



**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 "Устройство автомобилей" профессионального модуля в
организациях среднего профессионального образования
по направлению: 44.03.04 Профессиональное обучение (по отраслям)
Направленность (профиль): Транспорт
Форма обучения заочная**

Проверка на объем заимствований:
65,98 % авторского текста

Работа рекомендована к защите

« 30 » июня 2022 г.

Зав. кафедрой АТИТ и МОТД

 Руднев В.В.

Выполнил:

Студент группы ЗФ-509-082-5-1Юу
Жабров Владислав Валерьевич

Научный руководитель:

доцент Хасанова Марина Леонидовна

Челябинск
2022

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	6
Глава1 ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ В ПРОЦЕССЕ ПРЕПОДАВАНИЯ ДИСЦИПЛИН ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБУЧЕНИЯ	11
1.1 Происхождение и сущность игровых технологий.....	11
1.2 Игра как активный метод обучения.....	15
1.3 Игра как средство формирования творческого потенциала будущих специалистов.....	24
1.4 Разновидности игр, применяемых в педагогических технологиях.....	28
Глава 2 РАЗРАБОТКА УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ЗАНЯТИЯ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ ПРИ ОСВОЕНИИ МДК "УСТРОЙСТВО АВТОМОБИЛЕЙ" В ОРГАНИЗАЦИИ СРЕДНЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ	36
2.1 Методические аспекты применения игровых технологий.....	36
2.2 Разработка учебно-методического обеспечения занятия с использованием игровой технологии по МДК «Устройство автомобилей».....	38
2.3 Результаты проведения деловой игры в процессе изучения МДК профессионального цикла.....	44
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	49
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	51
ГЛОССАРИЙ	57

ВВЕДЕНИЕ

Современные технологии в образовании рассматриваются как средство, с помощью которого может быть реализована новая образовательная парадигма. Тенденции развития педагогических технологий напрямую связаны с гуманизацией образования, способствующей самоактуализации и самореализации личности. Термин «педагогические технологии» - более ёмкий, чем «технологии обучения», ибо он подразумевает ещё и воспитательный аспект, связанный с формированием и развитием личностных качеств обучаемых [3].

Современный подход к преподаванию заключается в построении его на технологической основе. Общие принципы и правила технологии преподавания видятся в следующем:

1. Принцип педагогической целесообразности.
2. Взаимосвязь и взаимообусловленность преподавания и учения как двух неразрывных сторон процесса обучения. Преподавание — это организация педагогически целесообразной самостоятельной деятельности обучающихся. Главная задача педагога, как её видел К. Д. Ушинский, - превратить деятельность обучающегося в его самодеятельность.
3. Предельная конкретизация учебно-воспитательных и развивающих целей в содержании, методах, средствах обучения, в организуемых педагогом способах деятельности обучающихся.
4. Необходимым элементом технологии преподавания является тематическое планирование, включающее краткую характеристику конечных результатов и построение всей цепочки отдельных занятий, связанных одной логикой.
5. Организация контроля на каждом этапе учебно-познавательной деятельности обучающихся.

6. Стимулирование творческой деятельности обучающихся, ориентация на обучающегося не только знающего, но и умеющего.

7. Разнообразие форм и методов обучения, недопущение универсализации отдельного средства или формы.

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.

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:

– свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию обучающихся, позволяет получить удовольствие от самого

процесса деятельности, независимо от результата, может оказаться не совсем таким, каким ожидался;

- активный, творческий характер деятельности, в значительной мере импровизированной, направлен на самостоятельный поиск интересных фактов, добывание дополнительной информации, в той частности и на культурно-историческое наследие;

- эмоциональная деятельность, соперничество, соревнование, конкуренция, стремление к улучшению результата, желание победить исключают такое понятие как «поражение», потому что в выигрыше оказываются все;

- наличие правил, отражающих содержание игры, логическую последовательность её развития.

- Дополнительные различия в понятийном аппарате инновационной деятельности возможно осуществить, если выстроить схему полного цикла возникновения и реализации любой инновации в той или иной общественной практике:

- - источник инноваций (наука, политика, производство, экономика и др.);

- - инновационное предложение (новация, изобретение, открытие, рационализация);

- - деятельность (технология) по реализации новации (обучение, внедрение, трансляция);

- - инновационный процесс (формы и способы укоренения новации в практике);

- - новый тип или новая форма общественной практики.

Большое количество талантливых ученых и педагогов занимались проблемой инновационных технологий. Среди них В. И. Андреев, И. П. Подласый, профессор, доктор педагогических наук К. К. Колин, доктор педагогических наук В. В. Шапкин, В. Д. Симоненко, В. А.

Сластёнин и другие. Все они внесли неоценимый вклад в развитие инновационных процессов в России.[2]

Выбор темы и ее **актуальность** обусловлены тем, что система среднего профессионального образования на современном этапе переживает сложные изменения, так как на нее влияют экономические, социальные, технологические факторы; изменения в задачах системы образования предъявляют новые требования к активизации процесса обучения и развития творческого потенциала будущих специалистов.

Основной проблемой: является необходимость разрешения противоречия между реальным состоянием учебного процесса и необходимым для подготовки специалиста на уровне современных требований.

Объект исследования – учебно-методическое обеспечение образовательного процесса в организациях СПО.

Предметом исследования является инновационная технология при изучении междисциплинарного комплекса (МДК) профессионального цикла в профессиональной образовательной организации.

Цель исследования: разработка методических рекомендаций по применению игровых технологий при освоении междисциплинарного комплекса "Устройство автомобилей" в организациях среднего профессионального образования.

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие задачи:

- 1.Изучить литературу по данной теме;
- 2.Проанализировать сущность игровых технологий;
- 3.Выявить сущность и особенности применения игровых технологий для обучения студентов профессиональных образовательных организаций;
- 4.Разработать план-конспект занятия с использованием игровых технологий по междисциплинарному комплексу "Устройство автомобилей".

Методы педагогического исследования: педагогический эксперимент, анализ урока, сравнительный анализ, беседа, анализ источников литературы.

Практическая значимость исследования заключается в возможности применения разработанных материалов на занятиях в СПО.

Экспериментальная база исследования: ГБПОУ «Челябинский профессиональный колледж».

Глава1 ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ

1.1 Происхождение и сущность игровых технологий

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приёмов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр [11].

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком – чётко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно–познавательной направленностью [4].

Игровая форма занятий создаётся на уроках при помощи игровых приёмов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Игра - одно из замечательных явлений жизни, деятельность, как будто бесполезная и вместе с тем необходимая. Невольно чаруя и привлекая к себе как жизненное явление, игра оказалась весьма серьёзной и трудной проблемой для научной мысли [6].

В настоящее время в игровой технологии выделяются следующие компоненты:

- мотивационный;
- ориентационно-целевой;
- содержательно-операционный;
- ценностно-волевой;
- оценочный.

Мотивационный компонент связан с отношением ученика к содержанию и процессу деятельности, включает его мотивы, интересы и потребности в игре. Мотивация, которая обеспечивает активность в игре и связь с другими видами деятельности, закладывается в процесс игры.

Ориентационно-целевой компонент связан с тем, что обучающийся воспринимает цели учебно-познавательной деятельности, нравственные установки, ценности, которые, став лично значимыми, становятся регуляторами игрового поведения обучающихся.

Содержательно-операционный компонент предполагает, что студенты владеют учебным материалом и способностью опираться на имеющиеся знания и способы деятельности [8].

При выполнении любого умственного действия человек опирается на определенную систему ориентиров (П. Я. Гальперин, Н. Ф. Талызина). Ориентировочная основа действий может быть дана в виде алгоритма, эвристической схемы, которые, как показывает учительский опыт, легко усваиваются и используются в работе.

Ценностно-волевой компонент обеспечивает высокую степень целенаправленности познавательной активности, включает внимание, эмоциональные переживания.

Оценочный компонент игры обеспечивает сопоставление результатов игровой деятельности с целью игры, а также самоуправление процессом игры и рефлексию собственной деятельности [7].

В отечественной педагогике и психологии проблему игровой деятельности разрабатывали К. Д. Ушинский, П. П. Блонский, С. Л. Рубинштейн, Д. Б. Эльконин.

Великий русский педагог К. Д. Ушинский, к сожалению, не оставил нам развернутой теории детской игры, но все же уделил ей внимание. Теоретическое и практическое изучение игр, по его мнению, должно стать одним из главных предметов будущей учительской семинарии. Важнейшей особенностью он считал, то, что в ней формируются не какие-то отдельные стороны человеческой души, но весь человек – его ум, воля, сердце [8].

Главными ценностями игры Ушинский считает свободу, созидательность (творчество) и деятельность. Свобода как главный нравственный императив необходима человеку как воздух, но свободой

нужно уметь пользоваться. Свобода, освобожденная от деятельности, губительна для нравственности. И только в «самостоятельной, излюбленной деятельности человек выучивается обходиться с элементом свободы, столь же необходимым, как огонь, и столь же опасным, как он». Именно такой деятельностью видится Ушинскому игра. Игра не как наслаждение или игра воображения, избыток телесных сил, но такая игра, в которой «дитя, уже зреющий человек, пробует свои силы и самостоятельно распоряжается своими же созданиями» [15].

Творческий характер игры по Ушинскому, проявляется, прежде всего, не в игре воображения, а в созидательной деятельности.

П. П. Блонский полагал, что игра есть только общее название для самых разнообразных деятельностей обучающегося. Блонский, вероятно, доходит в этом утверждении до крайности. Он склонен думать, что «игры вообще» не существует, не существует вида деятельности, который бы подходил под это понятие. И это понятие должно быть изгнано из психологии. Блонский описывал следующий эпизод. Когда нужно было поручить кому-либо из психологов написать в энциклопедию статью «Игра», он заявил, что «игра» есть слово, за которым ничего не скрывается и которое должно быть изгнано из психологии.

Также С. Л. Рубинштейн в своей монографии «Основы общей психологии» проводит качественный анализ природы игры и роли игры в развитии обучающегося: «Игра – одно из замечательных явлений жизни, деятельность, как будто бесполезная и вместе с тем необходимая. Невольно чаруя и привлекая к себе как жизненное явление, игра оказалась весьма серьезной и трудной проблемой для научной мысли». Анализируя существующие теории игры, он приходит к выводу, что каждая из теорий отражает лишь одно из проявлений многогранного, переливчатого явления игры, и ни одна не охватывает подлинной ее сущности. Игра – это осмысленная деятельность, т. е. совокупность осмысленных действий,

объединенных единством мотива. Она связана с той деятельностью, на которой основывается существование данного вида [18].

Рубинштейн утверждает, что труд является источником игры.

Основное различие между игровой деятельностью и трудовой заключается в мотивации: «Игровое действие – это и есть действие, которое совершается в силу непосредственного к тому интереса, не ради его специфически утилитарного эффекта». С. Л. Рубинштейн определяет положение, касающиеся сущности игры: это положение состоит в том, что мотивы игры заключаются в многообразных переживаниях действительности, значимых для играющего. В игровой деятельности отпадает возможное в практической деятельности людей расхождение между мотивом и прямой целью действия субъекта. В игре совершаются действия, значимые для индивида по их собственному внутреннему содержанию [18].

Таким образом, концепция игры С. Л. Рубинштейна строится на выявлении сущности игры, выделении трудовой деятельности как источника игры, определении мотивов игровой деятельности и влиянии игры на развитие личности ребенка.

Историю возникновения игры и ее влияние на психическое развитие описывает Д. Б. Эльконин в книге «Психология игры». Основное внимание здесь нацелено на раскрытие социального содержания игры как ведущего типа деятельности: «Человеческая игра – это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные взаимоотношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности». Эльконин указывает на связь игры с искусством, которое тоже имеет своим содержанием нормы человеческой жизни и деятельности, но, кроме того, ее смыслы и мотивы. Именно этим родством игры и искусства, он подчеркивает, объясняется постепенное вытеснение развернутых форм игровой деятельности из жизни взрослых членов общества разнообразными формами искусства. Отсюда следует вывод о том, что в современном обществе взрослых развернутых

форм игры нет, ее вытеснили и заместили, с одной стороны, различные формы искусства, с другой – спорт [12].

Таким образом, игра как область деятельности и жизни, противопоставленная серьезной, неигровой действительности, имеет специфическую символическую условность, позволяющую человеку в пределах игры быть свободным. В игре происходит формирование произвольного поведения ребенка, его социализация, для взрослых игра дает свободу.

1.2 Игра как активный метод обучения

Сочетание познавательного интереса к предмету и профессиональной мотивации оказывает наибольшее влияние на эффективность обучения.

Преподаватель должен так организовать педагогическое и межличностное общение и так направлять учебную деятельность студентов, чтобы мотивация достижения не препятствовала возникновению познавательной мотивации, и их корреляция породила развитие познавательно-побуждающих мотивов.

Но формирование мотивов — лишь одна из задач проблемного обучения. Его успешность определяется логикой и содержанием деятельности студента. Важнейшей чертой содержательного аспекта проблемного обучения является отражение объективных противоречий, закономерно возникающих в процессе научного познания, учебной или любой другой деятельности, которые и есть источник движения и развития в любой сфере. Именно, в связи с этим проблемное обучение можно назвать развивающим, ибо его цель — формирование знания, гипотез, их разработки и решений. При проблемном обучении процесс мышления включается лишь с целью разрешения проблемной ситуации, оно формирует мышление, необходимое для решения нестандартных задач.

Основные функции и отличительные признаки (особенности) проблемного обучения были сформулированы М.И. Махмутовым [37]. Он разделяет их на общие и специальные.

Общие функции проблемного обучения:

- усвоение студентами системы знаний и способов умственной и практической деятельности;
- развитие интеллекта студентов, т.е. их познавательной самостоятельности и творческих способностей;
- формирование диалектико-материалистического мышления студентов;
- формирование всесторонне и гармонично развитой личности.

Специальные функции проблемного обучения:

- воспитание навыков творческого усвоения знаний (применение системы логических приемов или отдельных способов творческой деятельности);
- воспитание навыков творческого применения знаний (применение усвоенных знаний в новой ситуации) и умений решать учебные проблемы;
- формирование и накопление опыта творческой деятельности (овладение методами научного исследования, решения практических проблем и художественного отображения действительности);
- формирование мотивов учения, социальных, нравственных и познавательных потребностей.

Каждая из указанных функций осуществляется в разнообразной практической и теоретической деятельности студента и зависит от учета характерных особенностей проблемного обучения, которые одновременно являются и его отличительными признаками.

Первая и важнейшая особенность — это специфическая интеллектуальная деятельность студента по самостоятельному усвоению

новых понятий путем решения учебных проблем, что обеспечивает сознательность, глубину, прочность знаний и формирование логико-теоретического и интуитивного мышления.

Вторая особенность состоит в том, что проблемное обучение — наиболее эффективное средство формирования мировоззрения, поскольку в процессе проблемного обучения складываются черты критического, творческого, диалектического мышления. Самостоятельное решение проблем студентами одновременно является и основным условием превращения знаний в убеждения, так как только диалектический подход к анализу всех процессов и явлений действительности формирует систему прочных и глубоких убеждений.

Третья особенность вытекает из закономерной взаимосвязи между теоретическими и практическими проблемами и определяется дидактическим принципом связи обучения с жизнью. Связь с практикой и использование жизненного опыта студентов при проблемном обучении выступают не как простая иллюстрация теоретических выводов, правил (хотя это и не исключается), а главным образом как источник новых знаний и как сфера приложения усвоенных способов решения проблем в практической деятельности. По этой причине связь с жизнью служит важнейшим средством создания проблемных ситуаций и (непосредственным или опосредствованным) критерием оценки правильности решения учебных проблем.

Четвертой особенностью проблемного обучения является систематическое применение педагогом наиболее эффективного сочетания разнообразных типов и видов самостоятельных работ обучающихся. Указанная особенность заключается в том, что педагог организует выполнение самостоятельных работ, требующих как актуализации ранее приобретенных, так и усвоения новых знаний и способов деятельности.

Пятая особенность определяется дидактическим принципом индивидуального подхода. При проблемном обучении индивидуализация

обусловлена наличием учебных проблем разной сложности, которые каждым обучаемым воспринимаются по-разному. Индивидуальное восприятие проблемы вызывает различия в ее формулировании, выдвижении многообразных гипотез и нахождения тех или иных путей их доказательства.

Шестая особенность состоит в динамичности проблемного обучения (подвижной взаимосвязи его элементов). Эта особенность обусловлена динамичностью самой проблемы, в основе которой всегда лежит противоречие, присущее любому явлению, факту действительности. Динамичность проблемного обучения заключается в том, что одна ситуация, переходит в другую естественным путем на основе закона взаимосвязи и взаимообусловленности всех вещей и явлений окружающего мира. Как указывают исследователи, в традиционном обучении динамичности нет, вместо проблемности там преобладает «категоричность».

Седьмая особенность заключается в высокой эмоциональной активности обучаемых, обусловленной, во-первых, тем, что сама проблемная ситуация является источником ее возбуждения, и, во-вторых, тем, что активная мыслительная деятельность обучаемого неразрывно связана с чувственно-эмоциональной сферой психической деятельности. Самостоятельная мыслительная деятельность поискового характера, связанная с индивидуальным «принятием» учебной проблемы, вызывает личное переживание обучаемого, его эмоциональную активность.

Восьмая особенность проблемного обучения заключается в том, что оно обеспечивает новое соотношение индукции и дедукции и новое соотношение репродуктивного и продуктивного усвоения знаний.

Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде.

Игру как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. Широкое применение игра находит в народной педагогике. В современном обучении делают ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебной дисциплины;
- как элемент более общей технологии;
- в качестве дисциплины или его части (введение, контроль);
- как технология внеклассного занятия.

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

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

- дидактическая цель ставится перед обучающимися в форме игровой задачи;
- учебная деятельность подчиняется правилам игры;
- учебный материал используется в качестве ее средства;
- в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
- успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом [17].

Игра отличается тем, что человек, обучаясь в ходе игры, и не подозревает о том, что чему-то учится. Процесс обучения может вестись в форме монолога (преподаватель объясняет, обучающий слушает) и в форме диалога (либо обучающийся задает вопрос преподавателю, если он чего-то не понял и в состоянии свое понимание зафиксировать, либо преподаватель опрашивает обучающихся, с целью контроля). В игре нет легко опознаваемого источника знаний, нет обучаемого лица. Процесс обучения

развивается на языке действий, учатся и учат все участники игры в результате активных контактов друг с другом. Игровое обучение ненавязчиво. Игра большей частью добровольна и желанна [7].

Место и роль игровой технологии в обучающем процессе, сочетание элементов игры и ученые во многом зависят от понимания педагогом функций педагогических игр. Функция игры - ее разнообразная полезность. У каждого вида игры своя полезность.

Основные принципы организации игры:

- отсутствие принуждения любой формы при вовлечении обучающихся в игру;

- принцип развития игровой динамики;

- принцип поддержания игровой атмосферы (поддержание реальных чувств студентов);

- принцип взаимосвязи игровой и неигровой деятельности; для педагогов важен перенос основного смысла игровых действий в реальный жизненный опыт студентов;

- принципы перехода от простейших игр к сложным игровым формам; логика перехода от простых игр к сложным связана с постепенным углублением разнообразного содержания игровых заданий и правил - от игрового состояния к игровым ситуациям, от подражания - к игровой инициативе, от локальных игр - к играм-комплексам, от возрастных игр - к без возрастным, "вечным" [23].

Безусловно, одно - воспитательная, образовательная ценность интеллектуальных игр зависит от участия в них педагогов.

Перед преподавателем стоят задачи:

- опираться на достижения предыдущего возраста;

- стремиться мобилизовать потенциальные возможности конкретного возраста;

– подготовить "почву" для последующего возраста, т. е. ориентироваться не только на наличный уровень, но и на зону ближайшего развития мотивов к учебной деятельности [16].

Дисциплина, проводимая в игровой форме, требует определенных правил.

Предварительная подготовка. Надо обсудить круг вопросов и форму проведения. Должны быть заранее распределены роли. Это стимулирует познавательную деятельность.

Обязательны игровые моменты не обучающего характера для переключения внимания и снятия напряжения.

Главное - уважение к личности ученика, не убить интерес к работе, а стремиться развивать его, не оставляя чувства тревоги и неуверенности в своих силах [37].

Конфуций писал: "Учитель и ученик растут вместе". Игровые формы уроков позволяют расти как ученикам, так и учителю. Метод игры взаимодействия преподавателя со студентами раскрывает личностный потенциал последних: каждый участник может продиагностировать свои возможности в одиночку, а также и в совместной деятельности с другими участниками [8].

Одним из минусов игры как активного метода являются задачи проблемного обучения. Сегодня студент в основном заучивает информацию, тренируя фактически одну лишь память. Но заучить — еще не значит знать. А знать — еще не значит уметь. Умение же невозможно выработать без практики активной деятельности, игры, разбора конкретной ситуации и переживаний во время такого разбора, без поиска оптимального решения перед лицом доброжелательно, но критически настроенного коллектива.

Если лекция дает знания, формирует убежденность, то выполнение студентом в той или иной форме функции «действующего лица» не только помогает развитию творческих способностей, но и активизирует

их. На примере деловой игры из области «Технической механики»: студенту легче усвоить, что такое балочная связь, если он, например, выступая в деловой игре в роли инженера-проектировщика, доказал и показал сосредоточенную силу, равномерно-распределенную нагрузку и пару сил с моментом [13].

Таким образом, активизация творческой, познавательной деятельности студентов упирается в проблемное обучение, которое в условиях быстрого роста объема информации и необходимости ее более качественной переработки и усвоения выступает самым эффективным средством достижения прочных, глубоких знаний, навыков и умений. Проблемное обучение не только вооружает студентов результатами научного познания, но и ведет их по тому пути, каким были получены данные результаты, формирует самостоятельность в позиции, развивает и совершенствует способность к творческой деятельности. Большинство ученых согласно с тем, что сегодня именно проблемное обучение должно быть ведущим методом обучения в высших учебных заведениях, хотя и не отменяющим традиционный процесс сообщения студентам готовой информации. Но вместе с тем проблемное обучение содействует превращению усвоенных знаний в убеждения и выработке активной жизненной позиции, повышению научности самого образования, выработке наиболее эффективных навыков получения и применения знаний на практике.

Учебная игра - форма проблемного обучения. Лучшим способом воспроизведения и изучения проблем в учебном процессе служит игра, содержащая групповое упражнение по выработке решения в условиях, имитирующих реальность. С такой точки зрения игра как активная форма учебной деятельности студентов выступает в качестве одной из основных форм организации проблемного обучения в учебном процессе вузов [10].

Активные методы обучения, являющиеся одним из наиболее перспективных путей совершенствования подготовки специалистов на основе принципов проблемности и моделирования профессиональной деятельности, имеют характерные особенности, отличающие их от традиционного пассивно-навязывающего обучения. Во-первых, активный метод обучения принудительно, самой технологией учебного процесса активизируют мышление обучаемых. Во-вторых, активный метод обучения активность обучаемого методами длительная и устойчивая. В-третьих, активный метод обучения обслуживают самостоятельное принятие студентами (или другим обучаемым контингентом) творческих по своему содержанию, эмоционально окрашенных и мотивационно оправданных действий и решений. В-четвертых, какой бы из активных методов обучения ни применялся, процесс обучения в этих случаях имеет коллективную основу (взаимодействие с преподавателем и с другими обучаемыми) и строится по определенному алгоритму. В-пятых, активный метод обучения представляют собой интенсивные методы, повышающие результативность обучения не за счет увеличения объема перерабатываемой информации, а благодаря глубине и скорости ее переработки. В-шестых, активный метод обучения, по крайней мере многие из них, более близки математическим методам обработки информации на основе современной электронно-вычислительной техники, чем традиционные пассивные методы обучения [14].

Опыт свидетельствует, что игровая имитация процессов управлений с включением функций планирования, организации, регулирования, контроля и учета на основе необходимой информационной базы позволяет комплексно охватить ряд дисциплин и их взаимосвязи, поставить учащихся в обстановку условной практики, требующую от них проявления знаний и воспитывающую умения и навыки [22].

1.3 Игра как средство формирования творческого потенциала будущих специалистов

Развитие творческого потенциала обучаемых можно отнести к одной из наиболее актуальных задач педагогики. Л. С. Выготский формулировал эту задачу так: «Жизнь — это система творчества, постоянного напряжения и преодоления, постоянного комбинирования и создания новых форм поведения». Важной педагогической задачей образовательной системы является поддержка и развитие интеллектуально-творческого потенциала обучающихся, поскольку развитие и воспитание одаренных и талантливых обучающихся решает насущную задачу формирования творческого потенциала общества, обеспечивает возможности интенсивного социального и научно-технического прогресса, дальнейшего развития культуры, всех областей производства и социальной жизни. Подготовить будущих рабочих и специалистов к развитию творческих способностей — это значит избежать трафаретности и ремесленничества в их будущей самостоятельной деятельности, способствовать развитию собственной креативности обучающихся [29].

Своевременное выявление и создание условий для стимулирования студентов к различным видам деятельности, поддержка одаренных обучающихся являются важнейшей задачей. Чёткая и продуманная организация образовательного процесса оказывает на обучающихся существенное воспитательное влияние, способствует формированию творческого потенциала будущих рабочих и специалистов [35].

Важным условием развития творческих способностей является содержание программного материала, демонстрирующего различные аспекты человеческой индивидуальности. В образовательный процесс включены диалогические, дискуссионные формы работы, содействующие раскрытию индивидуальности, формированию профессиональных навыков

личности, расширению арсенала мыслительной техники, богатству эмоционально-чувствительного мира [30].

На сегодняшний день задача формирования готовности студентов к развитию творческих способностей является актуальной для преподавателей и мастеров производственного обучения и осознается значимым компонентом их профессиональной компетентности. Приоритетным направлением работы преподавателей и мастеров производственного обучения является создание условий для саморазвития и самореализации обучающихся, раскрытия их творческого потенциала, обеспечивающего способность принимать нестандартные решения, созидательную деятельность, успешное продвижение в профессиональной и иной сфере деятельности [26].

Организация профессионального обучения базируется на основных принципах обучения:

- обучение на уровне требований передовой техники производства;
- обучение на основе производительного труда;
- наглядность обучения;
- систематичность и последовательность в обучении;
- доступность и посильность обучения, учет возрастных и особенностей обучаемых;
- прочность усвоения знаний и навыков.

В условиях рыночной экономики необходимы специалисты, мобильно реагирующие на освоение новых технологий, быстро адаптирующиеся в условиях производства, способные проявлять инициативу. В связи с этим возрастает значение использования в практическом обучении форм и методов деятельности студентов, позволяющих формировать творческое, профессиональное мышление, возможность самостоятельного применения знаний. Перед каждым занятием производственного обучения предусматривается объёмная

подготовительная работа, это объясняется приобретением опыта в работе с обучающимися, анализом преподавательской деятельности [23].

Личностно ориентированное обучение предполагает использование разнообразных форм и методов организации учебной деятельности, позволяющих раскрывать субъектный опыт студентов.

При этом перед мастером встают новые задачи:

- создание атмосферы заинтересованности каждого обучающегося в работе группы;

- стимулирование обучающихся к высказываниям, использованию различных способов выполнения заданий без боязни ошибиться, получить неправильный ответ;

- использование в ходе дисциплины дидактического материала, позволяющего обучающемуся выбирать наиболее значимые для него вид и форму учебного содержания;

- оценка деятельности обучающегося не только по конечному результату (правильно-неправильно), но и по процессу его достижения;

- поощрение стремления обучающегося находить свой способ решения задачи, анализировать способы работы других обучающихся в ходе обучения, выбирать и осваивать наиболее рациональные;

- создание педагогических ситуаций общения на занятиях производственного обучения, позволяющих каждому студенту проявлять инициативу, самостоятельность, избирательность в способах работы; создание обстановки для естественного самовыражения обучающегося [7].

Игровая форма занятий создается при помощи игровых приемов и ситуаций, которые позволяют активизировать познавательную деятельность обучающихся.

При планировании игры дидактическая цель превращается в игровую задачу, производственное обучение подчиняется правилам игры, учебный материал используется как средство для игры.

Большинству игр присущи четыре главные черты:

- Свободная развивающая деятельность;
- Творческий, очень активный характер этой деятельности;
- Эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция;
- Наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития [33].

Значение игры невозможно исчерпать и оценить. Игра, являясь развлечением, отдыхом, способна перерасти в обучение, в творчество, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде.

Пробуждение интереса к профессии под влиянием профессионального обучения составляют одну из важнейших предпосылок развития творческого потенциала обучающихся, их профессиональной направленности [29].

Профессиональное обучение готовит специалиста к труду в заранее избранной им сфере деятельности и потому в первую очередь должно отвечать ее специфике. Главное в профессиональном образовании не объем усваиваемой информации, а умение творчески ее использовать, находить, усваивать и применять в практической деятельности. Недаром говорят: «Творчество доступно любому человеку, каким бы делом он ни занимался» (Л. Графова).

Наиболее эффективной формой проведения дисциплин специальной технологии является применение игровых технологий, компьютерные технологии, которые позволяют формировать творческую активность обучающихся, умение работать в группах, способствуют развитию технологического мышления [29].

Для достижения наилучшего результата используется технология деловой игры, во время которой обучающиеся не только воспринимают новый материал, но и успешно закрепляют полученные знания. Включение игры в производственное обучение создаёт объективные предпосылки для

концентрации внимания, стимулирования познавательной активности, совершенствования творческих способностей. Правильно организованная игра обеспечивает преобладание проблемных методов, поскольку делает возможным более полный учет индивидуальных особенностей обучающихся, повышает управляемость учебного процесса. Для приближения деятельности студентов к реальным производственным условиям чаще всего используют дидактические игры. Между студентами группы распределяются роли работодателей, соискателей, инженера по технике безопасности. Мастер производственного обучения совместно с обучающимися старшего курса выступает в роли работодателя, который распределяет роли, ставит задачи. В конце занятия демонстрируются лучшие работы, указываются типичные ошибки, пути устранения, выставляются оценки [8].

Развитие технического мышления обучающихся начинается на занятиях, где перед воспитанниками преподаватель ставит определенные творческие задачи, которые на дисциплинах производственного обучения заканчиваются воплощением творческого образа - идеи в материальную, предметную форму в зависимости от уровня сложности [31].

Кроме профессионально важных качеств будущего специалиста, огромное значение имеет развитие творческих способностей человека, которые и позволят выпускникам стать конкурентноспособными, быстро адаптироваться к изменившимся экономическим условиям.

1.4. Разновидности игр, применяемых в педагогической практике

Наиболее часто встречаемыми в педагогической практике являются игры:

- деловые;
- организационно-деятельностные.

Деловая игра представляет собой форму воссоздания предметного и социального содержания будущей профессиональной деятельности специалиста, моделирования таких систем отношений, которые характерны для этой деятельности как целого. С помощью знаковых средств (язык, речь, графики, таблицы, документы) в деловой игре воспроизводится профессиональная обстановка, сходная по основным сущностным характеристикам с реальной. Вместе с тем в деловой игре воспроизводятся лишь типичные, обобщенные ситуации в сжатом масштабе времени [32].

Деловая игра воссоздает предметный контекст-обстановку будущей профессиональной деятельности (условной практики) и социальный контекст, в котором обучающийся взаимодействует с представителями других ролевых позиций. Таким образом, в деловой игре реализуется целостная форма коллективной учебной деятельности на целостном же объекте - на модели условий и диалектики производства, профессиональной деятельности.

В деловой игре обучающийся выполняет полупрофессиональную деятельность, сочетающую в себе учебный и профессиональный элементы. Знания и умения усваиваются им не абстрактно, а в контексте профессии, накладываясь на канву профессионального труда. В контекстном обучении знания усваиваются не впрок, для будущего, а обеспечивают игровые действия обучающегося в реальном процессе деловой игры. Одновременно обучаемый наряду с профессиональными знаниями приобретает специальную компетенцию - навыки специального взаимодействия и управления людьми, коллегиальность, умение руководить и подчиняться, следовательно, деловая игра воспитывает личностные качества, ускоряет процесс социализации. Но эта "серьезная" профессиональная деятельность реализуется в игровой (частично азартной) форме, что позволяет обучаемым интеллектуально и эмоционально "раскрепоститься", проявлять творческую инициативу [37]. Моделируя или имитируя условия и динамику

производства, действия и отношения специалистов, деловая игра служит средством актуализации, применения и закрепления знаний и средством развития практического мышления. Этот эффект достигается через взаимодействие участников игры в заданной конкретной ситуации или системе производственных ситуаций.

В процессе игры осваиваются:

- нормы профессиональных действий;
- нормы социальных действий, то есть отношений в коллективе

производственников.

При этом каждый ее участник находится в активной позиции, взаимодействует с партнерами, соотнося свои интересы с партнерскими и, таким образом, через взаимодействие, с коллективом познавая себя.

Организационно-деятельностные игры как особая форма организации и метод стимулирования коллективной мыследеятельности, нацеленной на решение проблем, возникли в 80-х годах и широко распространились как в сфере решения творческих задач, так и в интеллектуальных системах управления.[9]

Форма организационно-деятельностной игры – одна из ключевых форм, используемых в учебно-образовательном процессе на экспериментальных и инновационных площадках сети мыследеятельностной педагогики. Основу игр в образовании составляют процессы работы с мыследеятельностью, то есть со всей совокупностью процессов мышления, действия, коммуникации, понимания, рефлексии. В игре действуют законы «здесь и теперь» – ситуация разворачивается и решающими оказываются действия обучающегося, его воля и цели, его мышление, а не нахватанная информация [33].

Сущность организационно-деятельностные игры в том, что эта игра представляет собой комплекс взаимосвязанных методик или техник (мыслительно-интеллектуальных, социально-психологических и др.), обеспечивающих логически обоснованную смену различных видов

коллективной, групповой, микрогрупповой деятельности, нацеленных на создание "продукта игры" - текста, содержащего решение поставленной или даже сформулированной в ходе самой игры проблемы. Решение проблемы и составляет предмет этой игры [27].

В отличие от деловой игры, целью которой является решение актуальной практической задачи, цель организационно-деятельностные игры - решение теоретической или практической проблемы, заданной в рамках конкретной ситуации. В ситуации отражаются как проблемы, так и задачи. Проблемностью ситуации означает такое затруднение в практике, для разрешения которого отсутствует опыт или теоретически обоснованные пути. Проблема для своего разрешения требует построения гипотезы или теоретической концепции, которые преобразуют проблему в задачу. Задача же — это ситуация, в которой надо найти определенный порядок действий (алгоритм) для достижения цели, а разработка этого алгоритма требует от участников определенных умений (интеллектуальный, коммуникативных и организационных) [35].

Проблемная форма организации деятельности, коммуникации, рефлексии и процессов мышления участников организационно - деятельностной игры означает, что игроки помещены в условия, когда они не знают, что и как делать, какие они должны выработать и применить способы деятельности, коммуникации, мышления, рефлексии, то есть находятся в условиях максимальной неопределенности. Примерами таких проблемных ситуаций является трудоустройство молодых специалистов условиях кризиса и общего спада экономики, продвижение разного рода научных проектов, изменение своего семейного положения и тому подобное. Что делать в такой проблемной ситуации, с чего начать, к кому обратиться, что расценивать успехом или неудачей остается неясным и неопределенным [22].

Снижение степени неопределенности предложенной проблемной ситуации осуществляется посредством ведущих методологов

- специалистов по организации рефлексивного анализа деятельности. Их задача организация процесса рефлексивного восхождения участников игры от абстрактного к конкретному при анализе деятельности. Методологи активизируют специфические затруднения, возникающие при знакомстве с ситуацией и вхождении в нее, строят проблемное поле и формулируют проблемы, создают концепцию заказа на игру [36].

Каждая организационно-деятельностная игра, как правило, проводится в течение пяти дней и делится на этапы:

- 1) самоопределения и выработки концепции заказа;
- 2) анализа проблемы или проблемной ситуации;
- 3) определения системы ценностей и целей деятельности, их иерархизация;
- 4) определение условий и выбор средств осуществления деятельности;
- 5) построения проекта (алгоритма) деятельности.

Каждый этап по своей организации и проведению предполагает чередование сессий и собственно групповой (командной) работы. Это задает ротационный характер игры. В ходе сессии участники и ведущие собираются вместе. Игроки получают соответствующие установки и задания от ведущих. Первая сессия также предполагает процесс группообразования или разбивки на команды. Каждая команда состоит из 4–12 игроков, которые будут тесно контактировать, дискутировать друг с другом в процессе создания группового продукта. Конструирование группового продукта - цель групповой работы, его презентация другим командам, публичная защита проектов - цель сессии. Каждый этап включает в себя 1–3 сессии и 1-3 групповые работы.

В ходе групповой работы команда взаимодействует со своим тренером из числа игротехников. Последний реализует в отношении игроков следующие действия:

– организует процедуру знакомства членов команды и распределения обязанностей между ними (в качестве обязательных должен быть выбран хранитель времени и секретарь архивариус, который фиксирует все предложения и гипотезы, выдвигаемые членами группы, оформитель, спикер, генераторы и организаторы, эти роли могут меняться или закрепляться за участниками на всю игру)

– активизирует процессы мыследеятельности и коммуникации участников посредством использования приемов брейнсторминга, групповой дискуссии, эмоциональной и информационной поддержки игроков

– управляет процессами групповой динамики

– способствует поддержанию деловой атмосферы и веры участников игры в успех их работы. Вместе с тем тренер не принимает непосредственного участия в создании группового продукта [19].

Групповая работа ведется по регламенту и занимает в среднем 45-90 минут, по истечении которых команды собираются на сессию. Здесь в ходе презентации и обсуждения проектов организуется общая групповая дискуссия, целью которой является оценка представленных продуктов групповой работы, нахождение в них сильных и слабых сторон, постановке задач на последующую работу. Продолжительность сессионной работы трудно спланировать заранее. Можно лишь говорить об ограничении времени, отводимого командам на презентацию продуктов своей деятельности (в среднем на одно выступление команде отводится от 12-15 до 20-25 минут). Ответы на вопросы и замечания занимают приблизительно столько же времени, но дискуссия может и затянуться, приняв характер противостояния отдельных команд. Особенно часто это происходит в случаях получения различными командами аналогичных заданий. Если же разные команды параллельно решают разные задачи, полемика может быть сведена к минимуму, а обсуждение продуктов групповой работы имеет своей целью лишь осознание членами команд того, что они сделали, и что

им еще предстоит сделать далее. Наконец подведение итогов сессии и формулировка задач командам для следующей групповой работы занимает еще 5-10 минут.

Последняя сессия организационно-деятельностной игры направлена на слияние продуктов групповой деятельности, то есть наработку общего проекта (алгоритма) деятельности, который при этом приобретает черты некоторой универсальности.

Обучающим или дидактическим моментом организационно-деятельностной игры выступает завершающая рефлексия.

Цели профессионального и социального обучения могут быть достигнуты, если обучающиеся овладеют разнообразными способами решения проблем, как в профессиональной области, так и в области социального взаимодействия [6].

Выводы 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.

Конкурентоспособность специалиста это:

- компетентность и профессиональная мобильность;
- целеустремленность и уверенность в своих силах;
- предприимчивость и деловитость;
- эмоциональная устойчивость и коммуникабельность.

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.

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.

Но нельзя буквально все дисциплины превращать в игру, да этого и ненужно делать. Необходимо, прежде всего, определить следующее:

- какую цель ставит преподаватель, используя ту или иную игру;
- выбрать те темы, которые трудно усваиваются при традиционных способах обучения;
- использовать игровые ситуации знакомые большинству студентов;
- учитывать, что различные игровые ситуации могут дать неожиданный эффект.

Организуя обучение, необходимо помнить слова известного педагога С.И. Гессена, который утверждал: «...урок должен оставаться уроком, то есть содержать точную и определенную цель работы, быть только пронизанным творчеством и к нему устремленным, но не переходить в него преждевременно».

2 РАЗРАБОТКА УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ЗАНЯТИЯ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ ПРИ ОСВОЕНИИ МДК "УСТРОЙСТВО АВТОМОБИЛЕЙ" В ОРГАНИЗАЦИИ СРЕДНЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

2.1 Методические аспекты применения игровых технологий

Проведение дидактических игр включает несколько этапов.

Прежде всего, для успешного ее проведения важно заранее продумать все детали, провести подготовительную работу.

Перед проведением игры необходимо:

- тщательно изучить индивидуальные характеристики студентов;
- изучить их интересы и увлечения;
- предварительно подготовить участников игры, используя для этого внеурочное время, или часть урочного времени;
- хорошо подготовить игровую площадку и перед игрой напомнить обучающимся, что им необходимо принести с собой.

Во время игры педагог, поощряя и стимулируя самостоятельную работу студентов, должен одновременно контролировать игровую ситуацию. При этом необходимо:

- доходчиво объяснить правила игры, которые должны быть простыми, а содержание предлагаемого материала доступным;
- внимательно следить за ходом игры, выполнением ее правил и всегда быть готовым к быстрому разрешению конфликтов среди участников игры;
- давать игрокам вести активную дискуссию друг с другом во время игры; предоставлять ее участникам максимальную самостоятельность, воздерживаясь от мелочной опеки;

- следить за тем, чтобы каждый ученик принимал активное участие в игре;
- следить за игровым временем;
- стараться проводить игру таким образом, чтобы были заинтересованы не только в самой игре, но и в изучаемом предмете;
- привлекать к судейству учащихся; добиваться, чтобы их оценка результатов игры была справедливой и соответствовала принятым критериям.

После окончания игры:

- проводить обсуждение игрового действия, анализ соотношения игровой ситуации с реальностью;
- поощрять победителей.

При разработке технологии игры необходимо следовать основам педагогического проектирования:

- постановка цели;
- отбор содержания и его структурирование;
- выбор средств, методов и форм учебной деятельности учащихся;
- разработка необходимых дидактических материалов, правил игровой деятельности и критериев ее оценки, соответствующих структуре учебной игры.

Эффективность 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.

Рассмотрим преимущества игровых технологий перед традиционными методами обучения:

1. Цели игры в большей степени согласуются с практическими потребностями обучающихся. Данная форма организации учебного процесса снимает противоречие между абстрактным характером дисциплины и реальным характером профессиональной деятельности, системным характером используемых знаний и их принадлежности разным дисциплинам.

2. Метод позволяет соединить широкий охват проблем и глубину их осмысливания.

3. Игровая форма соответствует логике деятельности, включает момент социального взаимодействия, готовит к профессиональному общению.

4. Игровой компонент способствует большей вовлеченности обучаемых.

5. Игра насыщена обратной связью, причем более содержательной по сравнению с применяемой в традиционных методах.

6. В игре формируются установки профессиональной деятельности, легче преодолеваются стереотипы, корректируется самооценка.

7. Традиционные методы предполагают доминирование интеллектуальной сферы, в игре проявляется вся личность.

8. Данным методом провоцирует включение рефлексивных процессов, представляет возможность интерпретации, осмысливания полученных результатов [16].

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

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

Программа отражает современные тенденции и требования к обучению и практическому владению основами рационального природопользования в повседневном общении и профессиональной деятельности, направлена на повышение общей и коммуникативной культуры специалистов среднего звена, совершенствование коммуникативных умений и навыков, повышение качества профессионального образования [14].

Квалификация – специалист. Уровень подготовки – базовый.

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

Задачи курса состоят в формировании целостного представления:

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

В результате освоения учебной дисциплины выпускник должен обладать следующими компетенциями.

Общими:

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

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

Профессиональными компетенциями (далее – ПК), соответствующими основным видам деятельности:

ПК 1.1. Осуществлять диагностику систем, узлов и механизмов автомобильных двигателей.

ПК 1.2. Осуществлять техническое обслуживание автомобильных двигателей согласно технологической документации.

ПК 6.2. Планировать взаимозаменяемость узлов и агрегатов автотранспортного средства и повышение их эксплуатационных свойств.

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
Профессиональный цикл		1286	38

Тема: Общее устройство автомобиля.

Практическое занятие 2. Выполнение заданий по изучению общего устройства и принципа работы двигателя.

Тип урока: викторина «Своя игра».

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

Цели:

Образовательная: оценить знания студентов по общему устройству автомобилей, расширить кругозор по дисциплине, способствовать формированию технического мировоззрения обучающихся.

Воспитательная: привить интерес к технике через игровую деятельность.

Развивающая: развивать логическое мышление (сообразительность, интуицию), память.

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

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

Перед началом игры формируются команды. Команды придумывают названия, девиз, выбирают капитанов.

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

Рисунок 2.1 – Начало игры

Преподаватель озвучивает правила игры:

1. Каждая команды выбирает себе название, девиз и капитана.
2. За правильный ответ участники игры получают то количество баллов, которое соответствует выбранному вопросу.
3. Если команда не может ответить на вопрос, то право ответа предоставляется другой команде.
4. Та команда, которая наберет наибольшее количество баллов, выигрывает.

Следующий слайд открывает игровое поле, представляющее собой номинации игры. В игре 2 тура, каждая содержит 5 номинаций, из которых командам необходимо выбрать вопрос и на него ответить (рисунок 2.2 и рисунок 2.3).

Рисунок 2.2 – Номинации 1 тура

Рисунок 2.3 - Номинации 2 тура

При нажатии на кнопки с написанным количеством баллов за вопрос, открываются гиперссылки на вопросы игры, соответствующие данной предметной области (рисунок 2.4). Количество баллов зависит от уровня сложности вопроса (всего по 4 вопроса в каждой номинации).

Рисунок 2.4 – Пример вопроса викторины

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.

Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов.

Подведение итогов.

Преподаватель. На этом игра закончена. Счетоводы подсчитывают баллы. Объявляется команда-победитель, набравшая большее количество баллов по итогам всей игры. Происходит оценивание студентов. Преподаватель подводит итоги, отмечая большую подготовительную работу к игре, и благодарит студентов за активное участие.

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 Результаты проведения деловой игры в процессе изучения МДК

профессионального цикла

Эксперимент проходил на базе профессиональной образовательной организации: Южно-Уральский государственный технический колледж.

Основой образования должны стать не столько учебные дисциплины, сколько способы мышления и деятельности. Необходимо не только выпустить специалиста, получившего подготовку высокого уровня, но и включить его уже на стадии обучения в разработку новых технологий, адаптировать к условиям конкретной производственной среды, к решению профессиональных задач.

Личностно-ориентированная педагогика выдвигает на передний план нетрадиционные подходы к организации процесса обучения в современном мире. Содержание образования составляет систему знаний, умений, навыков, черт творческой деятельности, мировоззренческих и поведенческих качеств личности, которые обусловлены требованиями общества и к достижению которых должны быть направлены усилия обучающихся и обучающихся. Если при традиционной трактовке цели и содержание обучения оказываются фактически совпадающими с (главная цель обучения - усвоение основ наук, содержание обучения - сами эти основы, представленные в знаковой форме учебной информации), то в инновационной они расходятся. Актуальной целью становится создание личностного потенциала человека, воспитание его способностей к адекватной деятельности в предстоящих предметных и социальных ситуациях, а содержанием – все то, что обеспечивает достижение этой цели [12].

Задачи эксперимента:

- 1) разработать методику проведения деловой игры по МДК «Устройство автомобилей»;
- 2) применить разработанную методику деловой игры в образовательном процессе;

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

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

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

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

3. Низкий уровень – отсутствие у студентов теоретических знаний.

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

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

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

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

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

На констатирующем этапе проверялись знания студентов, как в контрольной, так и в экспериментальной группе по изучаемой дисциплине в виде входного контроля. Знания проверялись в виде ответов на вопросы в тестовых заданиях. Результаты показаны в табл.2.2.

Таблица 2.2 - Распределение студентов по уровням сформированности знаний на констатирующем этапе эксперимента

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

В ходе эксперимента проверялась действенность проведения деловой игры.

В экспериментальной группе была проведена игра в процессе изучения МДК «Устройство автомобилей», а в контрольной же группе изучения данной дисциплины проводилось в соответствии с тематическим планом без применения инновационной технологии: деловой игры.

Со студентами контрольной и экспериментальной групп, участвовавшими в экспериментальной работе, проводились планомерные срезы знаний. Результаты приведены в табл. 2.3.

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

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

1. В экспериментальной группе все студенты смогли освоить дисциплину.

2. Многие студенты экспериментальной группы благодаря проведению игры смогли повысить уровень усвоения учебного материала по изучаемой дисциплине, оценить практическую направленность МДК «Устройство автомобилей» и приобрести опыт работы в команде.

Выводы по Главе 2

В ходе проведения занятия с использованием игровых технологий достигнуты поставленные цели и успешно выполнены поставленные задачи.

Основой успешного проведения занятия послужила его игровая форма, которая привлекает студентов, создает у них интерес к выполнению задания, побуждает к активному применению знаний, вовлекает в коллективные взаимоотношения.

В ходе проведения игры студенты имеют возможность проявить свои личностные черты характера: решительность, оперативность, коммуникативность, инициативность, активность, которые влияют на ход игры и ее результат.

Данная игра позволяет студентам анализировать практические ситуации и принимать решения.

Во время игры у студентов развиваются творческое мышление и профессиональные умения, деятельность которых сводится к принятию решений.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

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.

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

Проведение нетрадиционного урока (викторины) определяется его

двуплановостью, комплексным характером, обеспечивающим одновременное решение многих задач:

- создание условий для глубокого и полного усвоения учебного материала на основе системного применения знаний в процессе одновременного решения учебных и моделируемых профессиональных проблем; она позволяет синтезировать интенсифицировать учебную деятельность студентов, создает условия для развития их творческого мышления в процессе анализа производственной ситуации и поиска нестандартных способов их решения;

- участие в деловой игре стимулирует развитие личностного потенциала студента, его самореализацию и самоутверждение в творческих ситуациях игрового взаимодействия, формирует интерес к учебной и профессиональной деятельности и т.д.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ