



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

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

**Методические аспекты применения технологии развивающего обучения
по междисциплинарному курсу «Устройство автомобилей» в организации
среднего профессионального образования**

**Выпускная квалификационная работа по направлению
44.03.04 Профессиональное обучение (по отраслям)
Направленность (профиль)
«Транспорт»
Форма обучения очная**

Проверка на объем заимствований:
61,74 % авторского текста
Работа рекомендована к защите
«10» июня 2023 г.
Зав. кафедрой АТ, ИТ и МОТД
Руднев В.В.

Выполнил:
Студент группы ОФ 409-082-4-1
Зорина Дарья Сергеевна
Научный руководитель:
к.т.н., доцент
Хасанова Марина Леонидовна

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ

ГЛАВА I. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПРИМЕНЕНИЯ ТЕХНОЛОГИЙ РАЗВИВАЮЩЕГО ОБУЧЕНИЯ..

1.1 Понятие и особенности технологий развивающего обучения в условиях профессионального образования.....

1.2 Применение технологий развивающего обучения в организациях среднего профессионального образования.....

1.3 Викторина как форма развивающего обучения в организациях среднего профессионального образования

Вывод по Главе I

ГЛАВА II. МЕТОДИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПРИМЕНЕНИЯ ТЕХНОЛОГИИ РАЗВИВАЮЩЕГО ОБУЧЕНИЯ ПО МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОМУ КУРСУ «УСТРОЙСТВО АВТОМОБИЛЕЙ» В ОРГАНИЗАЦИИ СРЕДНЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ.....

2.1 Нормативно-рекомендательная база дисциплины «Устройство автомобилей» как основа применения технологии развивающего обучения

2.2 Разработка учебно-методического обеспечения занятия с использованием игровой технологии по МДК «Устройство автомобилей» на тему «Тормозная система»

2.3 Анализ результатов применения развивающих технологий с применением игровых методов

Вывод по Главе II

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

ВВЕДЕНИЕ

Развитие личности обучающегося на основе применения технологий специальных дидактических технологий остается актуальным. Для формирования таких качеств, как способность и готовность учащихся к саморазвитию, мотивация к обучению и пониманию учебного материала, способность к самоорганизации для решения образовательных задач, требуется использование современных технологий, особенно технологий развивающего обучения.

Анализ состояния проблемы позволил выявить *противоречие* между необходимостью применения технологий развивающего обучения и недостатком готовых методических рекомендаций по их использованию по дисциплине «Устройство автомобилей» на примере темы «Тормозная система». Данное обстоятельство приводит к *проблеме* необходимости разработки методических рекомендаций по обучению дисциплине «Устройство автомобилей» на основе технологий развивающего обучения.

В последнее время большое внимание в теории и практике уделяется технологиям игрового обучения. Игра выступает доступным путем к овладению теми или иными знаниями, умениями, навыками, в том числе, профессиональными.

Среди активных методов обучения в структуре технологии развивающего обучения все большее применение получают игровые методы. Несомненно, что подготовка инновационных методов требует значительного количества времени на их разработку, имеется и определенная сложность по их проведению, однако практическая направленность существенно выделяет их по сравнению с обычными традиционными методами обучения.

Современный подход к преподаванию заключается в построении его на технологической основе. Именно поэтому, одним из важных предметно-знаковых методов обучения, получивших в последнее время общее признание у преподавателей и обучающихся, является игровой метод, как средство развития

познавательной активности и организации совместной работы преподавателей и обучающихся.

Во-первых, деловая игра является активной формой учебных занятий. Проведение игры помогает выработать у обучающихся навыки в принятии правильных решений в различных задачах путем всестороннего анализа сущности возникших ситуаций, информации, фактов и других материалов, коллегиального поиска оптимального варианта решения.

Во-вторых, использование игровых форм организации учебной деятельности способствует повышению познавательной активности обучающихся, формированию интереса к знаниям, развитию инициативы, стремлению к творческой деятельности. Игровая технология обучения способствует развитию мотивации обучения, в игре каждый студент может проявить свои личные качества, знания и умения.

В-третьих, при применении технологии развивающего обучения снимается утомление, создается комфортная среда обучения, воспитания, создаются условия для формирования и развития воображения, мышление, памяти, речи.

Игровой метод обучения является важнейшим средством формирования профессиональных навыков специалиста, она способна изменять стиль мышления и характер поведения человека, служить сильным стимулом творческой активности и состязательности. Поэтому игровой метод обучения получает все большее признание среди педагогов-практиков.

Выбор темы и проблема исследования обусловлены тем, что система среднего профессионального образования на современном этапе предъявляет новые требования к активизации процесса обучения и развития творческого потенциала будущих специалистов.

Противоречие между необходимостью применения технологии развивающего обучения по междисциплинарному курсу в организации среднего профессионального образования и недостатком конкретных методических рекомендаций при изучении определенной темы в модели технологии развивающего обучения приводит к возникновению проблемы необходимости

разработки методических рекомендаций по применению технологий развивающего обучения в организациях среднего профессионального образования.

В этой связи актуален выбор темы выпускной квалификационной работы – «Методические аспекты применения технологии развивающего обучения по междисциплинарному курсу «Устройство автомобилей» в организации среднего профессионального образования».

Целью исследования является разработка методических аспектов применения технологии развивающего обучения по междисциплинарному курсу «Устройство автомобилей» в организации среднего профессионального образования.

Объектом исследования является процесс применения технологии развивающего обучения в организациях среднего профессионального образования.

Предметом исследования является применение игровой технологии, как одной из форм развивающего обучения, в организациях среднего профессионального образования при изучении дисциплины «Устройство автомобилей».

Задачи исследования:

- 1) изучить понятие и особенности технологий развивающего обучения в условиях профессионального образования на основе игровых методов;
- 2) определить методические аспекты применения игровых методов обучения на занятиях по дисциплине профессионального цикла в организациях среднего профессионального образования;
- 3) исследовать нормативно-рекомендательную базу дисциплины «Устройство автомобилей» как основу применения технологий развивающего обучения;
- 4) разработать игровую технологию «Своя игра» для междисциплинарного курса «Устройство автомобилей» по теме «Тормозная система» и методические аспекты её применения;

5) проанализировать результаты применения технологий развивающего обучения в процессе преподавания темы «Тормозная система» с использованием игровых методов.

Методами исследования являются анализ теоретико-методической литературы в области применения технологии развивающего обучения, изучение и анализ учебно-программной документации по дисциплине; изучение интернет – ресурсов по проблеме исследования; методы педагогического проектирования, методы конструирования игровых технологий.

Теоретико-методологическая основа исследования: основные идеи работ в области применения технологий развивающего обучения, работы авторов по использованию игровых методов в структуре технологии развивающего обучения.

Теоретическая разработка данной проблемы в разное время занимались разные люди, среди них можно выделить следующих представителей, внесших наиболее весомый вклад: Коменский А.Я., Ушинский К.Д., Макаренко А. С., Селевко Г.К., Сухомлинский В.А., Коротков В.М., Лихачев Б.Т., Беспалько В.П., Лысенкова С.Н., Леонтьев А.А., Моисеева М.В., Полат Е.С. и другие.

База исследования: ГБПОУ «Южно-Уральский государственный технический колледж», г. Челябинск.

Структура работы включает в себя введение, основную часть (две главы), заключение, список использованных источников, приложение.

ГЛАВА I. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПРИМЕНЕНИЯ ТЕХНОЛОГИЙ РАЗВИВАЮЩЕГО ОБУЧЕНИЯ

1.1 Понятие и особенности технологий развивающего обучения в условиях профессионального образования

В современных условиях особенность обучения в организациях среднего профессионального образования во многом определяется нарастающим объемом информации, постоянной модернизацией и усложнением учебных программ. В связи с этим серьезному переосмыслению подвергается традиционно сложившийся процесс обучения в организациях среднего профессионального образования и в целом учебная деятельность обучающихся, что определяет необходимость поиска технологий обучения, способствующих активной позиции обучающихся в данном процессе [9].

Слово «технология» происходит от греческих слов *techne* – искусство, мастерство и *logos* – учение. Поэтому термин «педагогическая технология» в буквальном переводе означает учение о педагогическом искусстве, мастерстве [15].

В дальнейшем понятие «технология» стало достаточно широко использоваться и в других сферах деятельности, т.е. приобрело более широкое толкование.

По выражению Г.К. Селевко, *технология* – это процесс производства чего-либо полезного на основе использования знания. В настоящее же время понятие «технология» используется не только в промышленности, но также в области науки и образования [24].

Технология с одной стороны связана с определенной системой деятельности, включающей те или иные нормативно зафиксированные способы деятельности, систему средств, обеспечивающих ее реализацию.

С другой стороны, введение новой технологии ведет к изменению не только самой деятельности, но и вызывает существенную перестройку целевых установок, системы конкретных знаний, необходимых для ее реализации.

Понятия «педагогическая технология» наиболее часто трактуется следующим образом:

Педагогическая технология означает системную совокупность и порядок функционирования всех личностных, инструментальных и методологических средств, используемых для достижения педагогических целей [20].

Педагогическая технология – это продуманная во всех деталях модель совместной педагогической деятельности по проектированию, организации и проведению учебного процесса с безусловным обеспечением комфортных условий для учащихся и учителя.

Педагогическая технология – совокупность психолого-педагогических установок, определяющих специальный набор и компоновку форм, методов, способов, приемов обучения, воспитательных средств; она есть организационно-методический инструментарий педагогического процесса [10].

Педагогическая технология – это системный метод создания, применения и определения всего процесса преподавания и усвоения знаний с учетом технических и человеческих ресурсов и их взаимодействия, ставящий своей задачей оптимизацию форм образования (ЮНЕСКО).

Важнейшей причиной обращения к педагогическим технологиям можно назвать низкий уровень эффективности традиционной классно-урочной системы при увеличивающейся нагрузке на обучающихся (объем информации увеличился почти вдвое), в то время как способ обучения остался прежним, что привело к снижению уровня обученности учащихся, не говоря уже об уровне развития различных компетентностей [35].

Из приведенных выше характеристик можно выделить наиболее существенные признаки и характеристики *педагогических технологий*:

– технология разрабатывается под конкретный педагогический замысел, в основу которого положена определенная методологическая, дидактическая, психологическая, философская позиция авторов или авторского коллектива;

– технологическая цепочка составляющих ее действий, операций и связей реализуется в полном соответствии с принятыми целевыми установками и конкретными ожидаемыми результатами;

– технология обучения предусматривает взаимосвязанную деятельность педагога и обучающегося с учетом возможностей индивидуализации и дифференциации обучения, и использования технических, в том числе компьютерных средств обучения;

– педагогические технологии планируются с учетом того, что они могут быть воспроизведены любым педагогом и обеспечат достижение намеченных результатов всеми учащимися [12].

Венгерские эксперты Золтан Батори и Янош Гостони видят причину обращения к педагогическим технологиям в изменениях экономических, общественных условий, в высоких темпах развития науки и техники, которые непосредственно затрагивают и организации среднего профессионального образования. Авторы отмечают, что в настоящее время учебно-воспитательный процесс нуждается в современных методах передачи ежедневно растущего потока информации, в пригодной для ее восприятия, переработки и усвоения форме. Техника проникает во все области науки и, в том числе, в повседневную педагогическую практику. Поэтому внедрение средств обучения и технологий развивающего обучения в систему обязательного образования, обеспечивающего воспитание масс, относится к жизненно важным вопросам нашей эпохи. Развитие науки показывает, что самая главная цель непрерывного, быстрого и интенсивного введения в практику научных и технических знаний заключается в преобразовании условий жизни [6].

Создание *инновационной образовательной среды* предусматривает специфическую, отличающуюся от традиционной организацию образовательного процесса [31].

Имеет смысл говорить о технологии развивающего образования, которая представляет собой технологическую организацию учебного процесса, реализующую принципы развивающей, креативной, поисковой модели [2].

Общая структура такой технологии представлена на рисунке 1.1.



Рисунок 1.1 – Структура технологии функционирования развивающей образовательной среды

Технология развивающего обучения раскрывает цели, задачи, содержание, методы, формы взаимодействия участников педагогического процесса и достигаемые при этом результаты, и может быть охарактеризована следующими структурными компонентами: целевым, содержательным, операционным, деятельностным, результативным [18].

Целевой компонент связан с четким определением целей технологии развивающего обучения, с осознанием и принятием этих целей студентами. Целевые установки оказывают существенное влияние на обучаемых, создавая мотивационные ориентации, активизируют учебно-познавательную деятельность, обеспечивая эффективное освоение программного материала.

Сущность *целевого компонента* состоит в создании психолого-педагогических условий для усвоения требуемого объема знаний, умений и навыков по культуре профессионально-речевого общения, необходимых в будущей профессиональной деятельности, а также для развития наклонностей и способностей личности студентов, раскрытия их творческого потенциала,

формирования их научного мировоззрения, нравственной и гуманитарной культуры, которые являются важными компонентами жизнедеятельности будущих специалистов.

Содержательный компонент представляет собой объем научно-культурных знаний, умений и навыков, а также мировоззренческих и гуманистических идей, которые должны освоить студенты в вузе для дальнейшей профессиональной деятельности.

Операционный компонент включает в себя, с одной стороны, методы и формы обучения, способствующие развитию познавательных сил и способностей студентов, формирующие их мировоззрение и обеспечивающие необходимую подготовку для будущей профессиональной деятельности, а с другой стороны – инструментальную составляющую технологии развивающего обучения: учебную и методическую литературу, видеофильмы, компьютерные программы с тестовыми заданиями и др., т.е. ресурсы, необходимые для ее реализации.

Деятельностный компонент учитывает взаимодействие педагогов и студентов, их сотрудничество, организацию и управление, опирающихся на принцип индивидуализации и личностно-деятельностного подхода, способствует созданию комфортных условий для студентов за счет устранения перегруженности учебным материалом и возможности свободного выбора уровня сложности заданий, времени изучения и сдачи изученного учебного материала, а также обеспечивает комфортные условия преподавателю для осуществления его образовательной деятельности.

Результативный компонент отражает эффективность применения технологии развивающего обучения и характеризуется достигнутыми успехами в реализации поставленной цели. Поэтому он включает поэтапную своевременную диагностику, коррекцию и контроль степени освоения учебного материала студентами [1].

Подготовка специалистов, отвечающих требованиям времени одна из важнейших задач профессионального образования. И сегодня в центре внимания

ученых стоит *вопрос*: как организовать учебный процесс, чтобы сформировать у обучающихся активное отношение к учебно-познавательной и учебно-профессиональной деятельности, исходя из позиции их жизненного и профессионального самоопределения [22].

На данный момент реализация требований ФГОС СПО по формированию и развитию общих и профессиональных компетенций невозможна без применения альтернативных технологий: проблемное, разно-уровневое, проектное обучение, применение игровых, здоровье-сберегающих, информационно-коммуникационных технологий, технологии развития критического мышления [19].

Внедрение в образование информационных технологий обучения становится важным условием повышения уровня учебного процесса. *Информационные технологии*, превращая компьютеры из инструмента для преподавания в мощное средство развития образовательно-воспитательного комплекса, усиливают мотивационное поле, познавательную активность обучающихся.

Таким образом, исследование позволило сделать следующие выводы:

1. Внедрение и использование информационных технологий в образовательном процессе любой образовательной организации сопровождается изменениями во всех других подсистемах (дидактической, методической, организационной, управленческой, теоретико-методологической).

2. Информационные технологии привели к изменению требований уровню к квалификации преподавателя.

3. Для адекватного взаимодействия педагогов с обучающимися должен измениться характер педагогической деятельности, роль педагога.

4. Средства информационных технологий становятся инструментом деятельности педагога, и, следовательно, одним из компонентов его профессиональных качеств – информационная компетентность учителя [27].

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

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным *признаком* – чётко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Принцип активности обучающихся в процессе обучения был и остается одним из основных в дидактике и именно игровая деятельность, как педагогическая технология, как раз и является той мотивирующей средой для возникновения потребности в усвоении знаний и умений. *Мотивация* игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации. А процесс усвоения знаний во время игры носит естественный и произвольный характер.

Педагогическая суть игровых технологий заключается в активизации мышления, повышении самостоятельности обучающихся и обеспечении творческого подхода в обучении.

Цель игры – это сформировать навыки и умения обучающегося в активном творческом поиске.

В процессе игровой деятельности активизируются не только знания, но и коммуникативные навыки, что обуславливает социальную значимость игровой технологии.

В настоящее время игровые технологии представляют огромный интерес для педагогов, поскольку имеют огромный потенциал с точки зрения приоритетной образовательной задачи: формирования субъектной позиции обучающегося в отношении собственной деятельности, общения и самого себя [25].

Игровая форма занятий создается на занятиях при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности.

Игровые технологии занимают важное место в образовательном процессе – они не только способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности обучающихся, но и способствуют формированию общих и профессиональных компетенций, а именно, правильно организованная с учётом специфики материала игра [7].

Деловые игры являются одной из организационных форм образовательного процесса и одновременно одним из методов игрового моделирования. *Деловые игры* – разновидность дидактических игр, моделирующих профессиональную деятельность специалистов. За последнее время значительно возрос интерес к применению этого метода в профессиональном образовании, так как он позволяет имитировать условия, аналогичные тем, в которых специалист выполняет свою деятельность.

При проведении игр важным аспектом является управление ими. Управление игрой - особый вид деятельности, основанный на создании специфического игрового контекста и определенных систем ограничения, применения необходимых средств, методов и приемов, набора позиций и ролей участников, что в комплексе обеспечивает достижение целей игры.

Деловая игра является активной формой учебных занятий. Проведение игры помогает выработать у обучающихся навыки в принятии правильных решений в сложных административно-управленческих задачах путем всестороннего анализа сущности возникших ситуаций, информации, фактов и других материалов, коллегиального поиска оптимального варианта решения. Из этого следует, что подготовка специалистов, отвечающих современным требованиям, зависит от дальнейшего совершенствования работы по развитию творческого потенциала студенческой молодежи как ведущего направления, концентрирующего в себе возможности органического единства обучения, воспитания и развития. Одно из важных средств формирования конкурентно-

способной личности – применение современных образовательных технологий, основанных на использовании активных методов обучения, а именно, с использованием метода «*Деловая игра*». Спектр данных методов достаточно разнообразен, особое же место среди них принадлежит игровым технологиям. Игровые технологии не подменяют традиционные методы обучения, расширяя педагогический арсенал преподавателя, позволяют более эффективно достигать поставленной цели конкретного занятия и всего учебного курса.

1.2 Применение технологий развивающего обучения в организациях среднего профессионального образования

Современное общество и социально-экономическая среда предъявляет новые требования к содержанию подготовки специалистов среднего звена. Суть данных требований – высокий уровень профессиональных знаний, умений и навыков, фундаментальная общеобразовательная подготовка, способность к креативу, новаторству, рационализации, а также непрерывному повышению своей профессиональной квалификации. Все это в совокупности, а также необходимость приведения содержания профессиональной подготовки в соответствие с требованиями государственного образовательного стандарта обуславливает необходимость научного анализа существующих практик формирования профессиональных навыков обучающихся и обоснования педагогических условий оптимизации данного процесса.

Нынешняя *подготовка* должна быть нацелена не только на процесс получения готовых знаний и способов решения задач, сколько на конструирование, построение новых знаний на базе ранее существующих, с помощью внедрения новых знаний и умений в систему прежде освоенных. При таком подходе обучающиеся самостоятельно без помощи кого-либо и стремительно могут планировать и конструировать учебный процесс, что

содействует значительной производительности обучения и развитию творческой деятельности будущего специалиста.

Для того чтобы стать *квалифицированным специалистом*, мало обычного приобретения знаний, умений и навыков. Образовательная система должна принимать во внимание развитие определенных педагогических условий для результативного формирования творческих способностей обучающихся.

Современные инновационные тенденции в образовании открывают перед преподавателем широкий выбор методов обучения и путей решения практических заданий. Одним из важнейших путей решений этой задачи является разработка и внедрение *новых педагогических технологий*.

Среди *педагогических инноваций* значительное место занимают активные формы обучения. Особое место в обучении занимают игровые технологии, которые в свете просветительских инноваций, в системе подготовки конкурентоспособного специалиста, рассматриваются как интенсивные педагогические технологии, и тому подобное.

Игровая деятельность в учебном процессе в организациях среднего профессионального образования может применяться как самостоятельная технология для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета; как элементы более обширной технологии; в качестве занятия или его части; как технология внеклассной работы.

Игровая форма занятий создается при помощи *игровых приемов и ситуаций*, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности [8].

В настоящее время игровые технологии представляют огромный интерес для педагогов, поскольку имеют огромный потенциал с точки зрения приоритетной образовательной задачи: формирования субъектной позиции обучающегося в отношении собственной деятельности, общения и самого себя [26].

С помощью игры можно вводить новые понятия, закреплять, обобщать изученный материал. Поэтому технология игры и в настоящее время актуальна.

Но, работая со студентами, надо очень осторожно и умело использовать игровую технологию.

Главными чертами выпускника любого образовательного учреждения являются его профессиональная компетентность, профессиональные навыки и мобильность. В этой связи акценты при изучении специальных дисциплин переносятся на процесс познания, эффективность которого полностью зависит от познавательной активности самого обучающегося.

Успех обучения и формирование профессиональных навыков обучающихся в организации среднего профессионального образования зависит от отношения обучающихся к учебной деятельности, потому преподаватель должен всеми способами формировать и поддерживать у обучающихся стремление к знаниям и учебе. Но надо помнить, что слишком активное побуждение может отбить охоту к учебе. Поэтому основной задачей преподавателя является необходимость пробудить и развить заинтересованность дисциплиной и как можно больше использовать для этого разные способы, методы, приемы. Успешность достижения этой цели зависит не только от того, что усваивается, но и от того, как усваивается: индивидуально или коллективно, с помощью репродуктивных или активных методов обучения. Особенно уместно и даже необходимы игровые приемы в обучении студентов учебных организаций среднего профессионального обучения, когда у некоторых обучающихся достаточно низкая мотивация обучения, не достаточно развиты процессы восприятия, памяти, внимания. Поэтому методика применения игровых педагогических технологий при изучении дисциплин экономического профиля актуальна и по сей день [3].

Игра дает *возможность* обучающимся не бояться ошибок и активизировать собственный творческий потенциал. Участники игры становятся конкретными носителями производственных отношений, которые складываются в коллективе. Кроме того, выполнения творческих заданий, решения проблемных ситуаций ориентируют будущих специалистов на достижение

эффективных результатов в их профессиональной деятельности, которая имитируется.

В профессиональной подготовке будущих специалистов использование игровых технологий повышает мотивацию обучения, знания усваиваются не абстрактно, а в реальном процессе, в динамике развития сюжета деловой игры, способствуют формированию целостного представления производственной ситуации. *Игры*, разработанные на конкретных ситуациях, вводят обучающихся в сферу профессиональной деятельности, вырабатывают у них способность критически оценивать действующую ситуацию, находить решения по ее совершенствованию. Приобретенные в процессе игры, максимально приближенной к профессиональной деятельности, навыки позволяют будущему специалисту избежать ошибок, которые возникают при переходе к самостоятельной трудовой деятельности.

Эффективность игры в значительной степени зависит от ряда факторов: четко продуманная цель; осуществление мотивации игровой деятельности; четкая организация подготовки, проведения и подведения итогов; постановка познавательных и проблемных вопросов в процессе игры; привлечение всех студентов группы; длительность не больше одного учебного часа [4].

Отметим, что проводимые изменения в структуре и содержании современного отечественного образования коренным образом изменили подход к организации образовательного процесса в организации среднего профессионального образования. Основная *отличительная особенность* этого подхода заключается в том, что происходит переход от формирования традиционных знаний, умений к формированию профессиональных навыков, которые потребуются выпускнику колледжа в его дальнейшей профессиональной деятельности.

Анализируя игровые технологии, В. Беспалько и Г. Селевко отводят особое место деловым играм, так как они позволяют решать комплекс задач: усвоение и закрепление нового материала, развитие творчества и возможность изучать материал с разных позиций [11].

Деловая игра дает возможность разрешить противоречия между учебной и профессиональной деятельностью. Она обеспечивает формирование необходимых личностных качеств и способностей к управленческой деятельности, умений и навыков. Условия, максимально приближенные к реальным профессиональным ситуациям, дают возможность обучающимся объективно оценить свои знания и навыки, и убедиться в необходимости их дальнейшего совершенствования.

Также, деловая игра может использоваться для решения комплексных задач усвоения нового, закрепления изученного материала, развития творческих способностей, формирования умений и навыков, предоставляет возможность обучающимся понять и изучить учебный материал с разных позиций.

Деловым играм присущи следующие *черты*:

- свободная развивающая деятельность;
- творческий, импровизационный, активный характер этой деятельности;
- эмоциональная деятельность, соперничество, состязательность, конкуренция;
- наличие прямых или косвенных правил, логическую и временную последовательность ее развития.

По сравнению с традиционным обучением, деловая игра имеет *ряд преимуществ*:

1. Деловая игра дает возможность установить в обучении предметный и социальный контексты будущей профессиональной деятельности и тем самым смоделировать условия формирования личности специалиста.

2. В деловой игре обучающийся усваивает знания, формирует профессиональные умения и навыки не только теоретически, но и в динамике развития сюжета деловой игры, в формировании целого образа профессиональной ситуации.

3. Каждый участник игры в обстоятельствах коллективной деятельности приобретает и навыки социального взаимодействия, требуемые профессионалу.

4. Деловая игра пробуждает интеллектуальные возможности, специалист учится работать на опережение [36].

На сегодняшний день подготовка специалистов в области технических наук требует постоянного улучшения процесса обучения, так как основными характеристиками выпускника среднего профессионального образования является его профессиональная подготовленность и умение применить полученные знания на практике. Успешность достижения этой задачи зависит не только от материала, предлагаемого к освоению, но и от того, насколько хорошо обучающийся данный материал усвоил. Для этого все более активно применяются активные и интерактивные методы обучения, в частности, деловые игры.

Деловые игры являются наиболее *эффективной формой решения практических задач* профессиональной подготовки. С их помощью можно имитировать профессиональные ситуации из практики будущей профессиональной работы студентов, реализуя различные сценарии построения процесса принятия решений и взаимодействия между сотрудниками организации. При этом создаваемая имитационная модель требует быстрого решения поставленной задачи, тем самым развивая и укрепляя знания, умения и навыки обучающихся, приобретенные в процессе всего обучения [37].

При моделировании деловой игры для формирования творческих способностей у обучающихся в организации среднего профессионального образования выделим следующие задачи: развивать творческое мышление; способствовать расширению кругозора, через использование дополнительных источников; способствовать воспитанию саморазвивающейся личности.

Целью деловой игры является активизация профессиональной деятельности и закрепление знаний студентов, которые были приобретены при изучении темы.

Проведение занятий по техническим дисциплинам с применением игровых технологий включает несколько этапов. Прежде всего, для успешной

организации такого занятия важно заранее продумать все детали, провести подготовительную работу.

Высокая эффективность игровых методов обучения обусловлена существенными преимуществами по сравнению с традиционными. Некоторые из них хотелось бы выделить особо:

– наглядность последствий принимаемых решений: в игре можно пренебречь деталями, исключить из информационного массива так называемый «шум», порожденный свойствами реальных процессов, которые не относятся к делу;

– переменный масштаб времени: игра позволяет «жить быстрее» или «медленнее», ускорять и замедлять ход событий. В обстановке условной практики, которую создает игра, можно за несколько часов «прожить» несколько лет;

– повторение опыта с изменением установок (накоплением навыков в ходе обучения): в игре можно несколько раз проигрывать одну и ту же ситуацию, подходя к ее решению каждый раз по-новому;

– возможность изменить масштаб охвата, что может значительно сократить сроки поиска принципиальных решений в разных условиях [33].

Подготовка и проведение деловой игры:

1. Определение темы, цели, вида игры, содержания игровых комплексов, учебно-методического обеспечения занятия, места его проведения.

2. Разработка игровых комплексов и алгоритмов решения.

3. Разъяснение обучающимся цели и задач занятия, мобилизация их на повторение основного и смежных предметов по теме игры.

4. Формирование ученических бригад (по желанию или усмотрению преподавателя), назначение лидеров, разъяснение их функциональных обязанностей соответственно содержанию игровых комплексов, выдача заданий, методических рекомендаций по их выполнению, проведение инструктажа.

5. Оказание обучающимся помощи в поиске, сборе, обработке и анализе практического материала, выполнении заданий (по подготовке докладов,

выступлений, аналитического, исследовательского материала, проекта решений).

6. Проверка заданий, их предварительное обсуждение, обеспечение доработки, корректировки.

7. Приглашение при необходимости практических работников для участия в деловой игре, разъяснение их ролей и действий в этой игре.

8. Обеспечение предварительного участия лидеров учебных групп в мероприятиях организации, по типу которого проводится игра.

9. Оформление помещения для игры соответствующими материалами наглядной агитации.

10. Подготовка и учебно-методическое обеспечение рабочих мест преподавателя, жюри, обучающихся.

11. Разработка сценария деловой игры, в котором следует предусмотреть: вступительное слово преподавателя о задачах специалистов по вопросам темы занятия, о цели занятия, обращается внимание участников на теоретическое обоснование решения игровых комплексов; открытие игры, формирование группы, выдача заданий; регламентация игры (определение рационального времени для проведения игровых комплексов и других элементов учебного занятия); процесс игры; подведение итогов.

Проведение игры:

1. Деловая игра проводится согласно сценарию.

2. Ведущий предоставляет слово обучающимся для докладов и выступлений, следит за соблюдением регламента.

3. В процессе игры преподаватель обязан: обеспечить высокую эффективность занятия; контролировать ход игры, следить, - чтобы игра шла по сценарию, быть готовым устранить возникшие отрицательные моменты; следить за дисциплиной и порядком во время игры; объективно оценивать каждое выступление.

4. В ходе игры докладчикам могут быть заданы вопросы в устной или письменной форме. Преподаватель обязан продумывать ответы на эти вопросы,

и если докладчики затрудняются дать ответы, он приходит им на помощь. Эффективность деловой игры зависит как от педагогического мастерства преподавателя, так и от степени подготовки и активности обучающихся.

Подведение итогов игры.

Формы подведения итогов игры различны, но суть у них одна - обоснование того результата, к которому должны прийти участники игры. Вначале подведение итогов игры поручается ведущему и тем, кто был оставлен в резерве, кому поручено анализировать ход игры (согласно формированию групп).

Окончательное заключение по итогам игры делает преподаватель, в связи с чем он обязан: дать объективную оценку результатов деловой игры, отметив ее положительные и отрицательные стороны; сделать анализ и оценить работу обучающихся (доклады, выступления, ведение протокола и другие моменты), отметив оперативность, деловитость, аккуратность, инициативу отдельных обучающихся; указать обучающихся на имеющиеся пробелы в знаниях и наметить меры по устранению их (через групповые или индивидуальные консультации и другие формы); выставить оценки; поблагодарить обучающихся за их активность в подготовке и проведении игры.

Проводить игры, можно на разных этапах учебного процесса. При объяснении нового учебного материала (например, педагог может подготовить подсказки, которые косвенно дают представление о новом знании, а студенты попытаются в групповом обсуждении найти принцип, по которому педагог подобрал эти подсказки, и найти ключ к правильному решению и т. п.).

Особенно эффективно *использование игровых технологий на первых занятиях*, когда студенты знакомятся с техническими понятиями, принципами функционирования транспорта. Здесь основной целью является развитие познавательного интереса у студентов через игровые формы обучения.

При повторении пройденного материала (этот этап учебного процесса является одним из наиболее актуальных и нуждающихся в методах и средствах игровой педагогики) студенты должны уметь применить усвоенные ранее знания

на практике, проявить способность их применения в условиях, отличных от стандартных.

При повторении, как и при закреплении учебного материала, целесообразно использование ситуационно-ролевых игр, где необходимо воспроизвести реальную ситуацию в игровой форме, и принять решения, соответствующие данной ситуации. Такие игры способствуют практическому применению умений и навыков, полученных на занятиях.

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

В заключении следует отметить, что деловые игры как методы активизации познавательной деятельности студентов, предназначенные для формирования профессиональных умений и навыков, а также умений творческой мыслительной деятельности и самостоятельной работы, относятся к числу наиболее сложных, трудоемких, но и эффективных методов. Они требуют детальной разработки отдельных этапов на подготовительном этапе и очень напряженной работы преподавателя по управлению самостоятельной работой студентов, подведению итогов игры и оценки каждого ее участника. Однако эти затраты окупаются высокой эффективностью результатов – формированием профессиональных компетенций.

1.3 Викторина как форма развивающего обучения в организациях среднего профессионального образования

Викторина – это игра, заключающаяся в ответах на устные или письменные вопросы из различных областей знания, позволяющие в яркой и увлекательной форме расширить и углубить знания обучающихся, продемонстрировать их использование на практике [30].

Слово «викторина» появилось в 1920-х годах в качестве названия газетной подборки, включающей в себя вопросы, шарады, ребусы и т.п. Его автором является известный советский журналист и писатель Михаил Кольцов. Готовил эту развлекательную полосу сотрудник газеты по имени Виктор. От имени Виктор и произошло слово «викторина», а в дальнейшем нашли связь этого слова со словом «победа» (Виктор – лат. победитель).

По содержанию можно выделить такие *виды викторины*:

- 1) тематические;
- 2) развлекательно – развивающие;
- 3) лингвистические;
- 4) межтематические

Тематические викторины используются наиболее часто. С помощью тематических викторин можно сообщить дополнительные сведения по какой-либо теме или обобщить ее изучение, проверить степень информированности студентов, их умение самостоятельно пользоваться рекомендованной преподавателем литературой, давать доказательные и точные ответы.

Викторины такого типа выявляют разносторонние знания обучающихся, их профессиональные склонности, интерес к различным областям знаний; привлекают внимание к той или иной науке и профессии.

Развлекательно-развивающие викторины способствуют развитию сообразительности, находчивости, гибкости мышления, логики. Часто используются кроссворды и различные вопросы.

Лингвистические викторины способствуют самостоятельной работе обучающихся над языковым материалом, учат некоторым приёмам самостоятельной работы со словом, более внимательному отношению к различным языковым явлениям.

Межтематические викторины выявляют разносторонние знания обучающихся; учат их обращаться друг к другу; внимательно относиться к тому, что каждый из них знает, умеет; способствуют взаимообогащению в процессе обучения.

В числе основных *требований* к проведению викторин следующие:

1) четкая учебно-воспитательная направленность, ориентация обучающихся на информацию, представляющую общеобразовательную и практическую значимость;

2) актуальность и связь с жизнью;

3) доступность источников информации;

4) занимательность и новизна

Структура викторины зависит от возраста обучающихся, уровня их подготовки, отношений в группе, наличия учебного материала, конкретных условий проведения викторины, а главное, от выдумки, творческого подхода преподавателя и обучающихся.

Тематику викторины, ее цель намечает и планирует преподаватель. Тема викторины, ее цель, задачи доводятся до сведения студентов, обсуждаются; определяется срок проведения викторины.

Вначале проводится подготовительный этап, на котором студенты делятся на команды, придумывают название викторины, выбирают капитана, рисуют эмблему.

Преподаватель составляет или подбирает вопросы по изучению определенного материала для самостоятельной работы или указывает тему, тексты учебника для повторения, по которым обучающимся будут предложены вопросы при проведении викторины.

Преподавателю необходимо предусмотреть, что должно быть сделано устно, а что в письменной форме; сколько времени отвести на каждое задание; какой вспомогательный материал понадобится; как и какие технические средства будут использованы.

На подготовительном этапе целесообразно контролировать работу в группах через консультантов и капитанов команд, стараясь обратить их внимание на наиболее важные вопросы темы, рекомендуя ту или иную литературу. Большую пользу от этой работы получают сами консультанты и капитаны, а также остальные члены команды, которым психологически легче ответить своему однокурснику, спросить у него или поспорить с ним [13].

Главный итог подготовительного этапа состоит в том, что обучающиеся самостоятельно повторяют, ищут или изучают материал, совместно добывают или проверяют свои знания, дополняют информацию, найденную другими [21].

В период подготовки формируется жюри (в основном это преподаватель), определяются система оценок и их критерии. Преподаватель проверяет правильность выполнения заданий, оглашает правильные варианты, сообщает результаты и награждает победителей. Очень важно, чтобы преподаватель отметил положительные и отрицательные стороны в ответах, в работе команд в целом, однако каждую команду рекомендуется выделить за какое-либо качество, например: за оригинальность ответов, хорошую подготовку, удачную находку, дружную работу, волю к победе, а также показать способы совершенствования работы.

Использование викторины как одной из форм коллективной работы обучающихся *актуально* в современном профессиональном образовании, поскольку это способствует *реализации образовательных, воспитательных и развивающих целей обучения*, а также формированию *общих и профессиональных компетенций* студентов.

Задача викторины заключается в том, чтобы предложить учебному коллективу такую совместную деятельность учения, которая была бы личностно значимой, имела общественную ценность, сплачивала коллектив, обеспечивала его влияние на личность. Основная *цель викторины* – способствовать развитию познавательных компетенций обучающихся, формированию культуры мышления, речи, памяти, умений работы и общения в коллективе.

Викторина обладает большими возможностями по созданию благоприятных условий для раскрытия личностного потенциала студентов, повышению учебной мотивации и положительного отношения к предмету; развитию умений сотрудничать, проявлять смекалку, эрудицию.

Разнообразные по содержанию и форме викторины открывают простор для творчества, как студентов, так и самого преподавателя, вносят в учебно-воспитательный процесс элемент игры и соревнования [29].

ВЫВОД ПО ГЛАВЕ I

Подготовка специалистов, отвечающих современным требованиям, зависит от дальнейшего совершенствования работы по развитию творческого потенциала обучающейся молодежи как ведущего направления, концентрирующего в себе возможности органического единства обучения, воспитания и развития, учебной и внеучебной работы на основе достижений передовой педагогической науки, повышения мастерства педагогических кадров.

На этапе профессионального самоопределения развитие творческих способностей обучающихся происходит в условиях дифференцированного и индивидуализированного обучения. Студенты, обладающие способностью к обучению, вовлечены в деятельность, где проявляется их самостоятельность, мышление, инициатива.

Сегодня применение альтернативных технологий обучения: проблемное, проектное, применение игровых, информационно-коммуникационных технологий, технологии развития критического мышления способствует реализации требований ФГОС среднего профессионального образования по формированию и развитию профессиональных знаний, умений и навыков обучающихся.

Одно из важных средств формирования конкурентоспособной личности – применение современных образовательных технологий, основанных на использовании активных методов обучения. Спектр таких методов достаточно разнообразен, особое же место среди них принадлежит игровым технологиям.

Одним из главных остается принцип активности обучающихся в процессе обучения, и именно игровая деятельность, как педагогическая технология, способствует возникновению потребности в усвоении обучающимися знаний и умений.

В учебном процессе в организации среднего профессионального образования игровая деятельность может применяться как самостоятельная

технология для изучения понятия, темы или раздела учебного предмета; в качестве занятия или его части, а также как разновидность внеаудиторной работы.

Вводить игровые технологии в процесс обучения по техническим дисциплинам необходимо постепенно, усложняя правила игры и формы ее проведения.

ГЛАВА II. МЕТОДИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПРИМЕНЕНИЯ ТЕХНОЛОГИИ РАЗВИВАЮЩЕГО ОБУЧЕНИЯ ПО МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОМУ КУРСУ «УСТРОЙСТВО АВТОМОБИЛЕЙ» В ОРГАНИЗАЦИИ СРЕДНЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

1.1 Нормативно-рекомендательная база дисциплины «Устройство автомобилей» как основа применения технологии развивающего обучения

Согласно ФГОС СПО по специальности 23.02.07 Техническое обслуживание и ремонт двигателей, систем и агрегатов автомобилей программа МДК «Устройство автомобилей» является частью профессионального цикла.

Программа отражает современные тенденции и требования к обучению и практическому владению основами рационального природопользования в повседневном общении и профессиональной деятельности, направлена на повышение общей и коммуникативной культуры специалистов среднего звена, совершенствование коммуникативных умений и навыков, повышение качества профессионального образования [16].

МДК 01.01 Устройство автомобилей относится к профессиональному модулю ПМ 01 «Устройство автомобилей» и является профессиональным модулем, формирующим базовые знания, необходимые для освоения специальных дисциплин. Изучив дисциплину, студенты могут анализировать существующие конструкции автомобилей, их систем и агрегатов, определять пути развития современных автомобилей и их улучшения.

Знания, умения и навыки, полученные студентами при изучении данной дисциплины, будут использованы в дальнейшем при изучении дисциплины «Тормозная система автомобиля», «Техническое обслуживание и ремонт автомобильного транспорта», а также ряда дисциплин и профессиональных модулей.

При изучении дисциплины «Устройство автомобилей» обращается внимание студентов на её прикладной характер, показывается, где и когда

изучаемые теоретические положения и практические навыки могут быть использованы будущими специалистами.

Целью преподавания дисциплины является изложение теоретических и практических положений по устройству автомобилей, формирование у студентов представлений и знаний по конструктивным особенностям агрегатов, систем и механизмов автомобилей.

Основной задачей при изучении дисциплины является подготовка специалистов, способных самостоятельно анализировать и определять назначение, требования, предъявляемые к автомобилям, их агрегатам и системам, классификацию автомобилей, тенденции развития конструкций автомобилей, достоинства и недостатки существующих конструкций автомобилей [32].

При изучении данной дисциплины необходимы знания следующих дисциплин, предусмотренных учебным планом специальности 23.02.03 «Техническое обслуживание и ремонт автомобильного транспорта»: «Техническая механика», «Основы безопасности жизнедеятельности», «Автомобильные эксплуатационные материалы».

Структура дисциплины (МДК) – Общие сведения об автомобиле и устройство двигателя. Трансмиссии автомобилей. Органы управления автомобилей. Ходовая часть автомобилей.

Студент по итогам изучения курса должен обладать рядом компетенций: понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес (ОК-1); организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество (ОК-2); принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность (ОК-3); осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития (ОК-4); использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной

деятельности (ОК-5); работать в коллективе и команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями (ОК-6); брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), результат выполнения заданий (ОК-7); самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации (ОК-8); ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности (ОК-9); организовывать и проводить работы по техническому обслуживанию и ремонту автотранспорта (ПК 1.1); осуществлять технический контроль при хранении, эксплуатации, техническом обслуживании и ремонте автотранспортных средств (ПК 1.2); разрабатывать технологические процессы ремонта узлов и деталей (ПК 1.3).

В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь:

- разрабатывать и осуществлять технологический процесс технического обслуживания и ремонта автотранспорта;
- осуществлять технический контроль автотранспорта;
- оценивать эффективность производственной деятельности;
- осуществлять самостоятельный поиск необходимой информацией для решения профессиональных задач;
- анализировать и оценивать состояние охраны труда на производственном участке;

В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать:

- устройство и основы теории подвижного состава автомобильного транспорта;
- базовые схемы включения элементов электрооборудования;
- свойства и показатели качества автомобильных эксплуатационных материалов;
- правила оформления технической и отчетной документации;
- классификацию, основные характеристики и технические параметры автомобильного транспорта;
- методы оценки и контроля качества.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен владеть:

– навыками построения, функционирования и технического обслуживания автомобилей.

В таблице 2.1 приведен фрагмент учебного плана по специальности 23.02.07 Техническое обслуживание и ремонт двигателей, систем и агрегатов автомобилей

Таблица 1 – Фрагмент учебного плана

| Наименование циклов, дисциплин, профессиональных модулей, МДК, практик | Формы промежуточной аттестации | Учебная нагрузка обучающихся (час.) | |
|--|--------------------------------|-------------------------------------|------------------------|
| | | Максимальная | Самостоятельная работа |
| 2 | 3 | 4 | 5 |
| Профессиональный цикл | | 1286 | 38 |
| Устройство автомобилей | Э | 416 | 18 |
| Автомобильные эксплуатационные материалы | Зач | 54 | 6 |

Тематический план и содержание учебной дисциплины «УСТРОЙСТВО АВТОМОБИЛЕЙ» по теме «Тормозная система»

| Наименование разделов и тем | Содержание учебного материала, лабораторные и практические работы, самостоятельная работа обучающихся. | Объем часов | Уровень освоения |
|------------------------------|---|-------------|------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| Тема 3.7. Тормозная система. | Содержание учебного материала | 18 | 1-3 |
| | Требования к знаниям и умениям студентов Студент должен знать: - назначение, устройство и работу тормозных систем, перспективы развития тормозных систем; - определять и устранять характерные неисправности тормозных систем, осуществлять регулировки. Содержание учебного материала Назначение тормозной системы. Основные части тормозной системы. Расположение основных элементов тормозной системы на автомобиле. Тормозные механизмы, назначение, типы. Устройство и работа трансмиссионных тормозных механизмов. | 10 | |

| | | | |
|--|---|--|--|
| | | | |
| | Самостоятельная работа: Тормозная система легковых и грузовых автомобилей | | |

2.2 Разработка учебно-методического обеспечения занятия с использованием игровой технологии по МДК «Устройство автомобилей» на тему «Тормозная система»

Согласно ФГОС СПО по специальности 23.02.07 Техническое обслуживание и ремонт двигателей, систем и агрегатов автомобилей программа МДК «Устройство автомобилей» является частью профессионального цикла.

Программа отражает современные тенденции и требования к обучению и практическому владению основами рационального природопользования в повседневном общении и профессиональной деятельности, направлена на повышение общей и коммуникативной культуры специалистов среднего звена, совершенствование коммуникативных умений и навыков, повышение качества профессионального образования [5].

Методическое обеспечение, как процесс, – это планирование, разработка и создание оптимальной системы учебно-методической документации и средств обучения. Учебно-методическое обеспечение необходимо для эффективной организации образовательного процесса в рамках времени и содержания, определяемых профессиональной образовательной программой [23].

Методическое обеспечение, как результат, – это совокупность всех учебно-методических документов, представляющих собой системное описание образовательного процесса, который впоследствии будет реализован на практике. Это методическое обеспечение есть дидактическое средство управления подготовкой бакалавров [17].

Разрабатываемое учебно-методического обеспечения (УМО) основано на данных рабочей программы дисциплины «Устройство автомобилей». Описание всех занятий, выполнены в соответствии с компетенциями, прописанными в рабочей программе дисциплины [14].

Для разработки учебно-методического обеспечения выбран раздел «Тормозная система».

Поскольку дисциплину «Устройство автомобилей» изучают студенты одной группы, то принято решение разработать учебно-методическое обеспечение раздела «Тормозная система» в формате деловой игры.

Учебные практики проводятся на базе учебно-производственных мастерских техникума, остальные виды практик – в автотранспортных предприятиях города.

Задачи курса состоят в формировании целостного представления:

- об устройстве и основе теории подвижного состава автомобильного транспорта;
- о базовых схемах включения элементов электрооборудования;
- о свойствах и показателях качества автомобильных эксплуатационных материалов;
- о правилах оформления технической и отчетной документации;
- о классификации, основных характеристиках и технических параметрах автомобильного транспорта;
- о методах оценки и контроля качества.

В результате освоения учебной дисциплины выпускник должен обладать следующими компетенциями.

Общими:

ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.

ОК 02. Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

МДК 01.01 Устройство автомобилей

Тема «Тормозная система»

Цель занятия: знакомство с назначением, устройством, принципом работы тормозной системы.

Задачи:

– Дидактические: обеспечить в ходе урока усвоение и закрепление следующих основных понятий: назначение, устройство и принцип работы тормозной системы; сформировать умения и навыки практического характера по ремонту тормозной системы.

– Развивающие: создать условия для развития общих и профессиональных компетенций обучающихся, формировать исследовательские навыки; развивать познавательную активность, формировать умение рационально организовывать собственную деятельность.

– Воспитательные: развивать мотивационные качества обучающихся, воспитывать интерес к профессии, самостоятельность в выполнении заданий.

Ведущая технология: информационная

Тип занятия: комбинированный урок

Вид занятия: урок с элементами выполнения вопросов в игровом методе обучения «Деловая игра».

Методы обучения: словесные методы; наглядные методы; методы контроля и учета знаний; методы планирования, мотивации и стимулирования учебной деятельности; применение информационных технологий, игровые методы обучения «Деловая игра»

Конспект учебного занятия

МДК 01.01 Устройство автомобилей

Тема «Тормозная система»

План учебного занятия:

1. Понятие «Тормозная система».
2. Виды тормозной системы.
3. Устройство тормозной системы автомобиля.
4. Принцип работы тормозной системы.
5. Основные неисправности тормозной системы.

Тормозная система

Тормозная система автомобиля (англ. – brake system) относится к системам активной безопасности и предназначена для изменения скорости движения автомобиля вплоть до его полной остановки, в том числе экстренной, а также удержания машины на месте в течение длительного периода времени. Для реализации перечисленных функций применяются следующие виды тормозных систем: рабочая (или основная), запасная, стояночная, вспомогательная и антиблокировочная (система курсовой устойчивости). Совокупность всех тормозных систем автомобиля называется тормозным управлением.

Рабочая (основная) тормозная система

Главное предназначение рабочей тормозной системы заключается в регулировании скорости движения автомобиля вплоть до его полной остановки.

Основная тормозная система состоит из тормозного привода и тормозных механизмов. На легковых автомобилях применяется преимущественно гидравлический привод.

Гидропривод состоит из:

- главного тормозного цилиндра (ГТЦ);
- вакуумного усилителя;

- регулятора давления в задних тормозных механизмах (при отсутствии ABS);
- блока ABS (при наличии);
- рабочих тормозных цилиндров;
- рабочих контуров

Главный тормозной цилиндр преобразует усилие, сообщаемое водителем педали тормоза, в давление рабочей жидкости в системе и распределяет его по рабочим контурам.

Для увеличения силы, создающей давление в тормозной системе, гидропривод оснащается вакуумным усилителем.

Регулятор давления предназначен для уменьшения давления в приводе тормозных механизмов задних колес, что способствует более эффективному торможению.

Контурные тормозной системы, представляющие собой систему замкнутых трубопроводов, соединяют между собой главный тормозной цилиндр и тормозные механизмы колес.

Контурные могут дублировать друг друга или осуществлять только свои функции. Наиболее востребована двухконтурная схема тормозного привода, при которой пара контуров работает диагонально.

Запасная тормозная система

Запасная тормозная система служит для экстренного или аварийного торможения при отказе или неисправности основной. Она выполняет те же функции, что и рабочая тормозная система, и может функционировать и как часть рабочей системы, и как самостоятельный узел.

Стояночная тормозная система

Основными функциями и назначением стояночной тормозной системы являются:

- удержание транспортного средства на месте в течение длительного времени;
- исключение самопроизвольного движения автомобиля на уклоне;
- аварийное и экстренное торможение при выходе из строя рабочей тормозной системы

Устройство тормозной системы автомобиля

Основой тормозной системы являются тормозные механизмы и их приводы.

Тормозной механизм служит для создания тормозного момента, необходимого для торможения и остановки транспортного средства. Механизм устанавливается на ступице колеса, а принцип его работы основан на использовании силы трения. Тормозные механизмы могут быть дисковыми или барабанными.

Конструктивно тормозной механизм состоит из статичной и вращающейся частей. Статичную часть у барабанного механизма представляет тормозной барабан, а вращающуюся – тормозные колодки с накладками. В дисковом механизме вращающаяся часть представлена тормозным диском, неподвижная – суппортом с тормозными колодками.

Управляет тормозными механизмами привод.

Гидравлический привод не является единственным из применяемых в тормозной системе. Так в системе стояночного тормоза используется механический привод, представляющий собой совокупность тяг, рычагов и тросов. Устройство соединяет тормозные механизмы задних колес с рычагом

стояночного тормоза. Также существует электромеханический стояночный тормоз, в котором используется электропривод.

В состав тормозной системы с гидравлическим приводом могут быть включены разнообразные электронные системы: антиблокировочная, система курсовой устойчивости, усилитель экстренного торможения, система помощи при экстренном торможении (Brake Assist System).

Существуют и другие виды тормозного привода: пневматический, электрический и комбинированный. Последним может быть представлен как пневмогидравлический или гидропневматический.

Принцип работы тормозной системы

Работа тормозной системы строится следующим образом:

1. При нажатии на педаль тормоза водитель создает усилие, которое передается к вакуумному усилителю.
2. Далее оно увеличивается в вакуумном усилителе и передается в главный тормозной цилиндр.
3. Поршень ГТЦ нагнетает рабочую жидкость к колесным цилиндрам через трубопроводы, за счет чего растет давление в тормозном приводе, а поршни рабочих цилиндров перемещают тормозные колодки к дискам.
4. Дальнейшее нажатие на педаль еще больше увеличивает давление жидкости, за счет чего срабатывают тормозные механизмы, приводящие к замедлению вращения колес. Давление рабочей жидкости может приблизиться к 10-15 МПа. Чем оно больше, тем эффективнее происходит торможение.
5. Опускание педали тормоза приводит к ее возврату в исходное положение под действием возвратной пружины. В нейтральное положение возвращается и поршень ГТЦ. Рабочая жидкость также перемещается в главный

тормозной цилиндр. Колодки отпускают диски или барабаны. Давление в системе падает.

Важно! Рабочую жидкость в системе нужно периодически менять. Сколько тормозной жидкости потребуется на одну замену? Не более литра-полтора.

Основные неисправности тормозной системы

В таблице ниже приведены наиболее распространенные неисправности тормозной системы автомобиля и способы их устранения.

| Симптомы | Вероятная причина | Варианты устранения |
|----------|-------------------|---------------------|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

Заключение

Тормозная система является основой безопасного движения автомобиля. Поэтому на нее всегда должно быть обращено пристальное внимание. При неисправности рабочей тормозной системы эксплуатация транспортного средства запрещается полностью.

Деловая игра «Своя игра. Тормозная система»

Практическое занятие 1. Выполнение заданий по изучению темы «Тормозная система».

Тип урока: комбинированный, с использованием игрового метода обучения.

Методическое оснащение урока: рабочие тетради, мультимедийная установка, презентация игры.

Цели:

Образовательная: оценить знания студентов по теме «Тормозная система», расширить кругозор по дисциплине, способствовать формированию технического мировоззрения обучающихся.

Воспитательная: привить интерес к технике через игровую деятельность.

Развивающая: развивать логическое мышление, воображение, память, речь.

В игре знатокам предстоит ответить на вопросы в двух турах и заработать максимально возможное количество баллов.

Игра “Своя игра” создана с использованием, Microsoft PowerPoint.

Структура проведения деловой игры включает 4 последовательных этапа:

I этап

На I этапе (организационный) проводится обоснование темы и цели игры, формирование мини-групп (по 7-8 чел.), информирование участников об условиях игры, вручение игровых документов и оборудования (лист А4, шариковая ручка).

Игра запускается открытием файла. Открывается слайд, на котором название игры (рисунок 2.1).



Рисунок 2.1 – Начало игры

II этап

II этап (подготовительный) включает в себя самостоятельную работу мини-групп, изучение ситуации, инструкции, распределение ролей (выбор лидера (капитана) команды), сбор дополнительной информации.

Ведущий (преподаватель) объявляет о начале игры и знакомит студентов с условиями её проведения, а также предлагает выбрать из числа студентов и помощника для ведущего.

III этап

В ходе III этапа (игровой) мини-группы отвечают на подготовленные задания.

Группа делится на 2 равных команды, избирается капитан команды, где им будет представлено 18 вопросов. В каждом вопросе 1 ответ, где им необходимо выбрать один правильный ответ, кто быстрее. Время на ответ 60 секунд, если команда №1 отвечает правильно, то следующий ход остается у этой команды, если эта команды отвечает не правильно, то возможность ответить на этот вопрос переходит команде №2. Если 2 команды не дают правильный ответ, ведущий озвучивает ответ, и выбор следующего номера вопроса из таблицы, переходит команде №2.

Следующий слайд открывает игровое поле, представляющее собой номинации игры. В игре 2 тура, каждая содержит 9 комбинаций, из которых командам необходимо выбрать вопрос и на него ответить (рисунок 2.2 и рисунок 2.3).

| | А | Б | В |
|---|--|---|---|
| 1 | <u>50</u> <input type="button" value=""/> | <u>100</u> <input type="button" value=""/> | <u>150</u> <input type="button" value=""/> |
| 2 | <u>50</u> <input type="button" value=""/> | <u>100</u> <input type="button" value=""/> | <u>150</u> <input type="button" value=""/> |
| 3 | <u>50</u> <input type="button" value=""/> | <u>100</u> <input type="button" value=""/> | <u>150</u> <input type="button" value=""/> |

Рисунок 2.2 – 1 тур

| | А | Б | В |
|---|---|---|---|
| 1 | <u>200</u> <input type="button" value=""/> | <u>300</u> <input type="button" value=""/> | <u>400</u> <input type="button" value=""/> |
| 2 | <u>200</u> <input type="button" value=""/> | <u>300</u> <input type="button" value=""/> | <u>400</u> <input type="button" value=""/> |
| 3 | <u>200</u> <input type="button" value=""/> | <u>300</u> <input type="button" value=""/> | <u>400</u> <input type="button" value=""/> |

Рисунок 2.3 – 2 тур

При нажатии на кнопки с написанным номером вопроса и количеством баллов за вопрос, открываются гиперссылки на вопросы игры (рисунок 2.4).

Количество баллов зависит от уровня сложности вопроса (всего по 9 вопросов в каждом туре (уровень сложности: легкий, средний, высокий)).

Рисунок 2.4 – Пример вопроса игры «Своя игра. Тормозная система»

Чем выше баллы, тем сложнее вопрос. Команды вправе выбирать вопрос любой степени сложности. По очереди называют выбранную ими цифру, преподаватель наводит курсор мыши на эту цифру и нажимает на неё, на экране появляется вопрос, который зачитывается.

Команде даётся время на обдумывание, в зависимости от сложности вопроса (1 минута), далее команда озвучивает ответ. Если команда ответила правильно, то жюри записывает количество баллов и фамилию игрока команды кому принадлежал этот ответ в бланк ответа.

В противном случае этот вопрос задается другой команде.

IV этап

На IV этапе ведущий проводит анализ решений, дает объективную оценку результатов деловой игры, отметив ее положительные и отрицательные стороны; делает анализ и оценивает работу обучающихся (выступления, ведение протокола и другие моменты, отметив оперативность, деловитость, аккуратность, инициативу отдельных обучающихся; указать обучающимся на имеющиеся пробелы в знаниях и наметить меры по устранению их (через групповые или индивидуальные консультации и другие формы); подсчитывают баллы, объявляется команда-победитель, набравшая большее количество баллов по итогам всей игры; выставление оценок; ведущий (преподаватель) должен поблагодарить обучающихся за их активность в подготовке и проведении игры.

Результатом проведения игры являются способности студентов:

- умение применять свои знания на практике;
- способность оценивать свою деятельность;
- осознать себя путем самооценки;
- получить стимул к самосовершенствованию и саморазвитию, осознать желание работать над собой.

2.3 Методические аспекты применения игровой технологии

1. Выбор игры.

На этом этапе происходит отбор содержания теоретического материала для игры на основе программы, тематического плана, методической литературы.

Отобрав игры, соответствующие программному содержанию, учитель должен четко представить себе, какие результаты он хочет получить. От этого часто зависит оформление замысла, игровые действия, содержание и формулировка правил, ход игры.

2. Подготовка игры а) Предварительная подготовка учащихся к игре. Следует заметить, что не все игры содержат этот этап. Задача учителя заключается в том, чтобы все дети понимали, что они должны сделать в ходе подготовительной работы. Предварительная подготовка зачастую несет основную дидактическую нагрузку. Это в основном относится к ролевым играм. На данном этапе педагогу следует предоставить свободу творчества ученикам, больше доверять детям. Не нужно полностью организовывать подготовку, пусть они сами проявят самостоятельность. б) Подготовка непосредственно перед игрой. Этот этап должен быть направлен на создание эмоционального игрового настроения (переставить столы, включить музыку, приготовить к использованию технические средства, вывесить схемы, карты, картины); проверить готовность учащихся к игре.

3. Введение в игру а) Предложение игры детям. Нужна помощь в написании курсовой? Мы - биржа профессиональных авторов (преподавателей и доцентов вузов). Наша система гарантирует сдачу работы к сроку без плагиата. Правки вносим бесплатно. Заказать курсовую Обычно организатору игры достаточно сказать вступительные слова, на подобие: Подробнее а) Начало игры. На этой стадии можно уточнить некоторые нюансы, касающиеся правил игры. Они проясняются в игре первых же участников. И тогда учителю нужно

остановить игру и кратко объяснить, что нарушено и как нужно правильно участвовать в игре. б) Развитие игрового действия (кульминация). На этой стадии максимально проявляется азарт играющих, одновременно возрастает интерес и участников, и зрителей (если таковые есть). Организатору важно следить за выполнением правил, а также за эмоциональным состоянием учеников (т.е. при необходимости подбодрить проигравшего, заметить что-нибудь интересное в его участии, напомнить, что в игре итог может быть совершенно неожиданным и т.д.) в) Заключительный этап игры. Учителю необходимо почувствовать, когда спадает напряжение; не следует ждать, что игра сама надоест учащимся. Нужно вовремя поставить точку, чтобы не только не пропало созданное игрой приподнятое настроение, но и не расфокусировалось направленное на изучаемый материал внимание.

5. Подведение итогов (оценка и поощрение) Подведение итогов игры включает в себя как дидактический результат (что нового учащиеся узнали, как справились с заданием, чему научились), так и собственно игровой (кто оказался^[SEP]лучшим и что помогло ему достичь победы).

Источник: <https://bank.nauchniestati.ru/primery/kurovaja-rabota-na-temu-ispolzovanie-igrovoj-dejatelnosti-na-uroke/>

2.4 Анализ результатов применения развивающих технологий с применением игровых методов

Цель экспериментального исследования – доказать эффективность педагогического и методического потенциала использования игровых технологий при изучении технических дисциплин как эффективного средства формирования и развития профессиональных компетенций обучающихся СПО.

Экспериментальное исследование проводилось на базе профессиональной образовательной организации: Южно-Уральский государственный технический

колледж в период с 11 апреля 2023 года по 14 апреля 2023 года. Проверка результатов проведения деловой игры проходил в два этапа:

1 этап – констатирующий, на котором проводилось исследование уровня теоретических знаний по МДК «Устройство автомобилей» тема занятия «Тормозная система».

2 этап – контрольно-оценочный.

В исследовании принимали участие студенты 2-х групп третьего курса по специальности 23.02.07 «Техническое обслуживание и ремонт двигателей, систем и агрегатов автомобилей» в составе 48 студентов (по 24 студента в каждой группе). Одна из групп была контрольной, а другая – экспериментальной.

Задачи эксперимента:

1) Разработать методику проведения деловой игры по МДК «Устройство автомобилей» по теме занятия «Тормозная система»;

2) Применить разработанную методику деловой игры в образовательном процессе;

3) Оценить эффективность применения деловой игры с точки зрения закрепления знаний студентов.

В ходе изучения психолого-педагогической литературы наблюдения за студентами, анкетирования, анализа ответов и выполненных заданий было выделено условно 3 уровня общетеоретической подготовки студентов экспериментальной и контрольной группы: высокий, средний, низкий.

1. *Высокий уровень* общетеоретической подготовки, которому соответствует активное владение знаниями и их постоянное применение.

2. *Средний уровень* – недостаточное владение теоретическими знаниями и ситуативное их применение.

3. *Низкий уровень* – отсутствие у студентов теоретических знаний.

Критерии и показатели общетеоретической подготовки студентов: усвоение технических знаний, знание выделенных технических понятий. К признакам относятся: усвоение содержания и объема понятий.

При определении уровня сформированности знаний и умений можно использовать подход количественной обработки результатов диагностики, который позволяет в отношении степени проявления каждого уровня определить количественный показатель. В нашем исследовании мы ввели следующие количественные показатели:

1) баллом «0» отмечали низкий уровень сформированности знаний, умений и навыков (НУ);

2) баллом «1» обозначали средний уровень (СУ);

3) баллом «2» обозначали оптимальный (высокий) уровень (ВУ).

Результаты оценки применения данного комплекса заданий представлены в таблице 4.

Таблица 4 – Результаты уровня сформированности профессиональных навыков обучающихся контрольной и экспериментальной групп на констатирующем этапе исследования, %

Наглядно полученные результаты представлены на рисунке 1.

По данным таблицы 4 и рисунка 3 видно, что уровень сформированности профессиональных навыков обучающихся контрольной и экспериментальной групп при изучении экономических дисциплин в колледже находится на среднем уровне – 55,8% обучающихся соответственно. Причиной такого уровня сформированности профессиональных навыков обучающихся при изучении технических дисциплин является применение традиционных форм и методов обучения. Обучающиеся не в полной мере заинтересованы в изучении технических дисциплин.

Рисунок 3 – Динамика уровня сформированности профессиональных навыков обучающихся контрольной и экспериментальной групп при изучении технических дисциплин, % (констатирующий этап)

Таким образом, и в контрольной, и в экспериментальной группе студенты показали сравнительно одинаковые результаты по знанию материала изучаемой дисциплины.

Исходя из полученных результатов констатирующего этапа исследования с обучающимися экспериментальной группы по специальности 23.02.07 «Техническое обслуживание и ремонт двигателей, систем и агрегатов автомобилей» была проведена формирующая работа, направленная на развитие профессиональных навыков при изучении технических дисциплин. Для этого на занятиях по «Тормозной системе» в период с 11 апреля по 14 апреля 2023 года применялись игровые технологии (деловая игра) (п.п. 2.1). В контрольной же группе изучения данной дисциплины проводилось в соответствии с тематическим планом без применения инновационной технологии.

Эффективность формирующей работы определялась на контрольном этапе исследования при помощи повторного применения комплекса заданий и сравнения полученных результатов до и после проведения формирующего этапа исследования.

По итогам контрольного исследования были получены результаты, представленные в таблице 5.

Таблица 5 – Результаты уровня развития профессиональных навыков обучающихся контрольной и экспериментальной групп на контрольном этапе исследования, %

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

Наглядно полученные результаты представлены на рисунке 4.

Рисунок 4 – Динамика уровня развития профессиональных навыков обучающихся контрольной и экспериментальной групп при изучении технических дисциплин после проведения формирующего этапа исследования, % (контрольно-оценочный этап)

По данным таблицы 5 и рисунка 4 видно, что уровень развития профессиональных навыков обучающихся экспериментальной группы при изучении технических дисциплин после проведения формирующей работы имеет положительную динамику.

Таким образом, применение игровых технологий в процессе обучения техническим дисциплинам можно считать одним из эффективных средств, способствующих формированию и развитию профессиональных навыков обучающихся СПО при изучении технических дисциплин.

Контрольный этап исследования показал, что внедрение игровых технологий в процесс обучения техническим дисциплинам в организациях среднего профессионального образования способствовало повышению уровня развития профессиональных навыков обучающихся экспериментальной группы к данным дисциплинам. Экспериментальное исследование подтвердило, что игровые технологии являются важнейшим средством обучения. Они обеспечивают взаимосвязь теории и практики изучаемого предмета.

ВЫВОД ПО ГЛАВЕ II

В ходе занятия было проведено опытно-экспериментальное исследование, целью которого было выявить педагогический и методический потенциал использования игровых технологий при изучении технических дисциплин как эффективного средства развития профессиональных навыков обучающихся СПО.

Поэтому технологии, которые необходимо использовать в своей деятельности, должны быть направлены на формирование и развитие личности, соответствующей запросам общества и способствовать обеспечению достойного уровня и постоянному совершенствованию качества образования. И основным средством достижения новых являются современные педагогические технологии, именно технология развивающего обучения.

Такие технологии позволяют перейти на качественно новый уровень обучения. Так как традиционное обучение – это тип обучения, обеспечивающий репродуктивное усвоение знаний. Преподаватель сообщает тему урока, цели, что никак не способствует возникновению познавательного интереса у учащихся. Поиск решения редуцирован до изложения готового знания, т.е. объяснения материала, что не гарантирует понимания материала большинством студентов в учебной группе.

Сегодня преподаватель перестает быть вместе со студентом носителем «объективного знания», которое он пытается передать учащемуся. Его главной задачей становится мотивировать студентов на проявление инициативы и самостоятельности в открытии новых знаний, развития мышления и памяти, поиск способов применения этих знаний при решении различных проблемных задач. На этапе поиска решения преподаватель побуждает обучающихся выдвинуть и проверить гипотезы, т.е. обеспечивает «открытие» знаний путем проб и ошибок. Таким образом, в решении задачи создания новой развивающей образовательной среды огромное значение приобретают современные педагогические технологии.

Исследование показало, что использование современных педагогических технологий при организации деятельности организации среднего профессионального образования позволяет утверждать, что они являются одним из самых мощных средств социализации личности обучающегося, поскольку способствуют развитию творческих способностей и таких личностных новообразований, как активность, самостоятельность и коммуникативность обучающихся. Именно это и соответствует запросам общества.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Игровая деятельность является важнейшим средством формирования профессиональных навыков специалиста, она способна изменять стиль мышления и характер поведения человека, служить сильным стимулом творческой активности и состязательности. Поэтому игровой метод обучения получает все большее признание среди педагогов-практиков. Игра выступает доступным путем к овладению теми или иными знаниями, умениями, навыками, в том числе, профессиональными.

В процессе теоретического анализа литературы по теме исследования раскрыты сущность и содержание игровых технологий обучения, приведена роль и значение игровых технологий в учебном процессе образовательных учреждений СПО, рассмотрены игровые технологии как средство формирования профессиональных навыков обучающихся образовательных учреждений СПО при изучении технических дисциплин.

На сегодняшний день игровые технологии занимают достойное положение в процессе профессиональной подготовки студентов. Игровые технологии позволяют в учебно-игровом поле студентам проиграть разнообразные роли и освоить их, создавая будущую модель взаимодействия людей в практической ситуации. Игровая форма занятий создается на занятии с помощью игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности.

В профессиональной подготовке будущих специалистов использование игровых технологий повышает мотивацию обучения, знания усваиваются не абстрактно, а в реальном процессе, в динамике развития сюжета деловой игры, способствуют формированию целостного представления производственной ситуации. Деловые игры, разработанные на конкретных ситуациях, вводят обучающихся в сферу профессиональной деятельности, вырабатывают у них способность критически оценивать действующую ситуацию, находить решения по ее совершенствованию. Приобретенные в процессе игры, максимально

приближенной к профессиональной деятельности, навыки позволяют будущему специалисту избежать ошибок, которые возникают при переходе к самостоятельной трудовой деятельности.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ