



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

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

Методические аспекты применения игровых технологий при освоении
 дисциплины "Электротехника и электроника" общепрофессионального
 модуля в организациях среднего профессионального образования

Выпускная квалификационная работа
 по направлению: 44.03.04 Профессиональное обучение (по отраслям)
 Направленность (профиль): Транспорт
 Форма обучения заочная

Проверка на объем заимствований:

61 % авторского текста

Работа рекомендована к защите


«10» 09 2023 г.

Зав. кафедрой АТИТ и МОТД

 Руднев В.В.


Выполнил:

Студент группы ЗФ-509-082-5-1

Хохряков Александр Сергеевич 

Научный руководитель:

Руднев Валерий Валентинович,

к. т. н., доцент 

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	6
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПРИМЕНЕНИЯ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ В ПРОЦЕССЕ ПРЕПОДАВАНИЯ	10
1.1. Понятие игровых методов, их значение и особенности в теории и методике профессионального обучения.....	10
1.2 Развитие интеллектуальных способностей обучающихся среднего профессионального образования с помощью игровых технологий.....	20
1.3 Викторина как форма развивающего обучения в организациях среднего профессионального образования.....	33
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ I	36
ГЛАВА 2. ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ В ПРОЦЕССЕ ПРЕПОДАВАНИЯ ДИСЦИПЛИН ОБЩЕПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ	39
2.1 Анализ учебно-методического обеспечения дисциплины "Электротехника и электроника"	39
2.2 Применение игровой технологии обучения по дисциплине "Электротехника и электроника"	41
2.3 Методические аспекты применения игровой технологии.....	50
2.4 Анализ результатов исследования.....	52
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2	55
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	57
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	59
ПРИЛОЖЕНИЕ	64

ВВЕДЕНИЕ

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

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

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

В настоящее время в различных учебниках по педагогике и в методических пособиях описано около 50 методов обучения.

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

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

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

Профессиональные образовательные организации все чаще применяют деловые игры при изучении дисциплин общепрофессионального и профессионального циклов.

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

Преимущество игровых ситуаций заключается в том, что она достигает своих целей незаметно для обучаемого, без всякого давления на личность. Игровые ситуации, помогают участникам провести ее в непринужденной творческой атмосфере, что способствует более прочному закреплению знаний, умений и навыков. Игровые ситуации отличаются от других форм обучения тем, что в них являются активными участниками [2, 4 и др.].

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

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

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 игровых технологий при освоении дисциплины "Электротехника и электроника" общепрофессионального модуля в

организациях среднего профессионального образования.

Целью исследования является разработка методических аспектов применения игровых технологий при освоении дисциплины "Электротехника и электроника" общепрофессионального модуля в организациях 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 "Электротехника и электроника".

Задачи исследования:

1) Проанализировать возможность применения игровых технологий в процессе преподавания дисциплин общепрофессионального модуля.

2) Исследовать происхождение и сущность игровых технологий.

3) Исследовать разновидности игр, применяемых в педагогических технологиях.

4) Разработать учебно-методического обеспечения занятия с использованием игровой технологии по дисциплине "Электротехника и электроника" общепрофессионального модуля в организации среднего профессионального образования.

5) Разработать игровую технологию «Своя игра» по дисциплине "Электротехника и электроника" общепрофессионального модуля и методические аспекты её применения;

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 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПРИМЕНЕНИЯ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ В ПРОЦЕССЕ ПРЕПОДАВАНИЯ

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

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

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

Увеличение прикладного компонента подготовки, смещение акцента на самостоятельную работу, определенное федеральными государственными образовательными стандартами, позволяет формировать систему обобщенных знаний, умений и навыков, которые могут быть перенесены из одной сферы деятельности в другую и выступить в качестве интегральной основы

профессионального развития, где на первый план выдвигаются способности и профессиональные навыки специалистов, умеющих адекватно реагировать на происходящие изменения, самостоятельно принимать решения и реализовывать их на практике в процессе овладения новыми технологиями и профессиями [9].

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

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

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

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

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

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

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

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

что ведет к формированию общекультурных и профессиональных компетенций. При множественном числе современных активных и интерактивных технологий и методов обучения особое место в высшем образовании занимает методика работы в малых группах. Содержание методики заключается в том, что студенты учатся работать в коллективе и решать общие проблемы [23].

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

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

В педагогической практике используется и другое важное свойство игры – ее способность обеспечивать формирование у учащихся такого целостного опыта, который необходим им в будущей учебной и практической деятельности. Это свойство игры обуславливает ее место в учебном процессе и взаимодействие с неигровыми методами обучения.

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

Селевко Г. К. в книге «Современные образовательные технологии» выделяет следующие виды игровых ситуаций:

1. Имитационные игры. На занятиях имитируется деятельность какой-либо организации, предприятия или его подразделения. Имитироваться могут события, конкретная деятельность людей (деловое совещание, обсуждение плана, проведение беседы и т.д.) и обстановка, условия, в которых происходит событие или осуществляется деятельность.

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

3. Исполнение ролей. В этих играх отрабатываются тактика поведения, действий, выполнение функций и обязанностей конкретного лица. Для проведения игр с исполнением роли разрабатывается модель-пьеса ситуации, между учащимися распределяются роли с «обязательным содержанием».

4. «Деловой театр». В нем разыгрывается какая-либо ситуация, поведение человека в этой обстановке. Здесь студент должен мобилизовать весь свой опыт, знания, навыки, суметь вжиться в образ определенного лица, понять его действия, оценить обстановку и найти правильную линию поведения. Основная задача метода инсценировки – научить ориентироваться в различных обстоятельствах, давать объективную оценку своему поведению, учитывать возможности других людей, устанавливать с ними контакты, влиять на их интересы, потребности и деятельность, не прибегая к формальным атрибутам власти, к приказу.

5. Психодрама и социодрама. Они весьма близки к «исполнению ролей» и «деловому театру». Это тоже «театр», но уже социально-психологический, в

котором отрабатывается умение чувствовать ситуацию в коллективе, оценивать и изменять состояние другого человека, умение войти с ним в продуктивный контакт.

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

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие);
- творческая, в значительной мере импровизационный, очень активный характер этой деятельности («поле творчества»);
- эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция (чувственная природа игры, «эмоциональное напряжение»);
- наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

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

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

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

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

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

Правильно организованный мозговой штурм включает три обязательных этапа [1, 4].

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

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

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

Анализ конкретных ситуаций или кейс-метод.

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

Метод кейсов представляет собой изучение, анализ и принятие решений по ситуации (проблеме), которая возникла в результате происшедших событий, реальных ситуаций или может возникнуть при определенных обстоятельствах в

тот или иной момент времени. Таким образом, различают полевые ситуации, основанные на реальном фактическом материале, и кресельные (вымышленные) ситуации, кейсы. Обучающиеся должны проанализировать ситуацию, разобраться в сути проблем, предложить возможные решения и выбрать лучшее из них.

Метод развивает следующие навыки:

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

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

Творческие. Очень важны творческие навыки.

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

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

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

Хороший кейс должен удовлетворять следующим требованиям:

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

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

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

— все участники обсуждения равноправны;

— никто не имеет права диктовать свою волю и решения.

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

В условиях подготовки квалифицированных рабочих и специалистов широкое применение находят деловые игры. Основная их цель – формирование и отработка конкретных умений действовать в четко определенных ситуациях. В ходе проведения деловых игр учащиеся в специально смоделированных условиях обучаются оперативно анализировать заданные производственные условия (вплоть до аварийных) и принимать оптимальные решения, вести поиск неисправностей на основе заданных параметров, выбирать наиболее целесообразный технологический процесс, решать экономические проблемы и т.п. К деловым играм с полным основанием следует отнести упражнения учащихся на тренажерах, которые широко применяются как в теоретическом, так и производственном обучении [25].

Дебаты – интерактивная педагогическая технология; форма проведения воспитательного мероприятия или учебного занятия; или форма интеллектуальной игры; обмен мнениями, прения; общественное движение. Дебаты – интеллектуальное соревнование, развивающее умение активно отстаивать свои взгляды и суждения.

Цель использования:

— развитие умения критически мыслить, рассуждать, продуктивно организовывать процесс дискуссии; творческих способностей обучающихся;

общей культуры и интеллекта;

— развитие воли, памяти, мышления,

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

— формирование готовности противостоять “информационному зомбированию”;

— развитие умения осознанно вырабатывать жизненную позицию.

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

Структура дебатов:

— определение темы (в виде утверждения), целей;

— формирование команд;

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

— подготовка команд;

— критерии оценки;

— форма анализа и оценки;

— рефлексия.

Отличительные признаки: жесткий временной регламент; четкое распределение ролей; игра по строгим правилам; возможность рассмотреть одно и то же явление (факт) с прямо противоположных позиций; большая подготовительная работа; разнообразие и объективность критериев оценки [4].

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

Игры выгодно отличаются от других методов обучения тем, что позволяют обучающимся быть причастными к функционированию систем, дают

возможность им как бы «пожить» некоторое время в изучаемой в лабораторных условиях организационно-производственной системе. При этом следует подчеркнуть, что учебные игры не подменяют традиционные методы обучения, а рационально их дополняют.

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

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

1.2 Развитие интеллектуальных способностей обучающихся среднего профессионального образования с помощью игровых технологий

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

Использование игровых технологий в учебно-воспитательном процессе способствует подготовке их к важнейшим социальным ролям, которые ученики смогут «примерить» на себя на занятиях. Кроме того, игровая технология выгодно отличается от других методов обучения тем, что позволяет ученику

быть лично причастным к функционированию изучаемого явления, дает возможность прожить некоторое время в «реальных» жизненных условиях. Игры и задания игрового характера позволяют в увлекательной форме развивать у учащихся ценные качества: внимание, самоконтроль, наблюдательность, сообразительность, настойчивость. Однако, прежде чем включить игровую технологию в учебный процесс, необходимо определить: какой учебный материал целесообразно изучать с использованием игровой технологии; для какого состава детей следует ее применять; как увязать игру с другими способами воспитания и обучения; как найти время в учебном плане для ее проведения; какую игровую технологию следует выбрать по конкретной изучаемой теме [12, 14].

Применение игровой технологии предусматривает стремление педагога к максимальной концентрации во времени, т.к. при значительных перерывах дети теряют нить игры, эмоциональный настрой, забывают правила. В то же время следует учитывать и такие факторы, как утомляемость игроков, необходимость продумать полученные результаты, проанализировать сложившуюся ситуацию, изменить стратегию или тактику игровых действий.

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

Многие психологи и педагоги неоднократно обращали внимание на то, что, как правило, взрослые редко видят и используют возможности малых групп, хотя именно в них таятся корни успеха образовательного процесса. Чтобы использовать игровые технологии в своей деятельности, педагог должен знать общие приемы по организации работы с группой, методику игротехники, понимать важность презентационных, коммуникативных навыков, динамики в игре и умения эту игру выстроить. Самому педагогу надо быть готовым играть, вовлекая, участвуя, помогая детям. Но необходимо следить и за тем, чтобы игровой активностью и раскованностью не подавить детей, превратив их в зрителей [35].

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

Прежде всего, для успешного проведения занятия важно заранее продумать все детали, провести подготовительную работу, поэтому нужно разработать методические рекомендации, полагаясь на проведенный удачный эксперимент. Благодаря этим разработкам можно предоставить полезную и важную информацию для педагогов по данной дисциплине, которые будут использовать игровые технологии. Игровые методики универсальны, и их возможность велика, любой предмет можно подогнать для этого, в чем главная особенность этих методик [34].

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

Игры – это источник развития себя, они помогают проявить обучающимся свою самостоятельность. Наиболее мощным стимулом активности в познание и эмоциональном подъёме в процессе обучения являются дидактические игры. Эти игры заставляют думать, дают возможность студенту проверить и развить свои способности. Они являются одним из средств развития интеллектуальных способностей.

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

В работе приведены разные примеры упражнений и виды игр: загадки, поиск слов, исключение лишнее, составление приложений, способы применения

предмета и так далее. Все это можно комбинировать, сочетать и соединять вместе, для того чтобы игры были более интересными и не простыми, так как чем больше в них сложностей и путей развития, тем больше в нее увлечены студенты. А это самое главное для каждого педагога, разогреть внимание и интерес обучающихся и сформировать знания и умения в своем предмете.

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 [17].

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 [33].

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).

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 лично 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.

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

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

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

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

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

ГЛАВА 2. ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ В ПРОЦЕССЕ ПРЕПОДАВАНИЯ ДИСЦИПЛИН ОБЩЕПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

2.1 Анализ учебно-методического обеспечения дисциплины "Электротехника и электроника"

Программа отражает современные тенденции и требования к обучению и практическому владению основами практической деятельности, направлена на повышение общей и коммуникативной культуры специалистов среднего звена, совершенствование коммуникативных умений и навыков, повышение качества профессионального образования.

Квалификация – специалист. Уровень подготовки – базовый.

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

Цели и планируемые результаты освоения дисциплины:

В результате освоения дисциплины студент должен уметь:

- пользоваться электроизмерительными приборами;
- производить проверку электронных и электрических элементов автомобиля;
- производить подбор элементов электрических цепей и электронных схем.

В результате освоения дисциплины студент должен знать:

- методы расчета и измерения основных параметров электрических, магнитных и электронных цепей
- компоненты автомобильных электронных устройств
- методы электрических измерений
- устройство и принцип действия электрических машин.

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

Таблица 2.1 - Фрагмент учебного плана

	2	3	4	5

Перечень компетенций, элементы которых формируются в ходе освоения учебной дисциплины:

2.2 Применение игровой технологии обучения по дисциплине "Электротехника и электроника"

Таблица 2.2 – Технологическая карта занятия № 1

Таблица 2.3 – Технологическая карта занятия № 2 (ход занятия)

ОП 03 Электротехника и электроника

Тема «Электрические машины переменного тока: назначение, классификация и область применения. Асинхронный электродвигатель. Синхронный электродвигатель».

Цель занятия: знакомство с назначением, устройством, принципом работы электрических машин переменного тока: назначением, классификацией и областью применения.

Задачи:

– Дидактические: обеспечить в ходе урока усвоение и закрепление следующих основных понятий: Электрические машины переменного тока: назначение, классификация и область применения. Асинхронный электродвигатель. Синхронный электродвигатель; сформировать умения и навыки практического характера по данной теме.

– 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»

План учебного занятия:

1. Понятия «Электрические машины переменного тока: назначение, классификация и область применения. Асинхронный электродвигатель. Синхронный электродвигатель».

2. Деловая игра «Своя игра. Электрические машины.»

Практическое занятие 1. Выполнение заданий по изучению темы «Электрические машины».

Тип урока: комбинированный, с использованием игрового метода обучения.

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

Цели:

Образовательная: оценить знания студентов по теме «Электрические машины переменного тока: назначение, классификация и область применения. Асинхронный электродвигатель. Синхронный электродвигатель», 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 неправильно, 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).

Рисунок 2.2 – 1 тур

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»

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

2.4 Анализ результатов исследования

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 ходе эксперимента проверялась действенность проведения деловой игры.

Таблица 2.3 - Распределение студентов по уровням сформированности знаний на констатирующем этапе эксперимента

В экспериментальной группе была проведена игра в процессе изучения

дисциплины "Электротехника и электроника", а в контрольной же группе изучения данной дисциплины проводилось в соответствии с тематическим планом без применения инновационной технологии.

Со студентами контрольной и экспериментальной групп, участвовавшими в экспериментальной работе, проводились срезы знаний. Результаты приведены в табл. 2.4.

Таблица 2.4 - Распределение студентов по уровням сформированности знаний на контрольно-оценочном этапе эксперимента

Эксперимент по применению деловой игры в образовательном процессе при изучении дисциплины профессионального цикла показал следующее:

1. В экспериментальной группе все студенты смогли освоить дисциплину.
2. Многие студенты экспериментальной группы благодаря проведению игры смогли повысить уровень усвоения учебного материала по изучаемой дисциплине, оценить практическую направленность дисциплины "Электротехника и электроника". и приобрести опыт работы в команде.

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2

Игра– это модель взаимодействия людей, вступающих в конфликт или сотрудничающих друг с другом. Подобные взаимодействия постоянно присутствуют в явной или скрытой форме в экономической жизни общества и отношениях его членов. Всякая деловая игра черпает свои исходные положения и правила из действительности, но учесть все разнообразие жизни, конечно не может.

Игра, используемая в учебном процессе, выполняет следующие функции:

- 1) обучающую – развитие памяти, внимания, общеучебных умений и навыков, восприятие учебной информации различной модальности;
- 2) развлекательную – создание благоприятной атмосферы на занятиях;
- 3) коммуникативную – объединение учащихся, установление между ними эмоциональных контактов;
- 4) релаксационную – снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении;
- 5) психотехническую – формирование навыков подготовки своего физиологического состояния для более эффективной деятельности, перестройки психики для усвоения больших объемов информации.

В связи с изложенными функциями применение учебных деловых игр возможно при изучении любой темы учебной дисциплины.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

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

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

Интерес является главным мотивом активизации обучающихся. Данный фактор необходимо учитывать уже при формировании учебного материала. Обучающийся никогда не станет изучать конкретную ситуацию, если она надуманна и не отражает действительности, не будет активно обсуждать проблему, которая к нему не имеет никакого отношения. И наоборот, интерес его резко возрастает, если материал содержит характерные проблемы, которые ему приходится встречать, а порой и решать в повседневной жизни. Тут его познавательная активность будет обусловлена заинтересованностью в исследовании данной проблемы, изучения опыта её решения.

Творческий характер учебно-познавательной деятельности сам по себе является мощным стимулом к познанию. Исследовательский характер учебно-познавательной деятельности позволяет пробудить у обучающихся творческий интерес, а это в свою очередь побуждает их к активному самостоятельному и коллективному поиску новых знаний.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					
16.					
17.					
18.					
19.					
20.					
21.					
22.					
23.					
24.					
25.					
26.					
27.					
28.					

29.					
30.					
31.					
32.					
33.					
34.					
35.					
36.					
37.					
38.					
39.					
40.					
41.					
42.					
43.					
44.					
45.					
46.					
47.					
48.					
49.					