



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 общепрофессионального модуля в
профессиональных образовательных организациях**

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

Проверка на объем заимствований:

82,98 % авторского текста

Работа рекомендована к защите

«11» 06 2025 г.

Зав. кафедрой АТИТ и МОТД

Руднев В.В.

к.т.н., доцент

Выполнил:

Студент группы ОФ-409-082-4-1

Тимохина Полина Олеговна

Научный руководитель:

к.т.н., доцент кафедры АТ, ИТ и МОТД

Руднев Валерий Валентинович

Челябинск

2025

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	6
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПРИМЕНЕНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ В ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ОРГАНИЗАЦИЯХ.....	10
1.1 Понятие, значение и характеристика игровых технологий	10
1.2 Особенности применения игровых технологий в профессиональных образовательных организациях	16
1.3 Методические аспекты применения игровых технологий в процессе изучения общепрофессионального модуля	20
Выводы по первой главе.....	28
ГЛАВА 2. РАЗРАБОТКА ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ «СВОЯ ИГРА» ДЛЯ СТУДЕНТОВ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ОРГАНИЗАЦИЙ	29
2.1 Анализ рабочей программы дисциплины «Электротехника и электроника».....	29
2.2 Разработка игровой технологии «Своя игра» по разделу «Электротехника» дисциплины «Электротехника и электроника».....	31
2.3 Исследовательская работа по применению игровой технологии по разделу «Электротехника» дисциплины «Электротехника и электроника»	42
Выводы по второй главе	46
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	47
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	50

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность проблемы состоит в том, что современное образование сталкивается с множеством вызовов, связанных с необходимостью подготовки студентов к быстро меняющемуся миру. Традиционные методы обучения, основанные на пассивном восприятии информации, часто не способны обеспечить должный уровень вовлеченности и мотивации учащихся. В этом контексте особое внимание привлекают игровые технологии обучения, которые становятся все более популярными в образовательной практике. Они представляют собой систему педагогических приемов, основанных на использовании игровых элементов для достижения образовательных целей, позволяют создавать активные и интерактивные формы обучения, которые способствуют не только усвоению знаний, но и развитию критического мышления, креативности и навыков командной работы [46].

В условиях ограниченного количества часов на преподавание предмета, следует обратиться к различным педагогическим инструментам, направленным на увеличение заинтересованности и вовлеченности со стороны учащихся, с тем, чтобы изученный материал был понят и осознан.

Увеличение числа используемых в процессе обучения методов, в частности, более обширное применение игровых методов, способно, с одной стороны, развить педагогам собственный педагогический инструментарий, не остановиться в профессиональном развитии, по-новому взглянуть на учебный материал, с другой – разнообразить учебный процесс, пробудить интерес у учащихся, активизировать не используемые в традиционном обучении умения и задатки. Выбор именно игровых методов в качестве предмета данного исследования обусловлен их несомненным потенциалом: связывая собой теорию и практику, они также вызывают живой отклик у обучающихся: само слово «игра» ассоциируется с интересным времяпровождением, а их разнообразие позволяет адаптировать и применить данный инструмент к широкому кругу

изучаемых тем. Кроме того, взаимосвязь познания и игры способствует развитию ума и творчества во всех возрастных периодах студента [42].

Игры выступают в качестве оригинального средства, способствующего передаче широкого спектра социального опыта, охватывающего как практические, так и этические составляющие. Они содействуют формированию правил и норм поведения, адаптируя их под специфические ситуации. Применение игровых методик в образовательной среде стало значимым в свете потребности улучшения качества образовательного процесса. Это достижение обеспечивается активным включением студентов как в изучение теоретических концепций, так и в практическое внедрение полученных знаний.

Применение игровых технологий обеспечивает рост учебной мотивации, содействуя проявлению уникальных способностей и знаний каждого участника. Внедрение этих методов способствует формированию ценностных ориентиров, развитию профессиональной ориентации и стимулированию активного социального взаимодействия. Игра, в свою очередь, функционирует в нескольких ключевых направлениях: развивает коммуникативные навыки, осуществляет диагностику и коррекцию, а также содействует процессу социализации.

В игровой форме студенты могут моделировать различные ситуации, принимать решения и анализировать последствия своих действий, что развивает их аналитические способности и готовит к трудовой деятельности [15].

Анализ состояния проблемы позволил выявить противоречие между необходимостью применения игровых технологий на занятии и недостаточностью методического оснащения этого процесса. В этой связи возникает проблема необходимости разработки и применения учебно-методического обеспечения игровой технологии обучения («Своя игра») при изучении раздела «Электротехника» дисциплины «Электротехника и электроника».

В этой связи *актуальной становится* тема: «Методические аспекты применения игровых технологий при освоении дисциплины общепрофессионального модуля в профессиональных образовательных организациях».

Цель исследования: разработать игровую технологию по дисциплине общепрофессионального модуля в профессиональной образовательной организации и определить методические аспекты ее применения.

Объект исследования: учебно-методическое обеспечение дисциплины общепрофессионального модуля в профессиональной образовательной организации.

Предмет исследования: игровые технологии в процессе преподавания дисциплин общепрофессионального модуля.

Задачи исследования:

- 1) изучить понятие, значение и характеристику игровых технологий;
- 2) определить особенности применения игровых технологий в организации профессионального обучения;
- 3) проанализировать методические аспекты использования игровых технологий в профессиональных образовательных организациях;
- 4) проанализировать рабочую программу дисциплины «Электротехника и электроника»;
- 5) разработать игровую технологию «Своя игра» по разделу «Электротехника» дисциплины «Электротехника и электроника»;
- 6) проанализировать результаты исследования.

Методологическая основа исследования: в отечественной педагогике и психологии проблеме игровой деятельности разрабатывали К. Д. Ушинский, С. Л. Рубинштейн.

Исследование игры как общей основы культуры представлено в трудах В.С. Библера, А.Ф. Лосева, Г.П. Черного.

Психологические аспекты игры нашли свое отражение в работах А.Г. Асмолова, П.П. Блонского, Л.С. Выготского.

Методы исследования: анализ теоретико-методической, специальной и учебной литературы по теме исследования, определяющей понятие, значение, структурную характеристику игровых технологий, методические аспекты их применения; анализ результатов исследования.

Экспериментальная база исследования: ГБПОУ «Миасский машиностроительный колледж».

Практическая значимость исследования заключается в возможности применения разработанных материалов в учебном процессе профессиональных образовательных организаций.

Структура выпускной квалификационной работы включает введение, основную часть (две главы), заключение, список использованных источников. Работа содержит 55 страниц, 6 рисунков.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПРИМЕНЕНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ В ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ОРГАНИЗАЦИЯХ

1.1 Понятие, значение и характеристика игровых технологий

Игровая деятельность в образовательной системе выполняет важную роль, активируя познавательные способности и формируя самостоятельность учащихся. Игровые элементы в профессиональном образовании выступают не только как средства освоения теоретического материала, но и интегрируются в более сложные методические подходы, применяемые на уроках и во внеурочных мероприятиях.

Игровые технологии представляют собой методику, направленную на освоение новых знаний и навыков посредством применения игровых форм обучения. Данный подход демонстрирует высокую степень привлекательности для студентов, способствуя их вовлечению в учебный процесс с начального занятия. Занятия, проводимые в игровой манере, формируют положительные эмоции и создают комфортную атмосферу. Центральные идеи применения игровых технологий сосредоточены на заинтересованности учащихся, стимулировании креативности и активизации интеллектуальных процессов обучающихся [2].

Анализ использования игровых подходов в образовательной сфере продемонстрировал заметное воздействие на активность студентов в рамках познавательной и физической деятельности. Физическая активность стимулирует формирование прочных ассоциативных связей, что значительно ускоряет процесс усвоения информации. В ходе игровой активности наблюдается как увеличение скорости восприятия, так и повышение степени точности обработки информации.

Подбор вида игр для использования в обучении зависит от возраста учащихся, их психологического и физического развития, индивидуальных

возможностей и потребностей. Учет данных критериев поможет педагогу подобрать действительно эффективные игры, которые помогут усилить педагогическое воздействие на учащихся и получить высокий результат обучения. Эффективность зависит от профессиональных умений педагога, его понимания функций педагогических игр и их значения в воспитании и обучении студента [13]. Рассматривая игру как технологию обучения, можно выделить следующий ряд важных функций:

- Социокультурная функция. Игра играет ключевую роль в социализации детей, предоставляя возможность «примерить» разнообразные социальные роли, что содействует формированию личности и развитию её главных аспектов.
- Функция межнациональной коммуникации. Участие в играх помогает студентам ознакомиться с культурными особенностями различных народов, формирует толерантность и расширяет рамки восприятия.
- Функция самореализации. Игровой процесс предоставляет студентам платформу для демонстрации индивидуальности, решения задач и адаптации к моделируемым жизненным ситуациям.
- Коммуникативная функция. Игры предполагают активное взаимодействие участников, способствуя углублению межличностных связей и обучая командному взаимодействию.
- Диагностическая функция. Применение игр обеспечивает естественное поведение студентов, позволяя педагогам выявить эмоциональное состояние и личностные особенности.
- Игровая терапия. Направление игротерапии сосредоточено на преодолении трудностей и проблем, возникающих в процессе учёбы и социальной активности.

- Коррекционная функция. Игра служит средством психологической поддержки для студентов с трудностями развития или поведенческими аномалиями.

- Развлекательная функция. Игра создаёт положительную атмосферу, позволяя студентам отвлечься от ежедневных забот и погрузиться в мир фантазий, вызывая радость и удовольствие [9].

Игровой метод в профессиональном образовании представляет собой подход, который использует игровые элементы для обучения и развития навыков у студентов. Основные характеристики игровой технологии включают:

- мотивацию (способствует повышению интереса и мотивации студентов к обучению, так как игры делают процесс более увлекательным).

- активное участие (студенты участвуют в процессе обучения, что способствует лучшему усвоению материала и развитию практических навыков).

- социальное взаимодействие (игры часто требуют сотрудничества и взаимодействия между участниками, что развивает коммуникативные навыки и умение работать в команде).

- эмоциональная вовлеченность (игровые элементы вызывают эмоциональный отклик, что помогает лучше запоминать информацию и формировать положительное отношение к обучению).

- ситуационная практика (игровые сценарии могут моделировать реальные ситуации, что позволяет студентам применять теоретические знания на практике).

- разнообразие форматов (игровой метод может включать различные форматы, такие как ролевые игры, деловые игры, симуляции, что позволяет адаптировать обучение под различные цели и аудитории).

- обратная связь (в процессе игры студенты получают обратную связь о своих действиях, что способствует саморефлексии и улучшению навыков).

- развитие критического мышления (игры могут стимулировать анализ, оценку и принятие решений, что способствует развитию критического мышления у студентов) [22].

Игровая технология в процессе обучения демонстрирует многогранность, организуя деятельность как индивидуально, так и в группах. Она способствует рационализации учебного времени каждого ученика, развивает аналитические способности, навыки принятия решений и глубокое понимание предмета. В рамках профессионального образования ценность игровых методов повышается:

- Деловые игры. Этот метод моделирует профессиональную деятельность, способствуя будущим специалистам в освоении как предметных знаний, так и навыков взаимодействия в своей сфере.

- Организационно-деятельностные игры. Особая форма организации и метод стимулирования коллективной деятельности, нацеленной на решение проблем.

- Ролевые игры. Составляющая образовательного процесса, где студенты вырабатывают стратегии поведения, отрабатывают действия и выполняют определённые роли в заданных условиях, что способствует глубинному пониманию профессиональной специфики.

- Инновационные игры. Выполняют развивающую задачу, их особенностями являются рефлексивность и направленность на самоорганизацию способов осуществления деятельности.

- Дидактические игры. Обучающиеся решают умственные задачи, предложенные им в занимательной игровой форме, сами находят решения, преодолевая при этом определённые трудности [15].

Игровые технологии проникают на все ступени образовательного процесса: от начального этапа освоения знаний до трансформации и завершающего этапа креативного поиска. С древнейших времён людская жизнь неразрывно связывалась с игрой, а современное образование, ориентированное на подготовку квалифицированных специалистов, признаёт незаменимость игровых технологий.

Игровые технологии демонстрируют подход, при котором педагог активно использует игровую деятельность в качестве средства воздействия на учащихся. Эти методики обладают значительным потенциалом в достижении основных образовательных целей, таких как развитие навыков речи, памяти, самостоятельного мышления и установления взаимодействия с окружающими.

Во время обучения с использованием игрового подхода каждый обучающийся задействован в совместном процессе познания. Участники обменивались знаниями и идеями, погружаясь в атмосферу взаимной поддержки и помощи [43].

Жизнь студентов тесно переплетена с коллективной деятельностью, позволяющей раскрывать универсальные навыки и осуществлять практическое использование усвоенной теории. Применение игровых технологий обогащает образовательный процесс, делая его более увлекательным и разнообразным, предлагает широкий спектр заданий, тематики и методов работы. Дидактические игры и игровые элементы в образовательных занятиях способствуют созданию позитивной атмосферы, вызывают интерес у студентов, формируют положительный настрой и стимулируют стремление к обучению. Такой подход способствует преодолению трудностей в понимании материала и способствует углублению интереса к изучаемым предметам [20].

Игровые технологии помогают оперативно решать ряд разнообразных задач, включая развитие навыков коммуникации и формирование эмоциональной связи между всеми участниками

образовательного процесса. Данный метод способствует созданию командного духа и формирует привычку учитывать мнения коллег. Используемый игровой подход на занятиях, согласно практическому опыту, уменьшает уровень стресса среди студентов, разнообразит способы учебной активности и позволяет сосредоточиться на центральных аспектах обсуждаемого вопроса.

Игровые технологии представляют собой разнообразные методы, при которых педагогические игры служат основным инструментом организации учебного процесса. Занятия, проведённые в игровом формате, формируются посредством использования различных игровых приёмов и ситуаций, характерных для активизации и повышения мотивации в образовательном процессе [34].

В области профессионального образования, нацеленного на активизацию и повышение результативности образовательного процесса, активно внедряются методы игрового обучения:

- для освоения понятия, темы и даже раздела профессионального модуля, междисциплинарного курса;
- в качестве технологии занятия или его фрагмента (введения, объяснения, закрепления, контроля);
- как элемент (иногда весьма существенный) более обширной технологии;
- как технология внеаудиторной работы.

Викторина – форма игровых технологий, которая может использоваться как при закреплении знаний и умений студентов, так и при проверке качества полученных знаний.

По определению Ожегова, викторина представляет собой игру с вопросами и ответами, объединёнными данной общей темой [23]. Это средство оценки знаний и навыков, позволяющее измерить степень усвоения изучаемого материала и практических умений, приобретённых в ходе образовательного процесса.

Основная идея викторины заключается в организации образовательного процесса в формате игрового соревнования. Правила формируют структуру обучения, а образовательный материал служит средством достижения заданной цели. Конкурс проводится среди участников, действующих самостоятельно либо в командах, чем провоцируется эмоциональная вовлеченность и стимулируется аналитическая деятельность. Конкурсанты обязаны быстро и точно отвечать на вопросы и обосновывать свои выводы. Участие в командных соревнованиях развивает навыки взаимодействия, способствует формированию духа взаимопомощи и укрепляет межличностные связи в группе [7].

1.2 Особенности применения игровых технологий в профессиональных образовательных организациях

Интеграция игровых технологий в образовательный процесс проявляет значительный потенциал для активизации интереса и мотивации студентов. Тем не менее, недостаточная проработка содержания учебных материалов и сравнительно низкая скорость усвоения знаний по сравнению с классическими методами обучения подрывают эффективность таких подходов. В условиях ограниченного времени и объема учебного материала эти проблемы становятся особенно актуальными. Дополнительно сложности, возникающие при разработке учебных игр по всем темам дисциплины, усложняют реализацию полного охвата курса обучения.

К числу наиболее эффективных форм совместной деятельности студентов и преподавателя следует отнести практические занятия, семинары и разнообразные игровые техники. Основанный на компетентностном подходе образовательный процесс предполагает акцентирование внимания на практической деятельности обучающихся вместо традиционного, преимущественно теоретического подхода. В таких

условиях применение игровых методов на практических занятиях приобретает всё большую актуальность [16].

Обучение представляет собой адресную деятельность, в которой преподаватель и студент функционируют совместно, слаженно действуя как единая команда. Глубокое взаимодействие способствует более быстрому усвоению материала учащимися. Тем не менее, такая методология зачастую требует значительных усилий, приводящих к усталости и негативному восприятию процесса обучения. Студенты рискуют утратить интерес даже к предметам, которые первоначально вызывали живой отклик. Чтобы смягчить данное влияние, эффективным оказывается применение метода временного отвлечения, например, через рассказы анекдотов или использование юмористических элементов.

Целесообразно внедрять игровые подходы, в которых игра выступает центральным компонентом, а образовательные итоги формируются как естественный побочный эффект. В таких ситуациях задачи образования могут не совпадать с игровой целью. Нередко игровые элементы интегрируются в оценочные системы, выступая их неотъемлемой частью.

Сейчас наблюдается растущий интерес к внедрению игровых элементов в образовательные программы с целью повышения уровня вовлеченности учащихся. Ключевым является использование игровых механик: увлекательные сюжеты уроков, четкие цели обучения и активные игровые элементы способствуют эмоциональному вовлечению, снижая возможные недостатки подхода. В связи с этим разрабатываются стратегии интеграции игровых компонентов, направленные на минимизацию потерь.

Для повышения интереса студентов к учебному процессу целесообразно максимально внедрять игровые элементы в занятия. Например, на этапе проверки усвоенных знаний полезно задействовать задания в игровой форме. Данный подход создаёт условия для активного взаимодействия и повышает привлекательность вопросов. В качестве альтернативы традиционному контролю знаний могут выступать

викторины, разбор кейсов, постановка провокационных вопросов или использование игры «горячо-холодно». Такой подход не только стимулирует мотивацию, но и пробуждает стремление участвовать в игре, принося положительные эмоции от успешного решения задач. Интеграция игровых методов в общепрофессиональные курсы представляется актуальной задачей.

Взаимодействие между преподавателем и студентами в ходе игровой активности зависит от эмоционального фона участников. Эмоциональная окраска интонаций, окрашенных сомнением, недоумением или критикой, способна существенно повлиять на ход коммуникации. К примеру, неожиданное удивление преподавателя по поводу ответа студента провоцирует защитную реакцию последнего и приводит к интенсивному обсуждению, способствующему углублению понимания и закреплению изучаемого материала [38].

В данную категорию попадает и система вознаграждений за успехи: возможность автоматического зачисления или получения промежуточных оценок побуждает учащихся проявлять активность в образовательном процессе.

Организация обучающей игры предполагает формирование обстановки, способствующей активному участию и независимому мышлению игроков. Студенты должны воспринимать ошибки не как неудачи, а как элементы образовательного процесса. Регулярное выполнение игровых заданий содействует повторению знаний и углублению осмысления изучаемого материала, что, в свою очередь, способствует развитию компетенций [19].

Разделение сложных задач на более простые компоненты дает возможность облегчить поиск решения, позволяя постепенно приближаться к ответу. Самостоятельное нахождение решения студентом приносит удовлетворение и укрепляет уверенность в собственных силах.

Использование наводящих вопросов способствует поддержке студента в поиске правильного ответа без прямого указания на него.

При предложении подсказок преподаватель должен уделить внимание развитию логического и многогранного мышления учащихся. Рекомендуется придерживаться принципа: «Подсказка не должна предоставлять готовый ответ, а лишь намекать на альтернативные варианты решения». На практических занятиях важно взаимодействовать с каждым студентом, применяя различные игровые методы. В ходе общения желательно избегать акцента на ошибках учащихся, чтобы способствовать созданию дружелюбной атмосферы в классе.

Интерактивные методы в процессе проверки знаний существенно трансформируют традиционное восприятие контроля, смещая акцент с оценки на обучение. Такой подход соответствует современным образовательным стандартам, включая компетентностный подход, и учитывает ограниченные временные возможности в рамках аудиторных занятий [12]. Игровые технологии не только способствуют контролю знаний, но и позволяют идентифицировать недостатки в подготовке студентов, стимулируют развитие самостоятельности, навыков поиска и анализа информации, а также способствуют формированию критического мышления и способности обосновывать свои суждения.

Необходимо отметить, что интеграция игровых компонентов в образовательный процесс фокусируется на повторении и укреплении знаний, их уточнении и расширении. Студенты пересматривают и объединяют усвоенное, применяя знания в практических контекстах. Данный подход стимулирует формирование навыков эффективной организации учебного процесса и содействует самостоятельному усвоению материала.

Методы, основанные на игре, значительно трансформируют привычную динамику взаимодействия между преподавателем и учащимися. Студенты обретают расширенные перспективы для

самостоятельного изучения материала, в то время как преподаватель выступает в роли наставника, организатора и модератора учебного процесса [30].

В заключительном разделе можно подтвердить, что внедрение игровых технологий в образовательный процесс обосновано и оправдано. Данный подход способствует доступности и увлекательности изучения предмета для учащихся. Тем не менее, стоит учитывать, что полное вытеснение традиционных методов способно негативно отразиться на процессе обучения и не гарантирует достижения запланированного результата.

1.3 Методические аспекты применения игровых технологий в процессе изучения общепрофессионального модуля

Методические аспекты – это используемые педагогом методические приемы, формы организации учебной деятельности; применение на занятиях различных средств обучения, в том числе и игровых.

Современный образовательный процесс должен быть сосредоточен на личности обучающегося, что предполагает учет его природных характеристик (состояние здоровья, способности к мышлению, восприятию и действию), индивидуальных особенностей восприятия, а также склонностей, интересов и талантов.

Цель разработки занятия с использованием игрового метода - оказать студентам помощь в приобретении теоретических знаний и практических навыков при изучении курса. Содержание занятия должно соответствовать ФГОС ПОО и учебной программе. В процессе преподавания темы методика находит выражение в игровых методах. Игровые методы в обучении необходимы для стимулирования интереса к познавательной деятельности, закрепления знаний, организации совместной деятельности студентов путем разделения на группы [40].

Игровые образовательные методики выделяются на фоне традиционных форм организации занятий благодаря созданию более привлекательной и комфортной среды для изучения нового содержания. Такой подход не только стимулирует активное участие обучаемых, но и усиливает проявление заинтересованности. При планировании игровых мероприятий необходимо учитывать принципы самостоятельного освоения, логической последовательности и визуальной доступности материала. Внедрение игр в образовательный процесс трансформирует его в динамичную форму обучения, сосредоточившую внимание на продуктивной деятельности участников [27].

При планировании и проведении игрового обучения преподаватель должен учитывать характеристики дидактического процесса. Внедрение игровых форм сопряжено с высоким уровнем временных и организационных затрат, однако именно эти подходы открывают обширные перспективы в овладении умениями и навыками, а также в развитии профессионально значимых качеств. Эффективность использования игровых методов объясняется их неповторимыми преимуществами по сравнению с привычными образовательными методами. Далее представим более детальный анализ преимуществ данных методов.

- 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 [18].

Во время подготовки и осуществления дидактической игры у обучающегося возникает шанс самовыражения и личностного развития. Обязанность преподавателя заключается в формировании среды, содействующей демонстрации способностей и сильных сторон студента в процессе взаимодействия. Успешное участие в игре укрепляет уверенность студентов, побуждая их вновь переживать игровые ситуации и открывать в себе новые качества, что существенно способствует их профессиональному становлению.

Применение игрового подхода выступает в роли саморегулирующей системы, отличающейся от традиционных методов обучения, предполагающих вертикальные отношения (учитель–ученик). Игра подразумевает равноправные горизонтальные связи участников, способствуя созданию атмосферы открытости: преподаватель становится зрителем, что способствует преодолению психологических преград и развитию уверенности обучающихся. Данная модель открывает возможность самовыражения и формирует профессиональный авторитет студентов среди однокурсников [5].

Эффективность игрового обучения в значительной степени определяется авторитетом преподавателя. Именно педагог формирует степень усвоения материала. Преподаватель, не обладающий стабильным контактом с аудиторией, не способен организовать занятие с высокой продуктивностью. Уровень доверия к его знаниям, методическим подходам и личным качествам является обязательным условием успешного освоения материала. При отсутствии доверия игра рискует не

только не принести ожидаемую отдачу, но и привести к снижению интереса студентов. Восприятие учебного предмета у студентов во многом определяется личностью преподавателя: его харизма и метод обучения нередко становятся определяющими факторами увлеченности студентов. В связи с этим регулярное исследование восприятия преподавателя студентами, например, через анкетирование, способствует созданию атмосферы доверия и увеличивает степень вовлеченности студентов в образовательный процесс [23].

Теперь обратим внимание на организацию учебного процесса, в котором активно используются игровые методики. Вопрос о внедрении игр на занятиях обсуждается на этапе составления общего расписания, формируемого с учетом выбранной специальности. На этом этапе целесообразно выделить ключевые аспекты подготовки будущих специалистов с использованием игровых подходов. При этом важно интегрировать игровые методы в учебный план таким образом, чтобы каждая игровая сессия охватывала несколько смежных дисциплин. Это способствует формированию комплексного понимания и интеграции знаний [39]. Кроме того, игры должны усложняться по мере продвижения обучения — от простых до более сложных заданий, соответствующих реальным жизненным ситуациям.

При организации игровой деятельности следует обратить внимание не только на общие правила, но и на уникальные характеристики, включая:

- игру целесообразно планировать после того, как прочитаны основные лекции курса и обучающиеся теоретически подготовлены к участию в ней;
- для игры рекомендуется выделять отдельные, не загруженные другими занятиями дни, чтобы сосредоточить внимание и силы участников на самой игре;

- перед игрой должно быть предоставлено время на подготовку, для чего необходимо предусмотреть, чтобы время самостоятельной работы накануне было свободно от каких-либо занятий, кроме подготовки к игре;
- если игра занимает более одного учебного дня, нужно обдумать, следует ли назначать эти дни подряд или лучше сделать перерыв;
- игра занимает много времени и внимания обучающихся, поэтому необходимо согласовать время ее проведения с общим графиком работ, выполняемых в семестре [36].

Для упорядоченного проведения игры необходима методическая инструкция. В документе подробно прописаны назначения, цели, структура группы, роли участников, схема поощрений, стартовые условия, последовательность этапов и эпизодов, а также рекомендации по оптимизации. Обычно текст разбивается на главы, содержащие всю информацию, необходимую для успешного проведения игры.

В первой главе содержится разъяснение природы игры, её цели и назначение. Одновременно рассматриваются её дидактические функции и особенностей. В следующей главе выделяются основные элементы игрового процесса. Рассматривается объект моделирования, определяются основные правила, описывается алгоритм выполнения заданий, структура команд и распределение функций участников на различных сроках игрового процесса.

Третий раздел рассматривает методы организации игрового процесса, включая в себе подробное описание последовательности действий и принятия решений в процессе игры. Четвертый раздел освещает создание управленческих групп, предлагая педагогам методические рекомендации, а также разъясняя структуру команд, осуществляющих оценку активности участников, а также роль экспертов и арбитров. В большинстве случаев функции арбитра выполняет

преподаватель, которому может быть выделена поддержка со стороны одного или нескольких учеников.

Раздел пять документации посвящён методам управления игровой средой, ориентированным на обучение и развлечение игроков. Главной составляющей выступает ясная формулировка ролей и обязанностей всех вовлечённых лиц. В данном разделе также уточняются критерии и методики, позволяющие преподавателю и команде аналитиков оценивать активность участников игры.

В шестом разделе рассматривается система стимулирования, в которой приведены методические материалы для анализа решений, принимаемых на этапе игры, что способствует оценке их правильности и эффективности.

Седьмой раздел знакомит педагогов с основами анализа игровых практик, предлагая алгоритм оценки взаимодействия учеников в процессе игры. Включает рекомендации по подготовке и обоснованию заключений педагогов относительно взаимодействия учащихся в игровом процессе.

Главная задача игры – живое моделирование образовательно-воспитательного процесса, отработка точных практических умений, способствующих быстрой адаптации к новым условиям и направленных на саморазвитие личности [16].

При качественном проектировании и осуществлении игровой разработки выделяются четыре ключевых фазы:

1. Определение темы и исследование актуального контекста. Предметная область может охватывать любые разделы учебного курса, но желательно, чтобы содержание нашло практическое применение в будущей профессиональной деятельности или в специализированном учебном блоке.

2. Установка учебных задач и целей. При формулировке целей и задач следует учитывать не только выбранный предметный аспект, но и конкретные обстоятельства. В рамках одной ситуации возможно

применение различных сценариев, акцентируя внимание на отдельных аспектах и формулируя задачи в каждом этапе деятельности.

3. Разработка структуры игры. Архитектура игры разрабатывается с учетом поставленных задач, целей, выбранного предметного аспекта и состава участников.

4. Оценка игровых навыков участников.

Студенческая группа представляет собой сплочённое сообщество, где у участников возникают определенные предпочтения и антипатии. Перед началом игр рекомендуется провести анкетирование. Этот шаг позволит определить состав команды, изучить отношение к игровому процессу, выяснить интересующие роли участников, обрисовать ожидания каждого члена, а также подобрать наиболее подходящих партнеров по игре.

При создании вопросов к игре следует придерживаться следующих принципов формулировки:

- четкие, однозначные формулировки;
- исключение двусмысленностей;
- лаконичность: не более 2 предложений в вопросе, ответ – 1-3 слова или короткая фраза;
- профессиональная лексика: использование терминов, соответствие ГОСТ и технической документации [27].

Таким образом, дальнейшее развитие методики требует углубленной работы по стандартизации игровых процедур и созданию комплексной системы оценки результатов, что будет способствовать повышению эффективности образовательного процесса и развитию познавательной активности студентов.

Выводы по первой главе

На основе анализа изученной литературы можно сделать вывод о том, что игровые технологии обучения являются частью учебно-методического комплекса по дисциплине, междисциплинарному курсу, общепрофессиональному модулю. На основе этого средства обучения преподаватель может организовывать работу студентов на занятии, самостоятельную работу обучающихся, текущий и итоговый контроль.

Использование игровых технологий обучения способствует формированию познавательного интереса, развивает логическое мышление, умение анализировать и систематизировать изучаемый материал, формирует основные мыслительные операции.

В данной главе обозначены особенности, которые должны учитываться при использовании игровых технологий для студентов профессиональных образовательных организаций. Определено понятие, значение и характеристика игровых технологий, выделены их важные функции и виды. Также, выявлены методические аспекты применения игровых технологий в процессе изучения общепрофессионального модуля. С помощью игровых методов учебные занятия по общепрофессиональному модулю можно сделать более интересными, что способствует развитию творческого потенциала обучающихся.

В главе 1 была исследована теоретическая часть, касающаяся сущности и разработки игровых технологий в ПОО. Мы рассмотрели особенности методики преподавания темы при использовании игровых технологий. Выяснили, что представляет собой игровое обучение и на что оно направлено. Выделили игровые методы, рассмотрели каждые из них – дали понятие и определили, для чего они нужны. Выяснили, зачем нужны игровые методы в обучении, какие преимущества наблюдаются у игровых методов в сравнении с традиционными, и что следует учитывать при моделировании обучающей игры.

ГЛАВА 2. РАЗРАБОТКА ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ «СВОЯ ИГРА» ДЛЯ СТУДЕНТОВ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ОРГАНИЗАЦИЙ

2.1 Анализ рабочей программы дисциплины «Электротехника и электроника»

Базой исследования выступал ГБПОУ «Миасский машиностроительный колледж», расположенный в г. Миасс по адресу: пр. Октября, д. 1. Дата создания образовательной организации - 29 декабря 2012 г.

Предмет «ОП.03 Электроника и электротехника» выступает основным элементом учебного плана по направлению 23.02.07 «Техническое обслуживание и ремонт двигателей, систем и агрегатов автомобилей».

Цель дисциплины ОП.03 «Электроника и электротехника»: формирование представлений о методах расчета и измерения основных параметров электрических, магнитных и электронных цепей; о компонентах автомобильных электронных устройств; методах электрических измерений; об устройстве и принципе действия электрических машин.

В процессе изучения дисциплины у студента необходимо сформировать следующие компетенции:

ОК 01. Уметь: распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте, анализировать и выделять её составные части; определять этапы решения задачи, составлять план действия, реализовывать составленный план, определять необходимые ресурсы.

Знать: актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить; структуру плана для решения задач, алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях.

ОК 04. Уметь: взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности.

Знать: психологические основы деятельности коллектива.

ПК 1.3. Диагностировать электронные системы автомобиля.

ПК 2.2. Проводить техническое обслуживание электрооборудования.

ПК 3.1. Ремонтировать узлы и системы автомобиля с электронными компонентами.

Учебная дисциплина «Электротехника и электроника» охватывает два основных направления: «Электротехника» и «Электроника». В рамках направления «Электротехника» изучаются следующие темы:

1. Электрическое поле и его характеристики
2. Энергетические цепи с постоянным током
3. Фундаментальные аспекты электромагнетизма
4. Энергетические цепи с переменным током
5. Трёхфазные электрические системы
6. Принципы работы и использование трансформаторов
7. Базовые принципы электрических измерений
8. Устройства, функционирующие на переменном токе
9. Устройства, функционирующие на постоянном токе
10. Электрические и магнитные элементы автоматики
11. Основы электропривода
12. Передача и распределение электрической энергии

В раздел «Электроника» входят такие темы, как:

1. Физические основы электроники. Полупроводниковые приборы.
2. Фотоэлектронные приборы
3. Интегральные микросхемы

Объем учебной дисциплины и виды учебной работы:

Всего часов: 68 ч.

Теоретическое обучение: 40 ч.

Практические и лабораторные занятия: 28 ч.

Промежуточная аттестация: 2 ч.

Дисциплина ОП.03 «Электроника и электротехника» служит основополагающей в подготовке студентов. Она способствует формированию у будущих специалистов глубоких знаний и умений в сфере электротехники и электроники, что является решающим фактором для успешного выполнения профессии в будущем.

2.2 Разработка игровой технологии «Своя игра» по разделу «Электротехника» дисциплины «Электротехника и электроника»

В процессе исследования темы была разработана игра-викторина «Своя игра» по разделу «Электротехника» учебной дисциплины «Электротехника и электроника».

Интеллектуальная игра для студентов 2 курса «Своя игра» основана на популярной телевизионной игре. Она представляет собой соревнование, в котором студенты должны ответить на вопросы по разным темам различного уровня сложности. Вопросы для игры подобраны в соответствии с программой дисциплины и охватывают ключевые темы: основы электротехники, история электротехники, электронные компоненты, цепи постоянного/переменного тока, автомобильную электронику. Игра адаптирована под ФГОС и развивает ПК 1.3, 2.2, 3.1.

Цель:

- в игровой форме обобщить и систематизировать знания студентов по изученным темам;
- способствовать развитию любознательности, творческой активности;
- закрепить полученные знания.

Стартовая страница игры представлена на рис. 2.1.

Рис. 2.1 — Стартовая страница

Во всех раундах вопросы расположены от простых к более сложным. В первом раунде представлены вопросы, в которых проверяются знания студентов по терминологии, формулам, законам электротехники и единицам измерения, которые оцениваются от 10 до 70 баллов. Игровое поле 1 раунда представлено на рис. 2.2.

Рис. 2.2 — Игровое поле 1-го раунда

Во втором раунде вопросы оцениваются от 20 до 100 баллов. Здесь студентам необходимо продемонстрировать свои знания по истории электроники и электротехники, в данный раунд включены вопросы об ученых, внесших вклад в историю электричества, знаменательные даты, а также вопросы по электрическим цепям постоянного тока, кроме того, в этом раунде представлены загадки про электричество, которые проверяют сообразительность студентов и их умение логически рассуждать. Игровое поле 2 раунда представлено на рис. 2.3.

Рис. 2.3 — Игровое поле 2-го раунда

В третьем раунде студенты решают задачу по электротехнике, она позволяет оценить уровень усвоения учебного материала, а также сформированность знаний, умений и навыков по данной дисциплине. Задача оценивается в 100 баллов. Вопрос третьего раунда представлен на рис. 2.4.

Рис. 2.4 — Задание 3-го раунда

Студенты могут выбирать любую тему, любое количество баллов в игровом поле.

Сценарий игры-викторины «Своя игра»

Далее проводится подсчет баллов и определение победителя. Если у студентов возникли трудности с вопросами, то они разбираются более подробно после игры.

Данная игровая технология направлена на закрепление и систематизацию знаний в увлекательной соревновательной форме, что способствует повышению мотивации обучающихся и углубленному освоению учебного материала. Игра также способствует развитию логического мышления, командного взаимодействия и творческой активности, поскольку включает не только стандартные вопросы, но и загадки, исторические справки и задачи. Проведение викторины в формате личного соревнования с использованием мультимедийного оборудования и оценочных листов делает процесс обучения более динамичным и наглядным.

2.3 Исследовательская работа по применению игровой технологии по разделу «Электротехника» дисциплины «Электротехника и электроника»

Основным методом исследования педагогических условий, способствующих внедрению игровой технологии в образовательный процесс, стал педагогический эксперимент. Исследование охватило студентов второго курса ГБПОУ «Миасский машиностроительный колледж», находящегося в Миассе.

Цель исследования: определить эффективность применения игровой технологии «Своя игра» по разделу «Электротехника» дисциплины «Электротехника и электроника».

В исследовании были задействованы две группы по 12 человек каждая: контрольная и экспериментальная. Процесс исследования состоял из двух этапов: начального и основного.

На первоначальном этапе оценки проводилось тестирование студентов на восприятие материала курса по «Электротехнике» в рамках

специальности «Электротехника и электроника». Тестовые вопросы, примененные в данной методике, в значительной степени совпадали с вопросами, использовавшимися в викторине, предоставляя веское основание для подтверждения их методической ценности.

На первом этапе эксперимента результаты обучения контролируемой группы и экспериментального подразделения оказались сопоставимыми (см. рис. 2.5).

Рис. 2.5 — Результаты определения уровня знаний обучающихся на констатирующем этапе эксперимента

Задачи разработанного эксперимента:

- 1) разработать игровую технологию «Своя игра» по разделу «Электротехника» дисциплины «Электротехника и электроника»;
- 2) применить разработанные материалы на занятии;
- 3) оценить эффективность применения игровой технологии для студентов при изучении общепрофессионального модуля.

Организация разработанного эксперимента:

I этап. Преподаватель разрабатывает игровую технологию «Своя игра» по разделу «Электротехника» дисциплины «Электротехника и электроника».

II этап. В экспериментальной группе преподаватель проводит игру по вышеуказанному разделу с помощью разработанных им вопросов. В контрольной группе преподаватель выдает идентичные задания, но в тестовой форме.

III этап. Проводится тестовый контроль каждой из двух групп по вопросам, приготовленным преподавателем по пройденному материалу.

IV этап. Анализ результатов.

Эксперимент, направленный на внедрение игровых методик в образовательный процесс, продемонстрировал впечатляющие достижения студентов. Применение игровых технологий способствовало повышению

интереса к занятиям и активному участию учащихся в обучении, заметно улучшив понимание и запоминание учебного материала. Студенты развивали аналитические способности, креативные навыки и укрепляли положительное отношение к образовательному процессу. Информация о результатах мониторинга знаний на этапе формирования представлена на рисунке 2.6.

Рис. 2.6 — Результаты определения уровня знаний обучающихся на формирующем этапе эксперимента

Сравнительный анализ двух графиков подтверждает, что внедрение игровых технологий способствует более глубокому усвоению учебного материала обучающимися.

Анализ работы позволил обнаружить и негативные стороны в ходе игровой деятельности:

- Занимает довольно много времени объяснение правил и игры, особенно, если у преподавателя небольшой опыт организации игр. Это приводит к тому, что учащиеся часто не успевают изучить или закрепить материал за оставшееся время.
- Часто нарушается механизм игры. Больше всего это проявляется в групповой форме игры, что приводит к сомнительным результатам.
- После проведения игры очень трудно восстановить дисциплину, учитывая возрастные особенности учащихся. Также было отмечено, что, в групповой форме игры, соревнование между студентами перерастает в нездоровое соперничество. А именно это может привести к испорченным взаимоотношениям между обучающимися вне игры.

Сравнительный анализ результатов контрольной и экспериментальной групп на констатирующем и формирующем этапах показал, что использование игрового формата способствует более

глубокому пониманию предмета, развитию аналитического мышления и повышению мотивации студентов. В экспериментальной группе, где применялась викторина, был зафиксирован более высокий уровень знаний по сравнению с контрольной группой, обучавшейся традиционными методами.

Выводы по второй главе

В ходе исследования была разработана игровая технология для освоения дисциплины общепрофессионального модуля в профессиональных образовательных организациях по разделу «Электротехника» дисциплины «Электротехника и электроника».

В заключение к данной главе можно отметить, что разработка и внедрение игровой технологии «Своя игра» в учебный процесс по дисциплине «Электротехника и электроника» оказались эффективными инструментами для повышения уровня знаний и вовлеченности студентов. Проведенный педагогический эксперимент на базе ГБПОУ «Миасский машиностроительный колледж» подтвердил положительное влияние игровой методики на усвоение материала, а также на развитие аналитических способностей и креативного мышления обучающихся.

Анализ результатов экспериментальной работы показал, что студенты активно участвовали в игровом процессе, что способствовало не только лучшему усвоению знаний, но и улучшению навыков совместной работы и коммуникации. Полученные данные свидетельствуют о том, что использование игровых технологий в образовательном процессе может значительно повысить интерес студентов к изучаемому предмету и создать положительное отношение к обучению.

Таким образом, результаты исследования подтверждают целесообразность применения игровых методов в преподавании электротехники, что открывает новые горизонты для дальнейших разработок и внедрения инновационных подходов в образовательный процесс. В будущем стоит рассмотреть возможность расширения использования подобных технологий в других дисциплинах, что может значительно обогатить образовательный опыт студентов.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В ходе анализа различных аспектов использования игровых методов было установлено, что игровые технологии представляют собой эффективный инструмент, способствующий повышению качества образования и улучшению мотивации обучающихся.

Первым важным аспектом является то, что игровые технологии позволяют создать активную образовательную среду, в которой студенты становятся не просто пассивными слушателями, а активными участниками учебного процесса. Это способствует более глубокому усвоению материала, так как игровые методы вовлекают учащихся в процесс обучения, делают его более интересным и увлекательным. Игры помогают развивать критическое мышление, творческие способности и навыки командной работы, что особенно важно для будущих специалистов, работающих в профессиональной сфере.

Во-вторых, использование игровых технологий способствует формированию практических навыков у студентов. В отличие от традиционных методов обучения, игровые технологии позволяют моделировать реальные ситуации, с которыми учащиеся могут столкнуться в своей профессиональной деятельности. Это дает возможность не только теоретически изучить материал, но и применить его на практике в безопасной и контролируемой обстановке. Например, деловые игры и ролевые симуляции помогают студентам развивать навыки принятия решений, управления временем и ресурсами, а также взаимодействия с коллегами и клиентами.

Кроме того, в ходе исследования было выявлено, что игровые технологии способствуют индивидуализации обучения. Разнообразие игровых форматов позволяет учитывать различные стили и темпы обучения студентов. Это особенно актуально в контексте профессионального образования, где учащиеся могут иметь разные уровни

подготовки и мотивации. Игровые технологии предоставляют возможность адаптировать учебный процесс под конкретные потребности каждого студента, что положительно сказывается на их успеваемости и удовлетворенности от обучения.

В процессе исследования была создана игровая образовательная технология, сфокусированная на оценке знаний учащихся. Викторина содержит 40 вопросов и одну задачу, касающуюся дисциплины «Электротехника» в пределах профессионального модуля «Электротехнические и электронные устройства». Разработка продукта происходила в соответствии с методическими указаниями и предусматривала строгое соблюдение установленных этапов реализации.

Данная работа проводилась в учреждении ГБПОУ «Миасский машиностроительный колледж», где внедрили игровую технологию. Полученные результаты свидетельствовали о её высокой результативности в проверке освоения учебного материала участниками проекта.

Оценка эффективности нововведения осуществлялась посредством формирования двух подгрупп. Одна из них проходила викторину, охватывающую теоретические знания и практические навыки быстрого анализа, мышления и концентрации. Результаты продемонстрировали положительное воздействие игровых технологий на усвоение материала и развитие указанных навыков.

Цели исследования успешно реализованы, а задачи выполнены.

Также следует отметить, что внедрение игровых технологий в образовательный процесс требует соответствующей подготовки преподавателей. Ключевым моментом является необходимость формирования у педагогов компетенций по разработке и проведению игровых занятий. Педагоги должны быть готовы к использованию современных технологий и методик, чтобы эффективно интегрировать игры в учебный процесс. Поэтому важным направлением является организация курсов повышения квалификации и тренингов для

преподавателей, что позволит им освоить новые подходы и методы работы.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ