



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 «Автомобильные
эксплуатационные материалы» в профессиональных образовательных
организациях

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

Проверка на объем заимствований:
85,66 % авторского текста

Работа рекомендована к защите
« 18 » июня 2025 г.
Зав. кафедрой АТ, ИТ и МОТД
Руднев В.В.

Выполнил:
Студент группы ЗФ-509-082-5-1
Кирилов Александр Александрович

Научный руководитель:
к.т.н., доцент кафедры АТ, ИТ и МОТД
Хасанова М.Л.

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	6
ГЛАВА 1. ПОНЯТИЕ И ОСОБЕННОСТИ ТЕХНОЛОГИЙ РАЗВИВАЮЩЕГО ОБУЧЕНИЯ В УСЛОВИЯХ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ.....	11
1.1 Технологии развивающего обучения, возможность их применения в условиях профессионального образования.....	11
1.2 Применение технологий развивающего обучения в организациях среднего профессионального образования.....	16
1.3 Викторина как форма развивающего обучения в организациях среднего профессионального образования.....	25
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1.....	29
ГЛАВА 2. РАЗРАБОТКА МЕТОДИЧЕСКИХ АСПЕКТОВ ПРИМЕНЕНИЯ ТЕХНОЛОГИИ РАЗВИВАЮЩЕГО ОБУЧЕНИЯ ПО МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОМУ КУРСУ «АВТОМОБИЛЬНЫЕ ЭКСПЛУАТАЦИОННЫЕ МАТЕРИАЛЫ».....	31
2.1 Нормативно-рекомендательная база междисциплинарного курса «Автомобильные эксплуатационные материалы».....	31
2.2 Разработка учебно-методического обеспечения занятия с использованием игровой технологии по МДК «Автомобильные эксплуатационные материалы».....	35
2.3 Методические аспекты применения игровой технологии.....	43
2.4 Анализ результатов применения развивающих технологий с применением игровых методов.....	44
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2.....	50
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	52
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ.....	54

ВВЕДЕНИЕ

Среди активных методов обучения все большее развитие и широкое применение получают деловые игры. Несомненно, что подготовка деловых игр 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 [5, 6, 10 и др.].

Игровое обучение предполагает решение проблем, связанных с профессиональной деятельностью, человеческими взаимоотношениями и личными трудностями игрового обучения мотивации.

Игра является уникальным механизмом аккумуляции и передачи социального опыта - как практического (овладение средствами решения задач), так и этического, связанного с определенными правилами и нормами поведения в различных ситуациях. Активное применение игрового метода обучения обусловлено требованиями повышения эффективности обучения за счёт более активного включения обучающихся в процесс не только получения знаний, но и непосредственного (здесь и теперь) их использования.

Игровая технология обучения способствует развитию мотивации обучения, в игре каждый студент может проявить свои личные качества, знания и умения. При внедрении игровой технологии в учебный процесс формируются ценностные ориентации и установки профессиональной деятельности, включается момент социального взаимодействия. Функция игры - ее разнообразная полезность: коммуникативность, диагностичность, коррекция, социализация. Большинству игр присущи четыре главные черты:

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 междисциплинарному курсу (МДК) «Автомобильные эксплуатационные материалы». Данное обстоятельство приводит к необходимости разработки методических рекомендаций по МДК «Автомобильные эксплуатационные материалы» 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 [12, 13, 14].

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 [26].

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 «Автомобильные эксплуатационные материалы» в профессиональных образовательных организациях».

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

Объектом исследования является процесс применения технологии развивающего обучения в профессиональных образовательных организациях.

Предметом исследования является применение игровой технологии, как одной из форм развивающего обучения, в организациях среднего профессионального образования при изучении МДК «Автомобильные эксплуатационные материалы».

Задачи исследования:

6) изучить понятие и особенности технологий развивающего обучения в условиях профессионального образования на основе игровых методов;

7) определить методические аспекты применения игровых методов обучения на занятиях по МДК в профессиональных образовательных организациях;

8) исследовать нормативно-рекомендательную базу МДК «Автомобильные эксплуатационные материалы» как основу применения технологий развивающего обучения;

9) разработать игровую технологию «Своя игра» для междисциплинарного курса «Автомобильные эксплуатационные материалы» и методические аспекты её применения;

10) проанализировать результаты применения технологий развивающего обучения в процессе преподавания междисциплинарного курса «Автомобильные эксплуатационные материалы» 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.

Практическая значимость исследования заключается в возможности применения разработанных материалов на занятиях в профессиональных образовательных организациях.

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

ГЛАВА 1. ПОНЯТИЕ И ОСОБЕННОСТИ ТЕХНОЛОГИЙ РАЗВИВАЮЩЕГО ОБУЧЕНИЯ В УСЛОВИЯХ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

1.1 Технологии развивающего обучения, возможность их применения в условиях профессионального образования

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.

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].

Ученые 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. Они 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].

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.

1.2 Применение технологий развивающего обучения в организациях среднего профессионального образования

Игровые технологии — вид развивающего обучения, который предполагает использование игр как инструмента для активизации учебного процесса и развития интеллектуальных, эмоциональных и социальных способностей студентов. Такие технологии позволяют создать интерактивную обстановку, в которой учащиеся активно взаимодействуют с учебным материалом, развивая навыки, решая задачи и применяя полученные знания на практике.

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 [17].

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 [21].

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 [19].

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 обучающим понять и изучить учебный материал с разных позиций.

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 [32].

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 [18].

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.) [23, 29].

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 [25].

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.

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 [8].

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 1

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.

Успешное и устойчивое развитие личности происходит в процессе её самореализации. Квалифицированный специалист сегодня – это конкурентоспособный специалист.

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 [10, 20, 24 и др.].

Не вызывает сомнения, что формирование необходимых навыков и умений, а также проверка и закрепление теоретических знаний в игровой форме более эффективны по сравнению с традиционными методами обучения.

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 2. РАЗРАБОТКА МЕТОДИЧЕСКИХ АСПЕКТОВ ПРИМЕНЕНИЯ ТЕХНОЛОГИИ РАЗВИВАЮЩЕГО ОБУЧЕНИЯ ПО МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОМУ КУРСУ «АВТОМОБИЛЬНЫЕ ЭКСПЛУАТАЦИОННЫЕ МАТЕРИАЛЫ»

2.1 Нормативно-рекомендательная база междисциплинарного курса «Автомобильные эксплуатационные материалы»

Согласно ФГОС СПО по специальности 23.02.07 Техническое обслуживание и ремонт двигателей, систем и агрегатов автомобилей программа МДК «Автомобильные эксплуатационные материалы» является частью профессионального цикла [39].

База для проведения исследования – Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение ЮУрГТК.

В настоящее время структура ГБПОУ ЮУрГТК позволяет полноценно реализовывать:

- основные профессиональные образовательные программы;
- образовательные программы среднего профессионального образования;
- программы подготовки квалифицированных рабочих, служащих, программы подготовки специалистов среднего звена в т. ч. с углубленной подготовкой;
- основные программы профессионального обучения;
- программы профессиональной подготовки по профессиям рабочих, должностям служащих, программы переподготовки рабочих, служащих, программы повышения квалификации рабочих, служащих;
- дополнительные общеобразовательные программы;
- дополнительные общеразвивающие программы.

Формы проведения учебного процесса: очная и заочная.

Программа учебной дисциплины «Автомобильные эксплуатационные материалы» является частью профессионального цикла ПМ 01, согласно

ФГОС СПО по специальности 23.02.07 Техническое обслуживание и ремонт двигателей, систем и агрегатов автомобилей.

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

	Наименование циклов, дисциплин, профессиональных модулей, МДК, практик	Формы промежуточной аттестации	Учебная нагрузка обучающихся (час.)	
			Максимальная	Самостоятельная работа
	2	3	4	5
ПМ.01	Техническое обслуживание и ремонт автотранспортных средств		1056	10
МДК.01.01	Устройство автомобилей	Э	360	
МДК.01.02	Автомобильные эксплуатационные материалы	ДЗ	50	2
МДК.01.03	Технологические процессы технического обслуживания и ремонта автомобилей	ДЗ	84	4

Цель и планируемые результаты освоения дисциплины, соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Освоение дисциплины направлено на формирование: общих компетенций:

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

Знать: приемы структурирования информации; формат оформления результатов поиска информации.

Уметь: структурировать получаемую информацию; выделять наиболее значимое в перечне информации.

ОК 04 Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами.

Знать: психологические основы деятельности коллектива, психологические особенности личности.

Уметь: организовывать работу коллектива и команды; взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности;

ОК 09 Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.

Знать: современные средства и устройства информатизации; порядок их применения и программное обеспечение в профессиональной деятельности.

Уметь: применять средства информационных технологий для решения профессиональных задач; использовать современное программное обеспечение.

профессиональных компетенций:

ПК 1.3 Проводить ремонт различных типов двигателей в соответствии с технологической документацией.

ПК 2.3 Проводить ремонт электрооборудования и электронных систем автомобилей в соответствии с технологической документацией.

ПК 3.3 Проводить ремонт трансмиссии, ходовой части и органов управления автомобилей в соответствии с технологической документацией

ПК 4.3 Проводить окраску автомобильных кузовов

В таблице 2.2 приведен тематический план и содержание учебной дисциплины МДК 01.02 «Автомобильные эксплуатационные материалы».

Таблица 2.2 - Тематический план и содержание учебной дисциплины
МДК 01.01 «Автомобильные эксплуатационные материалы».

МДК 01.02. Автомобильные эксплуатационные материалы			50
Тема 2.1. Основные сведения о производстве топлив и смазочных материалов	Содержание	Уров ень осво ения	2
	Влияние химического состава нефти на свойства получаемых топлив и масел. Получение топлив прямой перегонкой. Вторичная переработка нефти методами термической деструкции и синтеза.	2	2
Тема 2.2. Автомобильн ые топлива	Содержание	Уров ень	14
	Автомобильные бензины, эксплуатационные требования к ним.	2	2
	Показатели качества бензинов. Свойства бензинов.	2	2
	Детонационная стойкость. Ассортимент бензинов.	2	2
	Дизельные топлива, эксплуатационные требования к ним.	2	2
	Показатели качества дизельных топлив. Свойства дизельных топлив.	2	2
	Газообразные углеводородные топлива. Показатели качества. Основы применения нетрадиционных видов топлива.	2	2
	Экономия топлива.	2	2
	Лабораторные занятия		8
	Определение содержания кислот и щелочей, наличия олефинов в бензине		2
	Определение фракционного состава бензина		2
	Определение плотности дизельного топлива.		2
	Определение кинематической вязкости дизельного топлива.		2
	Практические занятия		—
Тема 2.3. Автомобильн ые смазочные материалы.	Содержание	Уров ень	8
	Масла для двигателей, требования к маслам, присадки, ассортимент масел.	2	2
	Трансмиссионные и гидравлические масла. Классификация и ассортимент. Маркировка.	2	2
	Автомобильные пластические смазки, требования к ним.	2	2
	Ассортимент пластических смазок. Области применения пластических смазок	2	2
	Лабораторные занятия		2
	Определение кинематической вязкости масел.		2
	Практические занятия		—
Тема 2.4. Автомобильн ые	Содержание	Уров ень	6
	Жидкости для системы охлаждения. Жидкости для гидравлических систем.	2	2

специальные жидкости.	Жидкости для тормозных систем.	2	2
	Лабораторные занятия		2
	Определение качества антифриза.		2
	Практические занятия		–
Тема 2.5. Конструктивно-ремонтные материалы.	Содержание	Уров ень	4
	Лакокрасочные материалы.	2	2
	Пластмассы. Классификация. Области применения		2
	Лабораторные занятия		2
	Определение качества лакокрасочных материалов.		2
	Практические занятия		–
Диф. зачет по МДК 01.02. Автомобильные эксплуатационные материалы			2

2.2 Разработка учебно-методического обеспечения занятия с использованием игровой технологии по МДК «Автомобильные эксплуатационные материалы»

Рассмотрим подробнее особенности проведения занятия по темам «Автомобильные топлива», «Автомобильные смазочные материалы», «Автомобильные специальные жидкости», «Конструктивно-ремонтные материалы», «Основные сведения о производстве топлив и смазочных материалов» по МДК «Автомобильные эксплуатационные материалы» для обучающихся по специальности 23.02.07 «Техническое обслуживание и ремонт двигателей, систем и агрегатов автомобилей».

Таблица 2.3 – Технологическая карта занятия

Оборудование	Компьютер, проектор, интерактивная доска.

Таблица 2.4 – Технологическая карта занятия (ход занятия)

Деловая игра «Своя игра»

Практическое занятие. Выполнение заданий по изучению темам «Автомобильные топлива», «Автомобильные смазочные материалы», «Автомобильные специальные жидкости», «Конструкционно-ремонтные материалы», «Основные сведения о производстве топлив и смазочных материалов».

Тип урока: комбинированный, с использованием игрового метода обучения.

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

Цели:

Образовательная: оценить знания студентов по МДК «Автомобильные эксплуатационные материалы», 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 20 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, каждый содержит 20 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 (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 обучающихся 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.

2. Подготовка игры:

3. Введение в игру:

4. Ход игры.

в) Заключительный этап игры.

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

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.

Экспериментальное исследование проводилось на базе профессиональной образовательной организации: Южно-Уральский государственный технический колледж в период. Проверка результатов проведения деловой игры проходил в два этапа:

Таблица 2.5 – Результаты уровня сформированности профессиональных навыков обучающихся контрольной и экспериментальной групп на констатирующем этапе исследования, %

По данным таблицы 2.5 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.

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 применялись игровые технологии (деловая игра). 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 2.6.

Таблица 2.6 – Результаты уровня развития профессиональных навыков обучающихся контрольной и экспериментальной групп на контрольном этапе исследования, %

--	--

По данным таблицы 2.6 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 колледжа 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 2

Игровые технологии — вид развивающего обучения, который предполагает использование игр как инструмента для активизации учебного процесса и развития интеллектуальных, эмоциональных и социальных способностей студентов. Такие технологии позволяют создать интерактивную обстановку, в которой учащиеся активно взаимодействуют с учебным материалом, развивая навыки, решая задачи и применяя полученные знания на практике.

Игровые технологии — 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.

Деловые игры концентрируют свое внимание, как на механизмах игры, так и на людях — действующих лицах.

В деловой игре выясняются взаимоотношения людей, осуществляющих свободный выбор своих действий в определенных пределах, при определенных условиях.

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.

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