуждения.
2. Предложить высказать свои мысли по этому поводу.
3. Записывать все прозвучавшие высказывания (принимать их все без возражений). Допускаются уточнения высказываний, если они кажутся вам неясными (в любом случае записывайте идею так, как она прозвучала из уст участника).
4. Когда все идеи и суждения высказаны, нужно повторить, какое было дано задание, и перечислить все, что записано вами со слов участников.
5. Завершить работу, спросив участников, какие, по их мнению, выводы можно сделать из получившихся результатов и как это может быть связано с темой тренинга.

После завершения «мозговой атаки» (которая не должна занимать много времени, в среднем 4-5 минут), необходимо обсудить все варианты ответов, выбрать главные и второстепенные. «Мозговая атака» является эффективным методом при необходимости:

- обсуждения спорных вопросов;
- стимулирования неуверенных обучаемых для принятия участия в обсуждении;
- сбора большого количества идей в течение короткого периода времени;
- выяснения информированности или подготовленности аудитории;
- работа в малых группах.

Процесс профилактического обучения необходимо строить с ориентацией на обучающегося. Наиболее эффективной в данной ситуации является работа в группах. В этом случае педагог обеспечивает диагностику и мониторинг, организует учебную среду, осуществляет поддержку (дает советы, разъяснения), когда в наличии нет других ресурсов. Такая форма работы применяется, когда нужно продемонстрировать сходство или различия определенных явлений, выработать стратегию или разработать план, выяснить отношение различных групп участников к одному и тому же вопросу [10].

Внедрение интерактивного режима к группе как субъекту образовательного процесса, это, прежде всего:

- развитие навыков общения и взаимодействия в группе;
- формирование ценностно-ориентационного единства группы;
- поощрение к гибкой смене социальных ролей в зависимости от ситуации.

ПОПС-формула представляет собой российский вариант юридической технологии профессора права Д.Маккойда-Мэйсона из ЮАР. Используется при организации споров, дискуссий. Ее суть заключается в следующем. Обучающийся высказывает: **П**-позицию (объясняет, в чем заключена его точка зрения, предположим, выступает на занятии с речью: «Я считаю, что ...»); **О**-

обоснование (не просто объясняет свою позицию, но и доказывает, начиная фразой типа: «Потому что ...»); П-пример (при разъяснении сути своей позиции пользуется конкретными примерами, используя в речи обороты типа: «Я могу подтвердить это тем, что ...»); С-следствие (делает вывод в результате обсуждения определенной проблемы, например, говорит: «В связи с этим ...»).

Таким образом, выступление обучаемого занимает примерно 1-2 минуты и может состоять из двух-четырех предложений. Самое главное, что дает применение данной технологии, обучающиеся высказывают свою точку зрения, отношение к предложенной проблеме.

ПОПС-формула может применяться для опроса по пройденной теме, при закреплении изученного материала, проверке домашнего задания.).

Тренинг (от английского train - воспитывать, учить, приучать) – это процесс получения навыков и умений в какой-либо области посредством выполнения последовательных заданий, действий или игр, направленных на достижение наработки и развития требуемого навыка. Тренинг позволяет дать его участникам недостающую информацию, сформировать навыки устойчивости к давлению, навыки безопасного поведения. Неоспоримым достоинством тренинга является то, что он обеспечивает активное вовлечение всех участников в процесс обучения. Основные требования к проведению тренинга [12]:

- оптимальное количество участников тренинга 20-25 человек;
- соответствующее по размерам количеству участников тренинга помещение, где посадочные места расположены по «тренинговому кругу», что способствует активному взаимодействию его участников;
- обязательность ознакомления участников в начале любого занятия тренинга с целями и задачами данного занятия;
- проведение на первом занятии тренинга упражнения «знакомство» и принятие «соглашения» - правил работы группы;
- создание дружелюбной доверительной атмосферы и ее поддержание в течение всего тренинга;

- вовлечение всех участников в активную деятельность на протяжении всего тренинга;
- уважение чувств и мнений каждого участника;
- поощрение участников тренинга;
- подведение участников преподавателем к достижению поставленной перед ними цели занятия, не навязывая при этом своего мнения;
- обеспечение тренером соблюдения временных рамок каждого этапа тренинга;
- обеспечение эффективного сочетания теоретического материала и интерактивных упражнений;
- обязательность подведения итогов тренинга по его окончании.

Тренинг может состоять из одного или нескольких занятий, иметь различную продолжительность – от одного часа до нескольких дней.

Необходимые условия для успешного обучения:

- готовность обучаемого учиться;
- применение различных форм и методов обучения;
- использование повторения для закрепления знаний;
- соответствие процесса обучения реальной жизненной ситуации;
- своевременность непредвзятой, адекватной оценки действий обучаемых преподавателем [12].

Итоги подводятся в конце любого занятия, тренинга. Как правило, эта процедура рассчитана на то, чтобы участники поделились своими впечатлениями, ощущениями, высказали свои пожелания. Подведение итогов можно проводить в виде заполнения «листов откровения», опросников, анкет. Педагог может спросить участников семинара, что нового они узнали, что было для них интересно, полезно, предложить вспомнить, какие упражнения они выполняли, таким образом, закрепляя пройденный материал. Хорошо, если педагог постоянно поощряет участников тренинга различными доступными ему способами: выражает устную или письменную

благодарность, вручает какие-то брошюры, буклеты, сувениры и т.п. Либо доверяет отличившимся наиболее ответственные задания.

1.3 Игровые технологии как интерактивные методы обучения

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

Игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

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 [41].

В отечественной педагогике и психологии проблему игровой деятельности разрабатывали К.Д. Ушинский, П.П. Блонский, С.Л. Рубинштейн, Д.Б. Эльконин, в зарубежной – З. Фрейд, Ж. Пиаже и другие. В их трудах исследована и обоснована роль игры в онтогенезе личности, в развитии основных психических функций, в самоуправлении и саморегулировании личности, наконец, в процессах социализации – в усвоении и использовании человеком общественного опыта.

Но более глубоко проблему игровой деятельности разработал автор технологии знаково-контекстного обучения в профессиональной педагогике – доктор психологических наук, профессор А.А. Вербицкий. Осуществив глубокий анализ основных тенденций развития профессионального образования, он пришел к выводу, что ситуация, складывающаяся в образовании, в котором доминирует по сей день жесткое, авторитарное управление и в котором обучающийся, студент выступает «объектом» обучающих воздействий, не обеспечивает условий для развития активной

позиции обучаемого в учебно–познавательной деятельности, затрудняет процессы его профессионального самоопределения, наконец, усложняет процессы перехода от абстрактной, заданной в теоретической форме модели профессиональной деятельности специалиста, к реальной, конкретной, со всевозможными проблемами и противоречиями [41].

В процессе обучения выделяются три базовые формы деятельности обучаемых и множество переходных от одной базовой формы к другой.

К базовым формам деятельности относятся:

- учебная деятельность академического типа (собственно учебная деятельность - лекции, семинарские занятия, самостоятельная работа);
- квазипрофессиональная, деятельность (деловые игры, игровые формы занятий);
- учебно–профессиональная деятельность (научно–исследовательская работа, производственная практика, дипломное проектирование).

В качестве переходных от одной базовой формы к другой выступают различные формы:

- лабораторно–практические занятия;
- имитационное моделирование;
- анализ конкретных производственных ситуаций;
- разыгрывание ролей;
- спецкурсы и спец.семинары.

Все это в своем системном качестве составляет технологию знаково-контекстного (контекстного) обучения. По убеждению А.А. Вербицкого, такая технология позволяет преодолеть одно из ярких противоречий профессионального образования – формы организации учебно–познавательной деятельности студентов неадекватны формам профессиональной деятельности специалистов.

Интерактивные методы обучения позволяют студенту выполнять квазипрофессиональную деятельность, несущую черты как учебной, так и будущей профессиональной деятельности. В этой деятельности он

актуализирует «абстрактные по своей природе» знания для подготовки и принятия решения, разработки проектов, моделей [7].

В знаково-контекстном обучении получают воплощение следующие принципы:

– последовательного моделирования в формах учебной деятельности студентов целостного содержания и условий профессиональной деятельности специалистов;

– связи теории и практики;

– совместной деятельности;

– активности личности;

– проблемности;

– единства обучения и воспитания.

Деловая или ролевая игра – ведущая форма квазипрофессиональной деятельности, это форма воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирования систем отношений, характерных для данного вида труда. Деловая игра позволяет задать в обучении предметный и социальный контексты будущей профессиональной деятельности и тем самым смоделировать более адекватные по сравнению с традиционным обучением условия формирования личности специалиста. В деловой игре, в условиях совместной деятельности каждый студент приобретает навыки социального взаимодействия, ценностные ориентации и установки, присущие специалисту.

А.А. Вербицкий выделяет психолого–педагогические принципы конструирования деловой игры:

– принцип совместной деятельности;

– принцип диалогического общения;

– принцип двуплановости;

– принцип проблемности содержания имитационной модели и процесса его развертывания в игровой деятельности.

Принцип проблемности содержания имитационной модели и процесса его развертывания в игровой модели означает, что разработчик закладывает в игру не «препарированные» задачи, а систему учебных заданий в форме конкретных производственных ситуаций. Эти ситуации могут содержать противоречивые, избыточные, неверные данные, взаимоисключающие альтернативы, требования преобразовать ситуации в соответствии с определенными критериями, найти недостающую информацию. В процессе игры студент должен [7]:

- провести анализ этих ситуаций;
- вычленить проблему;
- разработать способы и средства ее решения;
- принять само решение и убедить других в его правильности;
- осуществить соответствующие практические действия.

Принцип совместной деятельности означает, что деловая игра – это совместная деятельность двух и более людей. Игра возможна при наличии нескольких участников, вступающих в общение и взаимодействие с целью обсуждения проблемы и принятия решения по всем вопросам содержания.

Принцип диалогического общения – необходимое условие игры. Каждый участник игры не только имеет право, но и должен высказывать свою точку зрения, свое отношение ко всем вопросам, возникающим в игре.

Реализация принципа диалогического общения обеспечивается не только проблемным содержанием игры, но и ролевыми позициями участников, анализирующих возникающие проблемные ситуации в соответствии с требованиями роли.

Принцип двуплановости игровой деятельности означает, что во «мнимых» игровых условиях разворачивается деятельность, назначение которой – развитие реальных личностных характеристик специалиста. «Серьезная» деятельность обучающегося по развитию этих характеристик реализуется в «несерьезной» игровой форме, что позволяет ему интеллектуально раскрепоститься, проявить творческую инициативу, не

бояться ошибки. Каждый из сформулированных принципов как бы дополняет и развивает другие [35].

Деловая игра позволяет реализовать следующие основные педагогические функции (по В.В. Вербницкому):

- формирование у будущих специалистов целостного представления о профессиональной деятельности в ее динамике;
- приобретение как предметно–профессионального, так и социального опыта, в том числе принятия индивидуальных и совместных решений;
- развитие профессионального теоретического и практического мышления;
- формирование познавательной мотивации, обеспечение условий появления профессиональной мотивации.

Педагогические игры классифицируются:

1. По целям применения: обучающие (познавательные, тренинговые, творческие, обобщающие); воспитывающие, развивающие (коммуникативные, социальные и др.); контролирующие.
2. По особенностям методики и технологии их организации: предметные; сюжетные; ролевые; эвристические; имитационные; деловые.
3. По уровню проблемности: тренинговые, репродуктивные, творческие.
4. По коммуникативному взаимодействию: индивидуальные, парные, групповые, коллективные.
5. По применению технических средств: тренажерные, компьютерные и др.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме проведения занятий происходит по следующим направлениям:

- дидактическая цель ставится перед студентами в форме игровой задачи;
- учебная деятельность подчиняется правилам игры;
- учебный материал используется в качестве ее средства.

Игровые технологии относятся к игровому обучению, в основу классификации которого положены два признака: наличие модели(предмета или процесса деятельности) и наличие ролей(характер общения обучаемых).

По признаку воссоздания (имитации) профессиональной деятельности, ее модельного представления все технологии активного обучения делятся на имитационные и не имитационные [35].

Не имитационные модели технологии не предполагают построения изучаемого явления, процесса или деятельности. Активизация достигается за счет отбора проблемного содержания обучения, организация процедуры ведения занятий, применения ТСО и т.д. К не имитационным технологиям относятся проблемные лекции, выездные практические занятия и т.д.

В основе имитационных методов обучения лежит воспроизведение или имитационно-игровое моделирование профессиональной деятельности, происходящих в реальной системе.

Под проблемной ситуацией понимается событие, которое включает в себя противоречие (конфликт) или вступает в противоречие с окружающей средой.

Существуют следующие виды проблемных ситуаций:

1. Ситуация – иллюстрация. На конкретном примере из практики демонстрируются закономерности и механизмы тех или иных социальных процессов и поступков, негативные или позитивные следствия действий людей, должностных лиц, значение и роль каких-либо фактов, условий и обстоятельств.

2. Ситуация – оценка. Студентам предлагается описание конкретного события и принятых мер. Их задача – оценить источники, механизм, значение и следствие ситуации и принятых мер или действий должностного лица, руководителя или трудового коллектива.

3. Ситуация – упражнение. В данном случае анализ ситуации требует от учащихся обращения к специальным источникам информации, литературе, справочникам, проведении расчетов, измерений и т.д.

Концептуальные представления о деловой игре (как форме знаково – контекстного обучения) обусловили структурную схему деловой игры

Имитационная модель отражает выбранный фрагмент реальной действительности и задает предметный контекст профессиональной деятельности специалиста в учебном процессе [14].

Игровая модель является способом описания работы участников с имитационной моделью, что задает социальный контекст профессиональной деятельности специалистов.

Необходимо помнить, что отнюдь не любое содержание профессиональной деятельности подходит для игрового моделирования. Отбирают то, что достаточно сложно, что содержит в себе проблемность.

ВЫВОДЫ

Преподавание, открытое в коммуникативном плане, характеризуют следующие утверждения:

1. Обучающиеся лучше овладевают определенными умениями, если им позволяют приблизиться к предмету через их собственный опыт.

2. Обучающиеся лучше учатся, если преподаватель активно поддерживает их способ усвоения знаний.

3. Обучающиеся лучше воспринимают материал, если преподаватель, с одной стороны, структурирует предмет для более легкого усвоения, с другой стороны, принимает и включает в обсуждение мнения обучающихся, которые не совпадают с его собственной точкой зрения.

Переход на компетентностный подход при организации процесса обучения предусматривает широкое использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий (компьютерных симуляций, деловых и ролевых игр, разбора конкретных ситуаций, психологических и иных тренингов) в сочетании с внеаудиторной работой.

Удельный вес занятий, проводимых в интерактивных формах... в учебном процессе, должен составлять не менее 20 процентов аудиторных занятий.

Интерактивные методы обучения позволяют студенту выполнять квазипрофессиональную деятельность, несущую черты как учебной, так и будущей профессиональной деятельности. В этой деятельности он актуализирует «абстрактные по своей природе» знания для подготовки и принятия решения, разработки проектов, моделей.

Деловая или ролевая игра – ведущая форма квазипрофессиональной деятельности, это форма воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирования систем отношений, характерных для данного вида труда. Деловая игра позволяет задать в обучении предметный и социальный контексты будущей профессиональной деятельности и тем самым смоделировать более адекватные по сравнению с традиционным обучением условия формирования личности специалиста.

2 РАЗРАБОТКА ДЕЛОВОЙ ИГРЫ КАК ИНТЕРАКТИВНОГО МЕТОДА ОБУЧЕНИЯ В ПРОЦЕССЕ ИЗУЧЕНИЯ МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОГО КОМПЛЕКСА

2.1 Правила и методика проведения игры

Предмет игры – это предмет деятельности участников игры. Предмет игры задается исходя из модели специалиста и представляет собой перечень

процессов и явлений, воссоздаваемых (имитируемых) в деловой игре и требующих выполнения профессионально–компетентных действий.

В сценарии находят отражение принципы проблемности, двуплановости, совместной деятельности. Под «сценарием игры» понимается описание в словесной или графической форме предметного содержания, выраженного в характере и последовательности действий игроков, преподавателя и ведущего игру. В сценарии отражается общая последовательность игры, разбитой на основные этапы, операции и шаги.

Графическая модель ролевого взаимодействия участников отражает количественный состав участников игры, их должностные функции, внутригрупповые и межгрупповые связи, представляет структуру их взаимодействия на каждом этапе игры, а также дает представление о возможном пространственном расположении участников, имеющем существенное значение для создания игровой обстановки и управления игрой.

Комплект ролей и функций игроков должен адекватно отражать «должностную картину» того фрагмента профессиональной деятельности, который моделируется в игре [28].

Выбор ролевой структуры деловой игры определяется объектом имитации и целями обучения, в связи с чем роли деловой игры заимствуются из реальной профессиональной действительности (директор, начальник цеха, мастер, представитель вышестоящего органа, профсоюзный работник и т.п.), иногда задаются специальные игровые роли (скептик, «внутренний голос»), если это требуется для достижения целей создания игровой обстановки.

Немаловажное значение при определении комплекта ролей и функций игроков имеет количественный состав участников и число игровых групп. Оптимальным числом участников является 30 человек, а в группе – 7.

Правила игры есть норма поведения участников игры. Их основная задача – адекватно отразить в игре как реальный, так и игровой, условный план профессиональной деятельности, ее предметный и социальный контексты [28].

Требования к правилам игры можно систематизировать в следующем виде:

- правила содержат ограничения касающиеся ряда аспектов игры: технология игры, связанная с ее содержанием; регламент игровой процедуры и ее отдельных элементов; роль и функции преподавателей, ведущих игру, система оценивания; способы взаимодействия игроков; возможность введения неожиданных ситуаций;

- основных правил игры не должно быть слишком много. Оптимальное количество таких правил – 5–10, они должны быть представлены всей аудитории с помощью плакатов или технических средств. Более конкретные, тактические правила игры могут специально не выделяться, а быть представленными в других структурных звеньях деловой игры (комплект ролей и инструкции игрокам, система игровых оценок, графическое представление игры и т. п.) или формулироваться в виде перечня вопросов, требующих принятия решений в процессе подготовки и проведения игры;

- правила должны быть тесно взаимосвязаны со структурными элементами игры и, прежде всего с системой оценивания и инструкциями игрокам.

Система оценивания в деловой игре выполняет функции контроля и самоконтроля. Выбирая систему оценивания, необходимо ответить на следующие вопросы:

- что оценивать?
- кто и как это будет делать?
- в каких единицах оценивать?

Функции оценивания могут выполнять преподаватель (он представляет оценку деятельности групп и игроков, как по формализованным критериям, так и в свободной форме), а также сами игроки. Это могут быть непосредственно исполнители либо представители ролей — эксперты, аналитики, представители заказчика [30].

Схема – методика проведения игры

1. Определение цели игры.

2. Составление плана игры:

– выбор сюжета игры (разработка ролевого пакета);

– разработка сценария, продумывание ролей и средств игровой организации.

3. Знакомство участников с правилами и требованиями игры, создание у них мотивационной базы.

Организация игрового цикла:

Подготовка к игре.

– знакомство участников с проблемной ситуацией _

– актуализация опорных знаний и опорных действий участников;

– формирование игровых команд (микрогрупп);

– выбор лидеров команд;

– распределение ролей в командах;

– выбор игровых органов проверки или контроля.

Проведение игры

– ролевое общение в командах в соответствии с полученным заданием;

– выступление лидеров команд по игровому моделированию (или принятию коллективного решения);

– коллективное обсуждение представленных командами вариантов решения;

– разбор игры, подведение итогов, коллективное оценивание команд и выработки вариантов решения.

Результативность дидактических игр зависит, во–первых, от систематического их использования, во–вторых, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями.

В методическое и техническое обеспечение деловой игры, как правило, включают:

– проект деловой игры;

- сценарий;
- методические рекомендации по организации, проведению, форме представления результатов игры;
- набор различных форм бланковой и другой документации;
- перечень технических средств для деловой игры;
- программы ЭВМ и соответствующие информационное и математическое обеспечение [30].

В структуру игры как деятельности личности входят этапы:

- целеполагания;
- планирования;
- реализации цели;
- анализа результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект.

Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребностей, самоутверждения, самореализации.

В структуру игры как процесса входят:

- роли, взятые на себя играющими;
- игровые действия как средства реализации этих ролей;
- игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;
- реальные отношения между играющими;
- сюжет (содержание) – область действительности, условно воспроизводимая в игре.

До недавнего времени использование игры было весьма ограничено. В современном образовательном процессе, делающему ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;

- в качестве элементов (иногда весьма существенных) более обширной технологии;
- в качестве занятия или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- в качестве технологий вне аудиторной работы (коллективные творческие дела).

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, усваивать ряд учебных элементов. Игра используется для решения комплексных задач. Усвоение нового, закрепление материала, развитие творческих способностей, формирование профессиональных компетенций дает возможность студентам понять и изучить учебный материал с различных позиций [11].

Преимуществами игровых технологий являются:

- активизация и интенсификация процесса обучения;
- воссоздание межличностных отношений, процедуры принятия коллективных решений обучаемых в ситуациях, моделирующих реальные условия профессиональной деятельности;
- гибкое сочетание разнообразных приемов и методов обучения (от репродуктивных до проблемных);
- моделирование практически любого вида деятельности.

В учебном процессе применяются различные модификации игр:

Имитационные игры. На занятиях имитируется деятельность какой-либо организации, предприятия или его подразделения. Сценарий имитационной игры кроме сюжета события содержит описание структуры и назначения имитируемых процессов и объектов.

Операционные игры. Они помогают отработать выполнение конкретных специфических операций. Игры этого типа проводятся в условиях, имитирующих реальные [11].

Исполнение ролей. В этих играх отбатывается тактика поведения, действий, выполнение функций и обязанностей конкретного лица.

«Деловой театр» – разыгрывается какая-либо ситуация, поведение человека в этой обстановке.

Психодрама и социодрама. Они весьма близки к «исполнению ролей» и «деловому театру». Это также «театр», но уже социально-психологический, в котором отбатывается умение чувствовать ситуацию, оценивать состояние другого человека.

2.2 Методическая разработка комплексного занятия-игры по междисциплинарному комплексу: «Устройство автомобилей»

Тема. Автомобильные эксплуатационные материалы

Представленная методическая разработка содержит:

1. План проведения комплексного занятия, построенного в виде конкурса по теме: "Автомобильные эксплуатационные материалы" МДК 01.01 "Устройство автомобилей" для 2 групп (одна группа второго курса, другая - третьего курса), обучающихся по специальности 190631 "Техническое обслуживание и ремонт автомобильного транспорта".

2. Приложения.

Время для проведения занятия выбирается с учетом, чтобы группа 2-го курса уже изучила те темы, которые затрагиваются на этом занятии.

Общее время: 90 минут.

Вид занятия - игровое.

Наглядные пособия: слайды по устройству автомобиля.

Раздаточный материал: карточки с вопросами для этапа "Гонки".

Материально-технические средства

1. Оборудование и инструменты: карбюраторы одной модификации и набор отверток.

2. Компьютер, веб-камера, видеопроектор, интерактивная доска или экран для показа промежуточных результатов и работы членов команд.

Цели занятия

Обучающая:

- закрепить знания по изученным темам дисциплины «Устройство автомобилей».

Развивающие:

- уметь синтезировать и анализировать теоретический материал;
- уметь быстро и грамотно ориентироваться в технических вопросах и находить правильные решения;
- уметь применять полученные теоретические знания на практике.

Воспитательная:

- уметь работать в команде, брать на себя ответственность, доверять членам своей команды, вырабатывать совместную тактику принятия решений.

Задачи

1. Проверить знания студентов по изученным темам.
2. Проверить степень усвоения знаний и приобретения навыков по изученному материалу.
3. Реализовать межпредметные связи.

Таблица 2.1 - План проведения занятия

Структурный элемент занятия	Содержание структурного элемента занятия	Время, мин
Организационный момент	Приветствие Заполнение журнала, подготовка студентов к занятию. Объявление студентам целей занятия и плана его проведения.	5
Введение в игру	Представление команд друг другу	5-8

Теоретическая часть игры	1 этап. Работа со слайдом, объединяющая усилия всех игроков «экипажа»(12 мин). 2 этап. Блиц - опрос игроков каждой команды по материалу двух дисциплин одновременно, требующий либо однозначного короткого ответа, либо ответа в режиме «да нет»(8 мин). 3 этап. Вопросы, задаваемые на этом этапе более сложные, с элементами проблемности, вариативности, требующие обсуждения внутри «экипажа» и работы команды в целом (28 мин).	48-50
Прикладной конкурс игры	4 этап. Разборка и сборка карбюратора, выявляющая способность применения теоретических знаний на практике.	20-22
Подведение итогов занятия	5 этап. Объявление результатов игры. Выставление оценок. Акцентирование внимания на допущенные ошибки и рекомендации по их исправлению.	7-10

Методический ход занятия

I. Оргмомент:

- а) Приветствие. Определение отсутствующих.
- б) Постановка целей и задач перед студентами.
- в) Объявление порядка проведения и объяснение правил занятия - игры.

Предварительно, во внеурочное время, каждая учебная группа самостоятельно должнаделиться на 2 команды, придумать название, девиз и подготовить эмблему команды.

Команда состоит из экипажа (5 человек), сервисного центра (3 человека) и болельщиков (остальные студенты).

Экипаж: пилот (капитан команды), 1-ый штурман, 2-ой штурман, 1-ый механик, 2-ой механик.

Сервисный центр: 1-ый механик, 2-ой механик, заправщик (на случай замены).

Из приглашенных преподавателей выбирается судейская команда. Им раздаются заранее подготовленные судейские листы (Приложение 1).

II. Представление команд.

Экипажи команд поочерёдно озвучивают название и девиз своей команды, представляют изготовленную эмблему друг другу и судьям.

III. Этапы

1 ЭТАП. Выбор автомобиля (компоновка).

Командам представляются слайды по компоновке автомобиля. Слайды подбираются с автомобилями одной марки, но разной модификации. К играющим командам присоединяются наблюдатели (по одному человеку) из болельщиков команды-соперника. Дается 2 минуты для ознакомления со слайдом, после чего команды должны назвать все составляющие элементы, обозначенные на слайде цифрами. За каждый правильный ответ - 0,2 балла. Если команда даёт неправильный ответ или ответ отсутствует, в игру вступает наблюдатель и зарабатывает очки в копилку своей команды. По окончании этого конкурса преподаватель указывает на ошибки или неточности в терминологии, если таковые имеются.

2 ЭТАП. Выбор трассы.

Всем командам по очерёдности преподаватель задает одинаковые вопросы в течение 2-х минут (блиц-опрос, Приложение 2). Задача команд состоит в том, чтобы дать как можно больше правильных ответов за указанное время. При неправильном ответе или его отсутствии, правильный ответ даёт преподаватель. Количество правильных ответов равняется количеству баллов. По окончании этого этапа в зависимости от набранных очков команды выбирают дорогу, по которой будут вести гонку. В случае равного количества очков, будут учитываться результаты предыдущего этапа.

Чтобы команды были в равных условиях, перед блиц - опросом команды провожаются за дверь аудитории и приглашаются в аудиторию по очереди.

3 ЭТАП. Гонки.

На гоночной трассе есть препятствия, которые нужно преодолеть. Препятствия - это вопросы (Приложение 3). При выборе гоночной трассы следует учитывать, что на 1-ой дороге для победы необходимо ответить только на 2 вопроса (при этом ошибаться нельзя, иначе команда будет снята с трассы), на 2-ой дороге - на 3 вопроса (допускается одна ошибка), на 3-ей дороге - на 4 вопроса (ошибиться можно дважды), и на 4-ой дороге - на 5 вопросов (можно допустить 3 ошибки).

Каждая команда может один раз воспользоваться помощью сервисного центра без потери очка. Время для обдумывания ответа - 1 минута. Для этого этапа заранее готовятся карточки: на одной стороне пишется вопрос, на другой - название дисциплины. Команда, выбирая карточку с вопросом, видит только название дисциплины.

Сначала всем командам предлагаются карточки одной дисциплины, на втором препятствии - другой и т.д. Команда, первая пришедшая к финишу, получает 12 баллов, далее соответственно - 10, 8, 6. Если на 2, 3 или 4 дороге играющая команда допускает ошибку в виде неправильного ответа, то в игру вступают сервисный центр и болельщики команды-соперника. И в случае правильного ответа получают для своей команды дополнительные очки. Стоимость ответа - 1 балл.

4 ЭТАП. Заезд в сервисный центр на техническое обслуживание.

Задание каждой команде - разобрать и собрать карбюратор (задание на время и точность). Разбирает 1-ый механик, собирает 2-ой механик. Механик сервисного центра может давать рекомендации, но практического участия не принимает.

Преподаватель оценивает качество работы, отмечает ошибки. Оценивается не только точность и скорость работы, а также правильность выбора инструмента, аккуратность, организация процесса за рабочим столом.

В случае допущенных ошибок, судьи начисляют команде штрафные очки.

5 ЭТАП. Подведение итогов.

Судьи оглашают результаты игры. Преподаватель акцентирует внимание на допущенные ошибки, неточности, даёт рекомендации по их исправлению. Отмечает положительные и отрицательные моменты занятия-игры. Делает заключение об усвоении пройденного материала. Выставляет оценки в журнал.

Приложение 1

Таблица 2.2 - Судейский лист .1 ЭТАП. Выбор автомобиля (компоновка)

Название команды 1		Название команды 2		Название команды 3		Название команды 4	
Команда	Наблюдатель	Команда	Наблюдатель	Команда	Наблюдатель	Команда	Наблюдатель

Таблица 2.3 - 2 ЭТАП. Выбор трассы (блиц-опрос)

Таблица 2.4 - 3 ЭТАП. Гонки

Команды	1	2	3	4
Помощь СЦ				

Баллы за финиш				
Очки, заработанные болельщиками				
Итого				

Таблица 2.5 - 4. ЭТАП. Заезд в сервисный центр на техническое обслуживание (разборка и сборка карбюратора)

Разборка (время)				
Штрафные очки				
Итого за разбор				
Сборка (время)				
Штрафные очки				
Итого за сборку				
Итого				

Приложение 2

Вопросы к блиц-опросу

1. Что обозначает буква «И» в маркировке бензина АИ-93?
2. Присутствие каких углеводородов желательно в бензине, но нежелательно в дизельном топливе?
3. На какой угол поворачивается коленчатый вал за один такт?
4. Чем больше степень сжатия двигателя, тем его экономичность при прочих равных условиях...

5. Какова скорость распространения пламени при детонационном сгорании топливовоздушной смеси?
6. Допускается ли ГОСТом присутствие воды в бензине?
7. На какой угол поворачивается коленчатый вал одноцилиндрового 4-тактного двигателя за 1 цикл?
8. При каких тактах в цилиндре двигателя совершается полезная работа?
9. Каким параметром оценивается самовоспламеняемость дизельных топлив?
10. Для чего этилируют бензин?
11. При каких тактах в цилиндре двигателя совершается работа, часть которой расходуется на накопление энергии маховиком?
12. При каких тактах в цилиндре двигателя создается наиболее высокое давление?
13. Из каких компонентов состоит эталонное топливо для определения октанового числа бензинов?
14. Что поступает при такте впуска в цилиндры дизельного двигателя?
15. Что поступает при такте впуска в цилиндры карбюраторного двигателя?
16. В какой период применяются летние сорта бензинов в средней полосе России?
17. С какой целью применяют депрессорные присадки к маслам?
18. В цилиндрах каких двигателей в начале такта сжатия отсутствует топливовоздушная смесь?
19. При такте сжатия в цилиндрах карбюраторных двигателей находится...
20. Как изменяется вязкость масел с повышением температуры?
21. Для каких двигателей используют моторное масло группы Г?
22. При каком такте в цилиндр дизельного двигателя поступает топливо?
23. С какого номера цилиндра рекомендуется начинать проверку наличия тепловых зазоров в приводе клапанов изучаемых двигателей?

24. Если температура охлаждающей жидкости в системе охлаждения двигателя ниже 70°C , то она циркулирует...

25. В каком положении должен находиться клапан термостата, если температура жидкости в рубашке охлаждения выше 90°C .

26. Наиболее опасные последствия возникают, если давление масла в смазочной системе становится слишком...

27. Давление в смазочной системе исправного двигателя при увеличении частоты вращения коленчатого вала должно...

28. Что обозначает буква «з» в маркировке масел?

Приложение 3

Вопросы к 3 ЭТАПУ «Гонки»

1. Что называют индексом вязкости масла, и в каких пределах он колеблется для моторных загущенных масел?
2. Как вязкость дизельного топлива влияет на его подачу?
3. Что характеризует октановое число и как оно определяется?
4. Что называют антиокислительной стабильностью, и какое свойство масел она оценивает?
5. К каким отрицательным последствиям приводит высокая температура перегонки концевой фракции бензина?
6. Назовите марку трансмиссионного синтетического импортного масла, не требующего замены в течение всего периода эксплуатации автомобиля и соответствующую ей марку отечественного трансмиссионного масла. Отечественное масло минеральное или синтетическое?
7. Назовите группы и их обозначение в классификации моторных масел. Что обозначают индексы 1 и 2 или их отсутствие?
8. Расшифруйте марку масла М-10-Г2К.
9. Почему баллоны с сжиженным газом заполняют только на 90%?
10. Как можно узнать о наличии растворённых примесей в масле по пятну его капли?

11. Обозначим: полный объем цилиндра - V_n ; рабочий объем - V_r ; объем камеры сгорания - $V_{сг}$. По какой формуле определяют степень сжатия?
12. Рабочий объем цилиндра равен 500 см^3 , объем камеры сгорания 100 см^3 . Чему равна степень сжатия?
13. Уменьшение объема камеры сгорания (при неизменности других параметров цилиндра)...
14. На какой угол поворачивается коленчатый вал одноцилиндрового 2-тактного двигателя за 1 цикл?
15. Для чего нужен тепловой зазор в клапанном механизме?
16. Назовите последовательность движения охлаждающей жидкости на прогревом двигателе?
17. Какие функции выполняет термостат?
18. Каким образом определить рабочий объем цилиндра, если известны: длина шатуна, ход поршня, диаметр поршня?
19. Какие способы подачи масла к трущимся поверхностям применяются в смазочных системах изучаемых двигателей?
20. Какие виды систем вентиляции картера применяются в смазочных системах современных автомобилей?

Заключение

Эта форма занятия показала свою эффективность. Студенты с большим энтузиазмом готовятся к этому занятию. Они получают дополнительный стимул в изучении нового материала, а иногда и в повторении изученного, потому что на практике могут сами оценить степень своей подготовленности.

2.3 Результаты проведения комплексного занятия-игры по междисциплинарному комплексу: «Устройство автомобилей»

Экспериментальная база исследования – ГБПОУ "Челябинский профессиональный колледж" г. Челябинск

В соответствии с результатами контроля опорных знаний, и пожеланиями студентов, заполнивших анкету, были сформированы две группы второго и третьего курса соответственно, обучающиеся по специальности 190631 "Техническое обслуживание и ремонт автомобильного транспорта".

Подготовительный этап проводился за 7 дней до проведения комплексного занятия-игры, студенты, которые не получили допуск к игре сразу, воспользовались дополнительными консультациями.

Каждая команда состоит из:

- экипажа (5 человек);
- сервисного центра (3 человека);
- болельщиков (остальные студенты).

Из приглашенных преподавателей выбирается судейская команда.

Итого 5 команд.

Организационный момент и введение в игру составил 10 мин.

1 этап. Работа со слайдом, объединяющая усилия всех игроков «экипажа», 2 этап. Блиц - опрос игроков каждой команды по материалу двух дисциплин одновременно, требующий либо однозначного короткого ответа, либо ответа в режиме «да нет», 3 этап. Вопросы, задаваемые на этом этапе более сложные, с элементами проблемности, вариативности, требующие обсуждения внутри «экипажа» и работы команды в целом составили 12мин., 8 мин., и 12мин. соответственно. 4 этап Разборка и сборка карбюратора, выявляющая способность применения теоретических знаний на практике составил 20мин и 5 этап Объявление результатов игры. Выставление оценок. Акцентирование внимания на допущенные ошибки и рекомендации по их исправлению занял 7мин. (Таблица 2.1).

Анализ ошибок игровых команд:

Команда 1 2-го курса: (экипаж) недостаточное использование нормативных документов, недостаточная дисциплина.

Команда 2-го курса: (сервисный центр) отсутствие культуры речи докладчика, не выполнение работы в установленные сроки.

Команда 1 3-го курса: (экипаж) отсутствие в принятых решениях элементов технической новизны.

Команда 3-го курса: (сервисный центр) слабая аргументированность при защите принятых решений, недостаточная компетентность при оппонировании.

Общий временной график игры составил 100 минут, что на 10 минут превысило регламент.

Самоанализ результатов проведения комплексного занятия-игры по дисциплине «Устройство автомобилей» осуществлялся по результатам анкетирования. Обработав результаты анкет, выяснили, что:

- 80% студентам игра помогла глубже разобраться в теоретическом материале.

- 20% студентам среди основных причин, не позволивших глубже разобраться в теоретическом материале, указали недостаточное изучение литературы; не полное использование источников информации; новизна применяемого метода обучения; несоблюдение производственной дисциплины.

- 84% студента считают проведение игры приемлемым методом закрепления теоретического материала.

- 68% студентов смогли воплотить свои игровые планы, по закреплению теоретического материала. 2 студента не реализовали свои планы по причине недостаточной подготовки к исполнению своих ролевых функций; не готовности решать стандартные и нестандартные задачи; трудности принятия решения игровым коллективом;

- 88% студентов понравились коллективная выработка решений; продуктивное общение с коллегами; возможность обсуждения и корректировки принятых решений; взаимопомощь и взаимообучение в процессе игры.

– 32% студентов считают, что основными ошибками были: неумение доброжелательно разговаривать и решать вопросы одноклассниками; компетентно формулировать дополнения и вопросы; грамотно сравнивать носители информации.

– 72% студентов отдали предпочтение исполнению роли лидера, 60% – человеку действия; 68% человеку идеи и 48% человеку контактов.

– 80% студентов понравилось участие в коллективной выработке решений.

– 20% студентов считают, что при коллективной выработке решений сложно достаточно объективно оценить вклад каждого участника в принятие решения; несправедливость в выставлении одной оценки на группу.

– 64% студентов предложили увеличить число заданий и время проведения игры; предложили увеличить количество правил проведения игры; предложили приглашать для проведения игры специалистов с производства; увеличить показатели системы поощрения.

Проанализировав замечания, ошибки и трудности проведения игры были внесены коррективы в методику проведения игры. Результаты представлены в виде таблицы 2.6.

Таблица 2.6. – Коррективы методики проведения игры

№ п/п	Этап проведения занятия	Перечисление корректив, внесенных в методику	Их обоснование
1	2	3	4
I	Подготовительный.	Приглашение специалистов с производства. Увеличение регламента игры. Проведение деловой игры после изучения темы. Предоставление студентам возможности неформально формировать команды.	Более глубокая связь с производственным процессом. Недостаток времени на обсуждение решений и подведение итогов. Отработка профессиональных навыков.

II	Анализ предложенных ситуаций.	Увеличение регламента этапа.	Большое количество возможных вариантов и методов устранения неисправностей.
III	Оценивание и дополнение.	Разработка системы индивидуального поощрения студентов группы. Разработка системы штрафных баллов.	Объективное оценивание личного вклада каждого члена группы в принятии решения.

Основными проблемами, с которыми пришлось столкнуться при проведении игры, являются:

- создание на занятии свободной, творческой, соревновательной атмосферы, умение принимать и адекватно реагировать на критику;
- ввод студентов в игровую деятельность, подчинение личных интересов обучающихся коллективному взаимодействию;
- воспитание правильного отношения к справочной информации и умение использовать ее для решения практических задач;
- отработка навыков работы в группах;
- отработка навыков технически и литературно грамотно излагать свои мысли, аргументировать свои решения;
- управление временным графиком игры.
- чтобы студенты проявляли интерес к введению такой формы занятия в учебный процесс;
- интенсивное развитие навыков обучающихся: творческих, системно-технических, сотрудничества, коммуникации;
- чтобы студенты старались выработать активную жизненную позицию, участвовать в соревновании; способствовали социализации их как личностей;
- чтобы оценка выполняемой учебной работы носила более объективный характер.

При проведении деловой игры был выделен педагогический эффект: то, что в обычной ситуации казалось скучным, сложным, в игре стало более интересным.

При оценивании эффективности деловой игры можно выделить несколько составляющих:

1. Экономия времени, получаемая при сравнении результатов традиционной методики обучения и результатов полученных в ходе игры. Экономия времени определяется как разность между затратами времени на усвоение учебной программы традиционными методами (лекции, семинары, практические занятия) и затратами на достижение этой же цели с применением игры.

2. С помощью игры формируются мнения, умения и качества, которые не могут отрабатываться иными методами обучения.

3. По результатам оценки деятельности студентов можно получить достаточно полную картину их профессиональных и личностных качеств.

После проведения игры можно сделать вывод что, ряд умений и качеств, процессе данного метода формируется в наибольшей степени:

– умение принимать решения в реальных производственных ситуациях и отстаивать их;

– умение работать в команде над решением общей проблемы;

– инициативность и творческое отношение к своим обязанностям.

Также отметим, что перечисленные умения и качества не всегда отрабатываются в традиционных методах обучения.

Смысл методических приемов по формированию игрового коллектива сводится к тому, чтобы сделать нецелесообразной индивидуальную деятельность и, утвердить в глазах игроков необходимость деятельности коллективной, групповой. Среди этих приемов можно отметить следующие:

– исходные данные для игры, предлагаемые игровым группам для изучения перед началом первого этапа, должны выдаваться по одному экземпляру на игровую группу;

– столы для участников перед началом игры намеренно расставляются так, чтобы коммуникации между ними были облегчены.

Формирование игрового коллектива близко соприкасается с проблемой вовлечения игроков в игру, не возникает, когда задачи, поставленные в игре, изначально представляют интерес для игрока, не возникает, когда участники игры искренне заинтересованы в ознакомлении с новым для них методом обучения.

Когда изначально этого интереса нет: одна из основных задач ведущего сделать решаемые в игре задачи значимыми для ее участников, повысить степень их мотивации. Тактично, ненавязчиво показать, что решаемые в игре задачи это то, с чем постоянно сталкиваются на практике.

Тщательная проработка методических материалов по игре является залогом ее успешного проведения. Непременное следование в процессе игры установленной, разработанной заранее методике гарантирует достижение запланированных результатов в обучении. Так непредусмотренные заранее альтернативы, выбираемые игроками, очень желательно просчитывать еще до начала игры, чтобы заранее подготовить по ним соответствующую аргументацию. Компетентность руководителя игры одно из главных условий проведения игры.

Регулирование временного графика игры и поддержание дисциплины. Отклонения от запланированного временного графика игры происходят чаще всего по двум причинам: либо игровые группы не успевают представить решения к заданному сроку, либо увеличивается длительность обсуждения решений.

Если обсуждение решений выходит за установленные временные рамки, рекомендуется учесть следующие принципы:

1. Времени на обсуждение решений не жалеть.
2. Добиваться конструктивности обсуждения, требовать четкость в изъяснениях, конкретику в постановке вопросов, формулировании ответов.
3. Управлять длительностью обсуждения решений, не рекомендуется сосредотачиваться на незначительных вещах. Необходимо уделить внимание принципиальным сторонам принятых решений.

Принятие решений должно основываться на глубоком знании всей нормативной и технической документации. Если же участники игры настаивают на правильности (целесообразности) своего решения в противовес объявленному мнению руководства игры, то, прежде всего, должна быть исключена конфронтация. Если руководство игры убедилось в весомости представленных новых доказательств, следует изменить ранее выставленные оценки.

Внештатные ситуации могут произойти даже в очень хорошо организованной игре. Игроки могут отследить несоответствия в правилах, придумать неординарный ход или нарушить правила. В любом случае, прежде всего, необходимо восстановить контроль руководителя над ситуацией. Часто игроки оказывают давление на ведущих и перехватывают инициативу. Этого недопустимо. Руководитель должен детально изучить сложившуюся ситуацию и проверить ее соответствие правилам игры.

Необходимо максимально свести силовое регулирование игры, которое вызывает болезненную реакцию у игроков, а в случае систематического применения силовых методов, может привести к враждебности по отношению к ведущим. Главная задача ведущих – заинтересовать игроков.

Последним этапом игры – анализ. Рекомендовано, чтобы в нем приняли участие все игроки и ведущие, тогда анализ получается наиболее обобщенным. Если это невозможно, ведущие должны сами максимально проанализировать все этапы организации и проведения данной игры, учесть все трудности, разобраться в их причинах.

Ведущие должны разъяснить действия, реализованные организаторами и ведущими, дать свой анализ прошедшей игры. Игроки должны проанализировать ход игры и оценить свои действия в ней, а также работу организаторов.

ВЫВОДЫ

Сегодня стало очевидным, что надо управлять не личностью, а процессом ее развития. А это означает, что приоритет в работе педагога отдается приемам опосредованного педагогического воздействия: происходит отказ от лобовых методов, от лозунгов и призывов, воздержание от излишнего дидактизма, назидательности; вместо этого выдвигаются на первый план диалогические методы общения, совместный поиск истины, развитие через создание воспитывающих ситуаций, разнообразную творческую деятельность. Основные методические инновации связаны сегодня с применением интерактивных методов обучения.

Интерактивные методы и средства обучения позволяют студенту выполнять квазипрофессиональную деятельность, несущую черты как учебной, так и будущей профессиональной деятельности. В этой деятельности он актуализирует «абстрактные по своей природе» знания для подготовки и принятия решения, разработки проектов, моделей.

Преимуществами игровых технологий являются:

- активизация и интенсификация процесса обучения;
- воссоздание межличностных отношений, процедуры принятия коллективных решений обучаемых в ситуациях, моделирующих реальные условия профессиональной деятельности;
- гибкое сочетание разнообразных приемов и методов обучения (от репродуктивных до проблемных);
- моделирование практически любого вида деятельности.

Деловая (ролевая) игра – одна из ведущих форм интерактивного обучения, которая позволяет активизировать познавательную деятельность обучающихся. Это форма воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирования систем отношений, характерных для данного вида труда.

Игра позволяет задать в обучении предметный и социальный контексты будущей профессиональной деятельности и тем самым смоделировать более адекватные по сравнению с традиционным обучением условия формирования

личности специалиста. В деловой игре, в условиях совместной деятельности каждый студент приобретает навыки социального взаимодействия, ценностные ориентации и установки, присущие специалисту.

Деловая (ролевая) игра используется для решения комплексных задач. Усвоение нового, закрепление материала, развитие творческих способностей, формирование профессиональных компетенций дает возможность студентам понять и изучить учебный материал с различных позиций.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Выпускнику среднего профессионального образования недостаточно владеть определённой суммой знаний, умений, навыков. Требуются навыки исследовательской работы, проектирования, организационные, коммуникационные, рефлексии, что в совокупности с и составляет компетентность выпускника. Для достижения такого качества образовательных услуг необходимо использование интерактивных образовательных технологий и переход на интерактивное обучение. Новое качество образования определяется результативностью образовательной деятельности учреждения, коллектива, каждого педагога и обучающегося.

Основой интерактивных подходов к обучению является взаимодействие преподавателя и обучающихся, а также обучающихся между собой. Интерактивное обучение позволяет решать одновременно несколько задач, главной из которых является достижение целей обучения, развитие коммуникативных умений и навыков. Оно помогает установлению эмоциональных контактов между студентами, обеспечивает воспитательную задачу, поскольку приучает работать в команде, прислушиваться к мнению своих сокурсников. Использование интерактивных форм в процессе обучения, как показывает практика, снимает нервную нагрузку обучающихся, дает возможность менять формы их деятельности, переключать внимание на узловые вопросы темы занятия, и, следовательно, повышает эффективность учебно-воспитательного процесса, сформировать у обучаемого профессиональные навыки самостоятельной работы.

Это значит: уметь точно формулировать проблемы; эффективно собирать и оценивать информацию; выявлять в проблеме традиционные подходы и противоречия; самостоятельно формировать альтернативные взгляды на проблему; гарантированно придумывать новые идеи и предлагать оригинальные варианты решения проблем.

Активизация учебного процесса предполагает участие всех обучающихся в процессе обучения, который должен быть мотивированным и достаточно интересным. Интерактивные методы обучения позволяют усилить процесс понимания, усвоения и творческого применения знаний.

Современное образование без использования интерактивных методов и информационно-коммуникативных технологий практически невозможно. Использование данных методов и технологий позволяет представить учебный материал не только в традиционном, но и в более доступном для восприятия студентов виде.

Наибольший эффект для обучающихся интерактивные методы приносят при их комплексном применении в процессе освоения учебной дисциплины. В сочетании с традиционными видами учебной работы достигается более

высокая эффективность в подготовке специалистов. Нужно не только продвигать вперед инновационные методы, но и не забывать о традиционных, без которых в иных случаях просто не обойтись. А. Адамский утверждал: «Только наивный или заблуждающийся человек может полагать, что инновационная педагогика является универсальной заменой традиционных методов обучения».

В современных условиях, когда модернизация знаний стремительна, а старые знания быстро устаревают, единственным выходом для получения высокой квалификации и поддержания ее на должном профессиональном уровне является освоение новых педагогических технологий, формирующих активную роль обучаемого. Важно сочетать современные интерактивные и традиционные методы обучения. Нужно, чтобы традиционные и инновационные методы обучения были в постоянной взаимосвязи и дополняли друг друга.

Суть интерактивного обучения состоит в том, что учебный процесс организован таким образом, что практически все обучающиеся оказываются вовлеченными в процесс познания, они имеют возможность понимать и рефлексировать по поводу того, что они знают и думают. Совместная деятельность обучающихся в процессе познания, освоения учебного материала означает, что каждый вносит свой особый индивидуальный вклад, идет обмен знаниями, идеями, способами деятельности. Причем, происходит это в атмосфере доброжелательности и взаимной поддержки, что позволяет не только получать новое знание, но и развивает саму познавательную деятельность, переводит ее на более высокие формы кооперации и сотрудничества.

Характеристика, сущностная особенность интерактивных форм – это высокий уровень взаимно направленной активности субъектов взаимодействия, эмоциональное, духовное единение участников.

По сравнению с традиционными формами ведения занятий, в интерактивном обучении меняется взаимодействие преподавателя и

обучаемого: активность педагога уступает место активности обучаемых, а задачей педагога становится создание условий для их инициативы. Педагог отказывается от роли своеобразного фильтра, пропускающего через себя учебную информацию, и выполняет функцию помощника в работе, одного из источников информации.

Интерактивное обучение широко используется в интенсивном обучении. Для того, чтобы освоить и применять эти методы, преподавателю необходимо знание различных методик группового взаимодействия. Интерактивное обучение обеспечивает взаимопонимание, взаимодействие, взаимообогащение.

Интерактивные методы ни в коем случае не заменяют лекционные занятия, но способствуют лучшему усвоению лекционного материала и, что особенно важно, формируют мнения, отношения, навыки поведения. При использовании интерактивных форм роль преподавателя резко 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. Участники обращаются к социальному опыту – собственному и других людей, при этом им приходится вступать в коммуникацию друг с другом, совместно решать поставленные задачи, преодолевать конфликты, находить общие точки соприкосновения, идти на компромиссы.

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Атаманова, Р.И. Деловая игра: сущность, методика конструирования и проведения [Текст]: /Р.И. Атаманова, Л. Н. Толстой. – М.: Педагогика, 2018. – 210с.
2. Бадмаев, Б.Ц. Психология и методика ускоренного обучения [Текст]: / Б.Ц. Бадмаев. – М.: Изд-во ВЛАДОС – ПРЕСС, 2019. – 286с.
3. Бадмаев, Б.Ц. Психология: как ее изучить и усвоить [Текст]: учебно-методич. пособие для студ. вузов. – М.: Учебная литература, 2018. – 98с.
4. Бирштейн, М.М. Деловые игры в мире [Текст]. – СПб., 2019. – 115с.

5. Бордовская, Н.В. Педагогика [Текст]: учебник для вузов /Н.В. Бордовская, А.А. Реан. – СПб.: Питер, 2016. –314с.
6. Вишняков, Н.Н. и др. Автомобиль. Основы конструкции: учебник для вузов по специальности «Автомобили и автомобильное хозяйство» [Текст]:- 2-е изд., перераб. и доп.- М.: Машиностроение, 2020. – 375с.
7. Власов, В.М., Жанказиев В. Техническое обслуживание и ремонт автомобилей [Текст]. – М.: ОИЦ «Академия» 2018. – 234с.
8. Габрусевич, С.А. От деловой игры – к профессиональному творчеству /С.А. Габрусевич, Г.А. Зорин [Текст]: учеб.-метод. пособие. – М., 2018. – 125с.
9. Геронимус, Ю.В. Игра, модель, экономика [Текст]: /Ю.В. Геронимус. – М.: Знание, 2015.- 208с.
10. Гитман, Е.К. Проектирование содержания специальных дисциплин [Текст]: /Е.К. Гитман //Специалист. – 2019 - № 12 – С. 29.
11. Гинзбург, Я.С. Социально–психологическое сопровождение деловых игр [Текст]: /Я.С. Гинзбург и др. //Игровое моделирование: Методология и практика. Вып. 7. – Новосибирск: Наука, 2018. – С. 61 – 77.
12. Двучичанская Н.Н. Интерактивные методы обучения как средство формирования ключевых компетенций [Текст]: //Наука и образование: электронное научно-техническое издание, 2018 <http://technomag.edu.ru/doc/172651>
13. Жук, А.И. Деятельностный подход в повышении квалификации: активные методы обучения [Текст]: /А.И. Жук и др. – Минск: Институт повышения квалификации и переподготовки руководящих работников и специалистов образования, 2019. – 96с.
14. Журавлев, В.И. Педагогика в системе наук о человеке [Текст]: /В.И. Журавлев. – М., 2018. – 112с.
15. Залегина, В.В. «Социометрическая оптимизация» сценария деловой игры [Текст]: /В.В. Залегина // СОЦИС. Вып.4. Орел. – 2019. – С. 12–18.
- 16 Зарукина, Е.В. Активные методы обучения: рекомендации по разработке и применению [Текст]: учеб.-метод. пособие. СПб: СПбГИЭУ, 2020. - 59с.

17. Карпенко, М.П. Инновационные педагогические технологии в образовании [Текст]: /М.П. Карпенко. - М., 2020. – 213с.
18. Комаров, В.Ф. Управленческие имитационные игры [Текст]: /В.Ф. Комаров. – Новосибирск: Наука. Сибирское отделение, 2018. – 272с.
19. Компьютерная интегрированная обучающая система (КИОС): Тамбов, ТГТУ/ Интернет. - <http://mdcorpsoft.chat.ru/pss/pss27.html>.
20. Круглов, С.М. Справочник автослесаря по техническому обслуживанию и ремонту легковых автомобилей [Текст]: /С. М. Круглов. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Высш. шк., 2018. – 329с.
21. Красовский, Ю.Д. Мир деловой игры: Опыт обучения хозяйственных руководителей [Текст]: /Ю.Д. Красовский – М.: Экономика, 2018. – 175с.
22. Лифшиц, А.Л. Деловые игры в управлении [Текст]: /А.Л. Лифшиц. – СПб., 2016.– 123с.
23. Лянденбургский, В.В. Техническая эксплуатация автомобилей [Текст]: курс лекций. – Пенза: ПГУАС, 2019. – 156с.
24. Мирошников Л.В., Болдин А.П., Пал В.И. Диагностирование технического состояния автомобилей на автотранспортных предприятиях [Текст]: М.: Транспорт, 2018. – 387с.
25. Митина, Н. А., Нуржанова, Т.Т. Современные педагогические технологии в образовательном процессе высшей школы [Текст]: //Молодой ученый. - 2019. - №1. - С. 345-349. — URL <https://moluch.ru/archive/48/6062/>
26. Панфилова, А.П. Инновационные педагогические технологии: Активное обучение [Текст]: учеб пособие для студ. высш. учеб. Заведений М.: Издат. центр «Академия», 2019.-192с.
27. Пидкасистый, П.И. Технология игры в обучении и развитии [Текст]: / П.И. Пидкасистый и др. – М.: МПУ, 2017. – 268с.
28. Полат, Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в образовании [Текст]:: учеб. пособие для системы повышения квалификации педагогических кадров. – М.: Академия, 2017. – 110с.

29. Полутина, Г.Н. Технология учебной деятельности студентов средних специальных учебных заведений [Текст]: учеб.-метод. пособие. М.: ИПР СПО, 2018. - 32с.
30. Проблемы инновационной педагогики [Текст]: сб. науч. тр. /Магнитог. гос. ун-т; /Под ред. З.М. Уметбаева. – Магнитогорск: МаГУ, 2018. – 84с.
31. Платов, В.Я. Деловые игры: разработка, организация и проведение [Текст]: /В.Я. Платов. – М.: Профиздат, 2019. – 156с.
32. Психология и педагогика [Текст]: /Под ред. В.Н. Николаенко и др. – М., 2017. – 314с.
33. Пузанков, А.Г. Автомобили: конструкция, теория, расчет [Текст]: – М.: ОИЦ «Академия» 2013. – 415с.
34. Пехальский, А. П. Устройство автомобилей [Текст]: учебник /А.П. Пехальский, И.А. Пехальский. – М.: Академия, 2017. – 528с.
35. Сатыбалдина, К.Р. Проблемное обучение как основа формирования творческого мышления студентов [Текст]: /К.Р. Сатыбалдина и др.–М., 2017. – 115с.
36. Сборник деловых игр, конкретных ситуаций и практических задач [Текст]: /Под ред. В.И. Матирко. – М.: «Высшая школа», 2018. – 201с.
37. Система федеральных образовательных порталов. Глоссарий [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.edu.ru>
38. Смолкин, А.М. Методы активного обучения [Текст]: науч.-метод. пособие. – М.: Высш. шк., 2017. –176с.
39. Стуканов, В.А., Леонтьев, К.Н. Устройство автомобиля [Текст]: учеб. пособие. – М.: ИД «ФОРУМ»: ИНФРА–М, 2018. – 496с.
40. Терелецкая, Н.В. Научно-методическое обеспечение введения ФГОС в образовательный процесс колледжа <http://www.ntk.rus52.ru/metodsluzhba3.html> (дата обращения 25.01.2022).
41. Уланова, Н.В. Методика применения активных методов обучения в средне-специальных учебных заведениях [Текст]: [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://managementlib.ru/books/item/t90/u44/z1111ttt/ltrr65.shtml>.

42. Устройство и техническое обслуживание систем и механизмов двигателя КамАЗ-740. [Текст]: сборник описаний практических работ (I часть) /Сост. В.Н. Дубынин Братск: ГБОУ СПО «Братский ПГТ». 2019. – 46с.
43. Формирование учебной деятельности студентов [Текст]: /Под. общ. ред В.Я. Ляудис. – М.: Изд-во Мос. гос. ун-та, 2019. –316с.
44. Хруцкий, Е.А. Организация проведения деловых игр [Текст]: учеб. пособие для преподавателей сред. спец. учеб. заведений. – М.: Высш. шк., 2017. – 320с.
45. Черкасов, М.Н. Инновационные методы обучения студентов // Материалы XIV Международной заочной научно-практической конференции «Инновации в науке» (19 ноября 2012 г.); Новосибирск: Изд. «СибАК», 2017. – 154с.
46. Чумаченко, Ю.Т., Рассанов Б.Б. Автомобильный практикум [Текст]: учеб. пособие к выполнению лабораторно-практических работ. – Ростов н/Д.: «Феникс», 2018. – 480с.
47. Шестопалов, С.К. Устройство, техническое обслуживание и ремонт легковых автомобилей [Текст]: учеб. пособие для начального профессионального образования. – М.: Издательский центр «Академия»; ПрофОбрИздат, 2017. – 544с.
48. Шишулин, С.А. Технология ремонта машин [Текст]: краткий курс лекций – Саратов, 2019. – 51с.
- Интернет ресурсы:
49. <http://nsportal.ru/shkola/materialy>
50. <http://mognovse.ru/tcv-sovremennoe-tradicionnoe-obuchenie-to.html>
51. <http://festival.1september.ru/articles/414974/>
52. <http://na55555.ru/pedagogika/netradicionnye-formy-uroka.html>
53. http://ifets.ieee.org/russian/depository/v15_i2/html/5.htm
54. Официальный сайт ЭБС «Лань». URL: <http://e.lanbook.com/>
55. Официальный сайт ЭБС «Знаниум». URL: <http://www.znanium.com/>
56. Официальный сайт ЭБС «Юрайт». URL: <http://www.urait.ru/>

ГЛОССАРИЙ

ИНТЕРАКТИВНОЕ ОБУЧЕНИЕ – это специальная форма организации познавательной деятельности, способ познания, осуществляемый в форме совместной деятельности студентов, при которой все участники взаимодействуют друг с другом, обмениваются информацией, совместно решают проблемы, моделируют ситуации, оценивают действия других и свое собственное поведение, погружаются в реальную атмосферу делового сотрудничества по разрешению проблемы.

ПОЗНАВАТЕЛЬНАЯ АКТИВНОСТЬ – это проявляемое обучающимся отношение к учебно-познавательной деятельности, которое характеризуется стремлением достигнуть поставленную цель.

ИГРОВЫЕ ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ – обширная группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

ИГРОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ – разработка инженерного, конструкторского, технологического и других видов проектов в игровых условиях, максимально воссоздающих реальность.

ДЕЛОВАЯ ИГРА – форма воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирования систем отношений, характерных для определенного вида практики, это имитация модели какой-либо хозяйственной или организаторской деятельности.

ГРАФИЧЕСКАЯ МОДЕЛЬ РОЛЕВОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ УЧАСТНИКОВ отражает количественный состав участников игры, их должностные функции, внутригрупповые и межгрупповые связи, представляет структуру их взаимодействия на каждом этапе игры, а также дает представление о возможном пространственном расположении участников, имеющем существенное значение для создания игровой обстановки и управления игрой.

ЦЕЛЬ ПРОВЕДЕНИЯ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ – формирование умений диагностировать неисправности систем автомобиля и выбирать рациональные методы по их устранению, закрепление студентами теоретических знаний в области проведения диагностики, формирование творческого и оперативного мышления, деловой активности при решении проблем, возникающих в практической деятельности автопредприятий.

АВТОМОБИЛЬНЫЙ ТРАНСПОРТ – вид транспорта, на котором перевозки грузов, пассажиров, иных лиц и багажа осуществляются с использованием транспортных средств автомобильного транспорта (к таковым отнесены автобус, включая автобус с электродвигателем, специализированное пассажирское транспортное средство, легковой и грузовой автомобили, в том числе используемые с прицепами и полуприцепами), а также объектов

транспортной инфраструктуры, обеспечивающих осуществление таких перевозок.

АВТОМОБИЛЬНЫЕ ЭКСПЛУАТАЦИОННЫЕ МАТЕРИАЛЫ – это материалы, которые обеспечивают работу механических транспортных средств.

МОТОРНЫЕ МАСЛА – масла, применяемые главным образом для снижения трения между движущимися деталями поршневых и роторных двигателей внутреннего сгорания.

КАРБЮРА́ТОР – узел системы питания ДВС, предназначенный для приготовления горючей смеси наилучшего состава путём смешения жидкого топлива с воздухом и регулирования количества её подачи в цилиндры двигателя. Имеет широчайшее применение на различных двигателях, обеспечивающих работу самых разнообразных устройств

СТАНЦИИ ТЕХНИЧЕСКОГО ОБСЛУЖИВАНИЯ (СТО) представляют собой многофункциональные автообслуживающие предприятия, предназначенные для выполнения широкого спектра работ и услуг по обслуживанию и ремонту автомобилей.