



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ
ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ГУМАНИТАРНО-
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)
ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ
Кафедра экономики, управления и права

РЕАЛИЗАЦИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРЕПОДАВАНИИ
ДИСЦИПЛИНЫ «ЭКОНОМИКА» В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ

Выпускная квалификационная работа
по направлению 44.03.04 Профессиональное обучение
Направленность программы бакалавриата «Экономика и управление»

Проверка на объем заимствований:
69,6 % авторского текста

Работа рекомендована к защите
(рекомендована/не рекомендована)

10 октября 2017 г.

зав. кафедрой
(название кафедры)

[подпись] ФИО

Выполнила:

Студентка группы ЗФ-409/081-1М
Кобицкая Елена Николаевна

Научный руководитель:

Барсукова Любовь Яковлевна

Челябинск
2017

Оглавление

Введение.....	3
Глава 1. Теоретические основы изучения проблемы реализации игровых технологий в профессиональном образовании	6
1.1 Анализ психолого-педагогической литературы по проблеме реализации игровых технологий в профессиональном образовании	6
1.2 Реализация игровых технологий в преподавании дисциплины «Экономика» в СПО	14
1.3 Из опыта работы преподавателей экономики по использованию игровых технологий в процессе обучения	20
Выводы по главе 1	27
Глава 2. Исследовательская работа по реализации игровых технологий на уроках экономики в системе СПО ГБПОУ «МиМК»	29
2.1 Анализ использования игровых технологий в процессе обучения экономики	29
2.2 Разработка и внедрение уроков экономики с использованием игровых технологий	38
2.3 Анализ результатов исследования.....	54
Выводы по главе 2.....	62
Заключение	64
Список использованной литературы.....	68
Приложение 1	73
Приложение 2	77
Приложение 3	78

Введение

Поиск новых форм и приемов изучения игровых технологий в профессиональном образовании в наше время - явление не только закономерное, но и необходимое. В условиях гуманизации образования существующая теория и технология массового обучения должна быть направлена на формирование сильной личности, способной жить и работать в непрерывно меняющемся мире, способной смело разрабатывать собственную стратегию поведения, осуществлять нравственный выбор и нести за него ответственность, т.е. личности саморазвивающейся и самореализующейся. Подготовка студентов к будущей профессии заключается не только в плане «готовности работать», но и в освоении жизненно необходимых навыков, в связи с тем, что современные технологии все глубже проникают в нашу жизнь.

Социально-экономические изменения в обществе, а также Федеральный закон РФ «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ от 01.09.2013 г. востребуют опережающего профессионального образования, в котором акцент переносится с узкопрофильного подхода к подготовке специалистов на многостороннее интеллектуально-духовное развитие личности студента. Знаний стало так много, а профессиональные навыки стали столь многообразными и даже изощренными, что знания в полном объеме стало невозможно передать, и соответственно качества на необходимом уровне стало невозможно сформировать традиционными средствами.

В современное время подходы к теории и практике образования, и воспитания заметно изменяются под влиянием процессов глобализации, интеграции, компьютеризации, внедрения и использования сети интернет, медиа средств, дистанционного, личностно-ориентированного обучения. Все это ведет к использованию инновационных образовательных технологий.

Философские и педагогические подходы к игре как особому способу взаимодействия человека с миром, нашли отражение уже в трудах древних философов (Аристотель, Платон), в работах классиков педагогики (Я.А. Коменского, Ж.Ж. Руссо Л.С. Выготского, и др.)

Игровые формы обучения позволяют использовать все уровни усвоения знаний: от воспроизводящей деятельности через преобразующую к главной цели – творческо-поисковую деятельность. Творческо-поисковая деятельность оказывается более эффективной, если ей предшествует воспроизводящая и преобразующая деятельность, в ходе которой обучающиеся усваивают приемы тактического учения.

Эффективность экономического образования определяется во многом теми педагогическими технологиями, которые используются в профессиональном образовательном учреждении.

Отсутствие целевых педагогических исследований в области игровой технологии экономического образования обучающихся тормозит ее широкое внедрение в учебно-воспитательный процесс профессионального учебного заведения. Данное противоречие показывает актуальность темы исследования: «Реализация игровых технологий в преподавании дисциплины «Экономика» в СПО»

Цель исследования: разработать и внедрить серию учебных занятий с использованием игровых технологий в процессе обучения студентов экономического профиля и доказать их эффективность.

Объект исследования – учебно – воспитательный процесс в колледже.

Предмет исследования – реализация игровых технологий в процессе изучения экономики в профессиональной образовательной организации.

В соответствии с целью исследования были определены следующие **задачи:**

1. Проанализировать психолого-педагогическую литературу по проблеме исследования.
2. Изучить опыт работы преподавателей системы СПО по реализации игровых технологий в преподавании дисциплины «Экономика».
3. Провести анализ использования игровых технологий обучения в образовательной организации ГБПОУ «МиМК».
4. Разработать и внедрить серию учебных занятий по дисциплине экономика с использованием игровых технологий и доказать их эффективность в образовательной организации ГБПОУ «МиМК».

Гипотеза исследования:

Если в учебном процессе активно использовать игровые технологии, то это поможет формировать такие качества, как самостоятельность, инициативность, организованность, развиваются творческие способности, умение работать коллективно.

Методы исследования:

- Наблюдение за реализацией педагогического процесса;
- Изучение и обобщение передового педагогического опыта;
- Мониторинг результатов усвоения тем по дисциплине «Экономика»;
- Анкетирование;
- Построение таблиц и диаграмм;

Практическая значимость исследования: Разработанная серия может быть использована учебных занятий в практике работы преподавателей колледжей с применением игровых технологий.

База исследования: государственное бюджетное образовательное учреждение «Миасский машиностроительный колледж», сокращенное наименование «МиМК». Студенты группы № 109 «Автоматические системы управления» 1 курса, в составе 26 человек.

Глава 1. Теоретические основы изучения проблемы реализации игровых технологий в профессиональном образовании

1.1 Анализ психолого-педагогической литературы по проблеме реализации игровых технологий в профессиональном образовании

Д.Б. Эльконин, анализируя феномен игры, приходит к выводу, что игра – это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности. По мнению Д.Б. Эльконина, главными структурными единицами игры можно считать:

- роли, которые берут на себя играющие;
- сюжет, отношения, которые передаются в игре и копируются из жизни взрослых, воспроизводятся играющими;
- правила игры, которым играющие подчиняются.

Если рассматривать игру как деятельность, то в ее структуру органично будут входить целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность реализует себя полностью как субъект.

В структуру игры как процесса входят роли, взятые на себя играющими; игровые действия как средство реализации этих ролей; замещение реальных предметов игровыми; реальные отношения между играющими; сюжет (содержание) – область действительности, условно воспроизводимая в игре.

С.А. Шмаков выделяет следующие черты, присущие большинству игр:

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая по желанию самого человека, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата («процедурное удовольствие»);

- творческий, в значительной мере импровизационный, активный характер этой деятельности («поле творчества»);
- эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция («эмоциональное напряжение»);
- наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития [1].

Многие исследователи игры (Ю.М. Лотман, С.Л. Рубинштейн, Д.Э. Эльконин и др.) выделяют такое ее главное свойство, как амбивалентность, т.е. игра предполагает реализацию одновременно реального и условного поведения, но при этом отмечается, что воображаемы только условия, в которые «человек играющий» себя мысленно ставит, чувства, которые он в этих воображаемых условиях испытывает, - это подлинные чувства. Условность игровых отношений мобилизует и активизирует возможности личности, способствует реализации человеком своего творческого потенциала, побуждает его искать новые, еще неосвоенные способы решения игровых (жизненных) проблем, соблюдая предписываемые игровой ролью правила и нормы поведения и отношений [11, с. 144] .

По мнению Д.Н. Узнадзе игра является формой психогенного поведения, т.е. внутренне присущего, имманентного личности. Игру как пространство «внутренней социализации» и средство усвоения социальных установок представлял себе Л.С. Выготский [18].

На наш взгляд, наиболее полное определение представлено у В.С. Кукушина. Он считает, что игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складываются и совершенствуется самоуправление поведением.

Игровое обучение не может быть единственным в образовательной работе с детьми. Оно формирует способности учиться и развивает познавательную активность.

Педагоги и психологи различных научных школ выделили ряд общих положений:

1. Игра выступает самостоятельным видом развивающей деятельности детей разных возрастов.

2. Игра детей есть самая свободная форма их деятельности, в которой осознается, изучается окружающий мир, открывается широкий простор для личного творчества, активности самопознания, самовыражения.

3. Игра – первая ступень деятельности ребенка дошкольника, изначальная школа его поведения, нормативная и равноправная деятельность младших школьников, подростков, юношества, меняющих свои цели по мере взросления учащихся.

4. Игра есть практика развития. Дети играют, потому что развиваются, и развиваются потому, что играют.

5. Игра – свобода самораскрытия, саморазвития с опорой на подсознание, разум и творчество.

6. Игра – главная сфера общения детей; в ней решаются проблемы межличностных отношений, приобретается опыт взаимоотношений людей[22].

Чем старше и более развиты дети, тем требовательнее они к предметам игры, тем больше сходства ищут с действительностью. Отсюда естественно возникает стремление самим сделать нужные вещи. Одна из тенденций развития игры - все большая связь ее с обучением. Задача преподавателя – поддержать это стремление ребенка к самостоятельному стремлению учиться и помочь ему в этом.

Подростковый возраст называют переходным возрастом, потому что в течение этого периода происходит своеобразный переход от детского к взрослому состоянию, от незрелости к зрелости. В этом смысле подросток – полурёбенок и полувзрослый: детство уже ушло, но зрелость ещё не наступила. Переход от детства к взрослости пронизывает все стороны развития подростка: и его анатомо-физиологическое, и интеллектуальное, и нравственное развитие – и все виды его деятельности [14, с.144].

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

Идеи внедрения элементов игры в процесс подготовки специалистов, предназначение которых – работа и деятельность в особых условиях, творческая деятельность, нашли свое отражение в научных трудах известных ученых педагогов и психологов А.Н. Джуринский, М.В. Буланова–Топоркова, Е.Э. Коваленко, Марковой, В.А. Скакун и др. [18, 15,26, 32, 44]

Анализ практики использования игр в учебном процессе образовательной организации профессионального образования позволил выделить характерные тенденции и особенности их применения:

- использование элементов игр в структуре различных видов занятий в интересах активизации обучаемых;
- проведение игры в течение одного-двух занятий по определенной теме в соответствии с определенными ранее дидактическими целями;
- проведение лонгитюдной (продолжительной по времени) игры в интересах реализации задач развития и обучения участников на базе специально оборудованных игр центров [45, с. 24].

Учеными осуществляются попытки обоснования с научных позиций эффективности деловых игр, которые рассматриваются в рамках инновационных аспектов подготовки и повышения квалификации кадров. Появляются работы, характеризующие потенциальные возможности функционального игропроцесса, его возможную инфраструктуру [43, с. 26].

Практика показывает, что методика профессиональной подготовки в различных звеньях, должна быть, прежде всего, проблемно-деятельностной, учитывающей индивидуальные особенности каждого.

Проблемной, как с точки зрения отбора учебного материала, так и его изучения. Деятельностный характер подготовки предполагает не просто вооружение специалиста профессионально-важными знаниями, навыками и умениями, а подготовку его к конкретным видам деятельности.

Современная педагогика серьезно «заболела» игропрактикой. Появились сторонники и противники внедрения игровых технологий в учебный процесс. Причиной такого разделения является абсолютизация игровых технологий, неподготовленность профессиональной школы к использованию их «в чистом виде», т. е. в том виде, в каком они применяются в условиях модульного обучения (продолжительные деловые игры). Появились научные исследования, в которых авторы подчеркивают необходимость дальнейшего изучения и активно-игрового обучения для преодоления трудностей его внедрения в учебный процесс с учетом особенностей деятельности выпускников [42, с. 156].

Действительно, слушатели образовательных организаций профессионального образования все чаще выражают неудовлетворенность количеством и содержанием деятельностной, прикладной подготовки кадров при растущем спросе на неё. Такая неудовлетворенность проявляется во всех без исключения звеньях обучения и приводит к переориентации людей желающих совершенствоваться в профессии на образовательные организации, где существует технологичная, личностно-ориентированная, тесно связанная с актуальной практикой, деятельностная образовательная среда.

Вывод очевиден: необходим новый подход в отборе и построении учебного материала, необходимы более эффективные педагогические технологии, необходимо новое педагогическое мышление.

Допустим, что значительная часть профессорско-преподавательского состава все же заинтересована в этой работе. Однако, не имея таких ориентиров как положения теории игр, не владея дидактикой игровой деятельности, при отсутствии разработанных подходов к конструированию

игр относительно предмета и включения их в учебный процесс, трудно создавать рациональные варианты подготовки и проведения занятий [34, с. 17].

Проблема еще и в том, что на должности руководителей и преподавательские должности в образовательные организации профессионального образования приходят люди, зачастую не имеющие серьезной психолого-педагогической подготовки (специалисты «от практики»). Их подготовка к преподаванию, в лучшем случае, осуществляется на различных курсах при самих учебных заведениях, или непосредственно на кафедрах. Такая система формирования и повышения педагогической квалификации справедливо подвергается критике. Она не обеспечивает достаточной психолого-педагогической подготовки организаторов и субъектов образовательного процесса - преподавателей. Отсюда их низкая активность, боязнь включаться в творческую деятельность, выжидательная позиция, молчаливое саботирование внедрения инновационных технологий и нежелание сходить с наезженной колеи традиционных методов преподавания. Если при этом препятствием является и преклонный возраст, а типологических предпосылок к изменениям и профессиональных игротехнических навыков нет, то проблема становится непреодолимой.

Игра, несмотря на результативную творческую деятельность некоторых педагогов-новаторов, продолжает оставаться в учебном процессе применительно к преподаванию гуманитарных дисциплин, достаточно редким явлением [36, с. 102].

В большинстве образовательных организациях игра - это удачно найденный прием педагогического воздействия, использующийся от случая к случаю, не понятый до конца сложный инструмент педагогической деятельности и воздействия на обучающихся.

Анализ научных работ преподавателей-игротехников, позволяют сделать вывод, что, несмотря на безусловный интерес и очевидную

эффективность, накопленный опыт деятельности преподавателей-игротехников, активно-деятельностные, игровые технологии распространяются в образовательных организациях профессионального образования крайне медленно, хотя и находят одобрение среди прогрессивных педагогов. Результаты анкетных опросов преподавателей и слушателей различных образовательных организаций профессионального образования позволили выявить наиболее характерные причины медленного внедрения таких технологий в практику подготовки кадров [29, с. 101]:

- отсутствие разработанной теории и методики использования игровых технологий в учебном процессе;

- неподготовленность значительной части преподавателей к использованию в педагогической практике инновационных методов обучения;

- недостаточная мотивация преподавателей к использованию в учебном процессе профессионально-ориентированных игр и тренингов, обусловленная отсутствием в образовательных организациях стимулирования творческого педагогического труда, связанного с возрастающими временными затратами на подготовку к занятиям, построенным с использованием игр, при сохранении прежних подходов к учебной нагрузке;

- традиционная ориентация программы подготовки слушателей на объяснительно-иллюстративный тип обучения;

- недостаточное материально-техническое обеспечение учебного процесса;

- недостаточный взаимообмен (взаимообогащение) опытом, накопленным образовательными, научно-исследовательскими центрами России по внедрению и использованию игровых технологий в интересах подготовки кадров;

- жесткая регламентация в методике проведения занятий по предметам [21, с. 125].

В то же время, преподаватели - сторонники инновационных технологий предупреждают и подчеркивают, что результаты и динамика научно-технического прогресса способны в короткие сроки коренным образом повлиять на уровень образования в стране. Нам объективно нужен дерзкий рывок мысли в будущее. И сделать это должна, прежде всего, сфера образования.

Опираясь на материалы проведенных авторами исследований, можно сделать некоторые обобщенные выводы, относительно особенностей учебного процесса в системе образовательной организации профессионального образования и особенностей использования в нем игровых технологий [18]:

1. На современном этапе сложилась противоречивая и сложная ситуация, относительно построения учебного процесса в системе образовательных организациях профессионального образования, как механизма подготовки квалифицированных кадров. Такая ситуация обусловлена рядом внешних (макросредовых) и внутренних социально-средовых факторов.

2. Требуют логического разрешения противоречия между объективным велением времени сделать преподавателя центральной фигурой перестройки профессиональной школы и уровнем его профессиональной педагогической подготовки; между необходимостью прикладной направленности образования кадров и неподготовленностью ряда преподавателей к решению этой важной задачи.

3. Учебный процесс институтов (курсов) профессиональной переподготовки и повышения квалификации имеет специфические особенности, сравнительно с учебным процессом других образовательных учреждений высшего профессионального образования. Эти особенности

касаются временных условий его реализации, контингента обучаемых, содержания их подготовки и целей.

4. В системе гуманитарной подготовки накоплен некоторый положительный опыт использования игровых технологий. Проявляются определенные тенденции их внедрения в образовательную среду и распространения в образовательных учреждениях.

1.2 Реализация игровых технологий в преподавании дисциплины «Экономика» в СПО

Система образования в настоящее время претерпевает кардинальные изменения в соответствии с Государственной Программой развития образования РФ на 2011- 2020 годы. Образование является тем фундаментом, на котором строится и держится сильное и здоровое государство. Государственная политика образования ориентирована на стратегическую цель: воспитание будущего специалиста с инновационным, творческим типом мышления, стремлением личности к инновационным, стремлением личности к проявлению творчества в профессиональной деятельности [2].

Невозможно представить успешную, результативную учебную деятельность без должной активности. Учебная активность – желание и стремление студентов приобрести как можно больше знаний, это их настойчивость и высокая работоспособность. Поэтому преподавателям необходимо подыскивать такие формы и методы, способствующие побуждению студентов к активной познавательной деятельности. Формирование профессиональных компетенций- одна из основных задач профессионального образования. Для решения этой главной задачи на своих уроках экономики используют игровые технологии. Ни в одном из видов своей деятельности человек не демонстрирует такого самозабвения,

обнажения своих психофизиологических и интеллектуальных ресурсов, как в игре [15].

Проблема повышения эффективности обучения тесно взаимосвязана с познавательной активностью, характерной для всех детей. Однако, по наблюдениям учителей и родителей, она явно уменьшается по мере перехода из класса в класс. Особенно это характерно для подростков. Нередко у них снижается любознательность, падает интерес к школьным предметам [12, с. 55].

I курс для студентов колледжа является переходным этапом: из школы, - в мир новых друзей, новых преподавателей, новой обстановки. Задача педагога - сделать так, чтобы встреча с незнакомым не испугала, не разочаровала, а, наоборот, способствовала возникновению интереса к обучению.

Одним из средств, стимулирующим процесс обучения, является дидактическая игра. Разнообразные игровые действия, при помощи которых решается та или иная учебная задача, поддерживают и усиливают интерес к учебному предмету, повышают познавательную активность обучающихся. В игре ярко проявляются особенности их мышления и воображения, эмоциональность, потребность в общении. Нередко, преподаватели колледжа наблюдают, как студенты играют на переменах в «Мафию» или «Ассоциации», им явно не хватает игровых элементов на занятиях. Вот поэтому, использование игровых технологий на учебных занятиях экономики, у студентов I курса, особенно актуально [7, с. 9].

В последнее время во многих публикациях в научно-педагогических журналах, и среди учителей приобрело распространение понятие «игровые педагогические технологии». Оно включает в себя достаточно обширную группу методов и приёмов организации педагогического процесса в форме различных игр. В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенным признаком – чётко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть

обоснованы и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Содержание игровых технологий, используемых в учебном процессе, должно быть не случайным, а соответствовать изучаемому материалу[41].

Педагогическая технология в отличие от методики предполагает разработку содержания и способов организации деятельности самих обучающихся. Она требует диагностического целеобразования и объективного контроля качества педагогического процесса, направленного на развитие личности, обучающихся в целом.

Обучающие игры выполняют 3 основные функции:

Инструментальная: формирование определенных навыков и умений;

Гностическая: формирование знаний и развитие мышления обучающихся;

Социально-психологическая: развитие коммуникативных навыков.

Каждой функции соответствует определенный тип игры: инструментальная функция может выражаться в игровых упражнениях, гностическая - в дидактических, последняя – в ролевых играх [5, с. ,32].

Для повышения эффективности обучающей игры ее технология должна отвечать определенным требованиям:

- Игра должна соответствовать целям обучения;
- Имитационно-ролевая игра должна затрагивать практическую педагогическую (психологическую) ситуацию;
- Необходима определенная психологическая подготовка участников игры, которая бы соответствовала содержанию игры;
- Возможность использования творческих элементов в игре.

Преподаватель должен выступать не только в роли руководителя, но и как корректор и консультант в процессе игры.

Любая обучающая игра состоит из нескольких этапов:

1) Создание игровой атмосферы. На данном этапе определяется содержание и основная задача игры, осуществляется психологическая подготовка ее участников;

2) Организация игрового процесса, включающая инструктаж - разъяснение правил и условий игры участникам - и распределение ролей среди них;

3) Проведение игры, в результате которой должна быть решена поставленная задача;

4) Подведение итогов. Анализ хода и результатов игры, как самими участниками, так и экспертами (педагогом) [5, с. 33].

Следует отметить, что в обучающих играх используется не только игровой метод как таковой. В процессе игры можно применять групповую и индивидуальную работу, совместное обсуждение, проводить тестирование и опрос, создавать ролевые ситуации. Иными словами, игра органично сочетает и позволяет использовать различные методы – анкетирования, социометрии, «мозгового штурма» и др.

Вместе с тем, в педагогике игровой метод имеет некоторую специфику. В процессе обучения игра зачастую используется как вспомогательный элемент, дополнение к теоретическому материалу и не может выступать в качестве основного метода обучения [16].

Исходя из методов, целей и особенностей обучающих игр можно выделить следующие их разновидности:

– имитационные игры используются в обучении при формировании определенных производственных навыков.

– сюжетно-ролевые. В их основе лежит конкретная ситуация – жизненная, деловая или иная. Игра в этом случае напоминает театральную постановку, где каждый участник выполняет (играет) определенную роль. Это игры творческие, в которых сюжет – форма интеллектуальной деятельности, поэтому в данном случае большое значение играет подготовка участников и разработка сценария игры.

– инновационные игры. Их основное отличие от других видов состоит в их подвижной структуре и проведении игры в нескольких обучающее – развивающих «пространствах» - например, с использованием

компьютерных программ. Инновационные игры направлены на получение качественно иного знания с использованием новейших педагогических и информационных технологий [9, с. 9].

Если вышеперечисленные виды игр различались по методу, то принцип выделения последних – это цель, назначение игры, состоящая в формировании определенных навыков управления конкретной ситуацией.

– Организационно –деятельностные. В них акцент ставится на диагностике игровой ситуации и обосновании выбора вариантов решения проблемы. С точки зрения методов здесь больше внимания уделяется диалогу, общению участников и другим формам групповой работы [4].

Эта классификация не является окончательной и может быть продолжена. Следует также отметить, что формы обучающих игр отличаются разнообразием и могут сочетаться и взаимодополнять друг друга– например, может быть ролевая деловая игра, инновационно - имитационная и т.д.

Здесь от кандидатов требовалось не просто показать свои знания, но сделать это наилучшим образом, т.е. проявить компетентность и оригинальность при решении управленческих задач.

Деловые игры в образовательном процессе часто используются при изучении экономических дисциплин. В целом в процессе деловой игры, у ее участников формируется и закрепляется механизм поиска решения проблемы. Кроме того, она оказывает корректирующее влияние на психологию обучающихся, т.к. лишена психологической напряженности, присущей традиционным формам обучения и ориентирует участников на более полное восприятие учебного процесса [15].

Психологические игры позволяют выявить у них специфические качества и навыки, необходимые для делового общения, создания и поддержания «духа компании». Во время психологических тренингов игры могут носить и раскрепощающий характер. Так, например, игра «Знакомство деловых партнеров» направлена на создание благоприятной

атмосферы в группе. «Эффективная коммуникация»- пример психологического тренинга.

Основная цель тренинга состоит в обучении участников навыкам эффективного общения, т.е. такого, от которого сам человек и его слушатели получали бы удовлетворение [9, с. 11].

В процессе тренинга участники усваивают основные принципы вербального и невербального общения, получая не только коммуникативные навыки, но и навыки «обратной связи» (умение слушать), учатся элементам переговорного процесса и поведению в конфликтной ситуации общения. Особое место отводится формированию личностной позиции («Я -концепция»), усвоению психологических моделей (например, модель «Айсберг», отражающая механизм и аксиомы коммуникации). Использование игровых технологий способствует органичному сочетанию теории и практики и делает сам тренинг динамичным.

Таким образом, деловые игры учат:

- сопоставлять свое мнение с мнением других;
- оценивать свои амбиции и возможности, уровень авторитета и степень доверия со стороны коллектива;
- находить выход из конфликтных ситуаций в деловой сфере и межличностном общении;
- осознавать свои поведенческие и психологические установки;
- выполнять различные функциональные роли и др. [14, с. 43].

Роль игровых технологий в образовании и психологии чрезвычайно важна. В педагогике они являются неотъемлемой составляющей развивающего обучения, которое основывается на развитии активности, инициативы, самостоятельности обучающихся.

По характеру игровой методики выделяют следующие типы игры: предметная, сюжетная, ролевая, деловая, имитационная, театрализованная.

Различают виды дидактической игры.

1. Игра-упражнение - способствует закреплению учебного материала, развивает умение применять его в новых условиях. Примеры игр-упражнений: кроссворды, ребусы, викторины.

2. Игра-путешествие - способствует осмыслению и закреплению учебного материала. Активность обучающихся в этих играх может быть выражена в виде рассказов, дискуссий, творческих заданий, высказывания гипотез.

3. Игра-соревнование. Обучающиеся соревнуются, разделившись на команды.

Таким образом, игра рассматривается как важное средство повышения интереса обучающихся к предмету, получения навыков работы в малых группах, а также как один из способов формирования чувства ответственности за свои поступки. Активность обучающихся при такой подаче материала проявляется ярко, носит длительный характер и «заставляет их быть активными».

1.3 Из опыта работы преподавателей экономики по использованию игровых технологий в процессе обучения

В методической системе профессионального обучения сегодня происходят значительные изменения, связанные с реализацией новых образовательных стандартов на всех уровнях профессиональной подготовки. Их реализация предполагает использование, наряду с традиционными, новых педагогических технологий [12, с. 16].

В последнее время большое внимание уделяется технологиям игрового обучения. Внедрение в практику игровых методик напрямую связано с рядом общих социокультурных процессов, направленных на поиск новых форм социальной организованности и культуры взаимоотношений между преподавателями и обучающимися.

Игра, являясь простым и близким человеку способом познания окружающей действительности, должна быть наиболее естественным и доступным путем к овладению теми или иными знаниями, умениями, навыками.

Использование игровых форм организации учебной деятельности способствует повышению познавательной активности обучающихся, формированию интереса к знаниям, развитию учебной мотивации и инициативы, стремлению к творческой деятельности. Кроме того, использование игровых форм обучения предупреждает утомление, создает комфортную среду обучения воспитания; в игре создаются условия для формирования качеств, связанных с управлением своим эмоциональным состоянием. Игра позволяет заинтересовать обучающихся, изучаемым материалом, преподнести знания в более легкой и «ненавязчивой» форме.

Опыт преподавания экономики в профессиональном образовании показал, что обучающиеся, поступающие на факультет экономики, недостаточно мотивированы к восприятию учебного материала; студенты приходят с низким сформированным уровнем общих умений и навыков. Поэтому теоретический материал в виде лекций усваивается, обучающимися слабо. Один из эффективных способов решения этой проблемы - введение в учебный процесс игровых элементов – с первых уроков, постепенно усложняя игровые приемы и методы обучения.

Цель использования игровых технологий в учебном процессе – через повышение заинтересованности обучающихся к экономическим знаниям добиться лучшего усвоения учебного материала, развития мыслительной деятельности, аналитических способностей обучающихся и, как результат, – повышения качественной успеваемости [23, с. 223].

В образовательной практике организаций профессионального образования возникают противоречия:

1. Между необходимостью и потребностью использования дидактических игр в учебно-воспитательном процессе и недостаточной разработкой этого вопроса в образовательных организациях;

2. Между ролью экономических знаний на современном этапе и уровнем профессиональной подготовки преподавателей, способных грамотно поставить процесс обучения экономике [13, с. 562].

Сегодня большинство материалов по игровым технологиям обучения предназначено для школьного образования, а систематизированных материалов, раскрывающих возможности, методику и особенности использования игровых технологий в профессиональном образовании – немного, еще меньше их – по методике использования игровых форм обучения на уроках экономики. А ведь именно учреждения системы СПО чаще других сталкиваются с проблемой низкой мотивации обучающихся, у которых не хватает теоретической и практической грамотности.

Чтобы устранить этот пробел, разработаны методические рекомендации, в которых предпринята попытка обобщить имеющиеся теоретические наработки и практические материалы по использованию игр на уроках экономики. При составлении рекомендаций Л.И. Фадеева использовала собственный опыт применения игр и игровых приемов на своих уроках.

Игровые формы обучения чаще всего предполагают работу в малых группах (командах), использование метода «мозгового штурма», что требует развития навыков коллективного мыслетворчества, а также навыков коммуникативно-диалоговой, дискуссионной деятельности и делового общения. Тем более что в ходе игры генерация идей, выявление и сопоставление точек зрения, позиций, подбор аргументов и их предъявление идут не только на межкомандном, но и на внутригрупповом уровне. Таким образом, закладываются навыки работы в команде единомышленников, прививаются элементы корпоративной культуры. Это важно и с точки зрения развития интеллектуальных умений обучающихся,

формирования сбалансированного критического мышления и связанной с ним способности принимать обдуманые, взвешенные решения.

В ходе игры, обучающиеся незаметно для себя выполняют различные упражнения, где им самим приходится сравнивать, выполнять арифметические действия, тренироваться в устном счете, решать самые разнообразные задачи.

Из раскрытия понятия игры можно выделить ряд положений [31, с. 14]:

- Игра выступает самостоятельным видом развивающей деятельности обучающихся;

- Игра – свобода самораскрытия, саморазвития с опорой на подсознание, разум и творчество.

- В игре решаются проблемы межличностных отношений, приобретается опыт взаимоотношений людей;

- Игра ставит обучающихся в условия поиска, побуждает интерес к победе, следовательно, они стремятся быть находчивыми, четко выполнять задания, соблюдать правила игры;

- В игре формируются такие качества, как самостоятельность, инициативность, организованность, развиваются творческие способности, умение работать коллективно.

Включая элементы игрового обучения в учебный процесс, необходимо соблюдать основные принципы организации игры:

- Отсутствие принуждения любой формы при вовлечении обучающихся в игру.

- Принципы развития игровой динамики.

- Принципы поддержания игровой атмосферы.

- Принципы взаимосвязи игровой и неигровой деятельности. Для преподавателя важен перенос основного смысла игровых действий в реальный жизненный опыт обучающихся.

– Принципы перехода от простейших игр к сложным игровым формам. [31, с. 15].

Подготовка и внедрение игровых методик в учебный процесс требует от педагога больших усилий. В процессе подготовки игры он сталкивается с проблемами не всегда и не столь зависящими от его личных качеств как педагога, сколько от внешних ограничений. Это и нехватка дидактического игрового материала, и недостаток урочного времени на проведение игр. Следует отметить, что игрой нельзя полностью заменить традиционные уроки, контрольные работы, практические занятия. Игра будет являться средством воспитания и обучения, если она будет включаться в целостный педагогический процесс. Поэтому в практике преподавателя игровые формы организации учебной деятельности должны быть лишь частью общего учебного процесса, способной активизировать, разнообразить деятельность учащихся, развивать у них самостоятельность мышления, творческий подход к решению задач, стимулировать познавательную деятельность.

Каждый процесс представляет собой совокупность закономерных и последовательных действий, направленных на достижение определенного результата. Главный результат процесса обучения – формирование гармоничной и общественно значимой личности. В рамках динамичного и стремительного развития общества возникает необходимость использования инновационных подходов в методологии образования. Одними из интересных и эффективных технологий, являются игровые.

Игровые формы обучения позволяют использовать все уровни усвоения знаний, активизируя творческо-поисковую деятельность студента, способствующую интенсивному формированию и развитию ключевых компетентностей личности [22].

Экономические дисциплины относятся к блоку дисциплин базовой части гуманитарного, социально - экономического цикла, носящих прикладной характер, через обучение студентов работать с нормативно -

экономическими актами, использование экономической терминологией, применение полученные экономических знаний на практике, а также закрепление основных моделей правомерного поведения в типичных экономических ситуациях.

Значение игры невозможно охарактеризовать и оценить исключительно развлекательно-рекреативными возможностями, ведь являясь своего рода «отдыхом», она трансформируется в обучение, в модель человеческих отношений и дальнейших проявлений на практике.

Поэтому, именно игровые технологии в процессе обучения экономическим дисциплинам, позволяют спроецировать потенциальную ситуацию.

Обучая экономическим дисциплинам через проведение занятия-игры, у студентов формируются навыки сотрудничества - мнение каждого участника принимается, обсуждается и поддерживается, благодаря чему учащиеся не только стремятся грамотно формулировать и обосновывать свою точку зрения, но и приобретают уверенность в себе [10, с. 103].

Посредством игровых технологий, каждый студент имеет возможность двигаться к результату в индивидуальном темпе, имея право на ошибку, что способствует формированию «феномена группового влияния», создавая условия для раскрытия самоуправляющихся механизмов личности, носящих социальную направленность [11, с. 154].

Следует обратить внимание, что в ходе использования игровых технологий, обучая экономическим дисциплинам, у студентов в большей степени прослеживается интерес к излагаемому материалу, развивается абстрактно-логическое мышление, прослеживаются причинно-следственные связи, которые невозможно выявить, проводя, например, урок - лекцию или урок-семинар. На занятиях обучающиеся подходят эмоционально к поставленным задачам, у них наблюдается профессионально-личностное саморазвитие и самореализация, а также

воспитывается чувство долга и ответственности за личный и коллективный результат [15, с. 88].

Активность в обучении способствует развитию самостоятельности, углублению знаний, наблюдательности, мышлению, памяти, творческому воображению. Характерным для деловой игры является продолжение мыслительной деятельности по собственной инициативе за пределами заданной экономической ситуации. Участники игры, после ее окончания, продолжают осмысление заданных вопросов и творческий поиск их решения.

Важно отметить, что игра-урок протекает в активном и импровизированном ключе, что, безусловно, способствует интеграции преподавателя и студента.

Таким образом, игровые технологии в процессе обучения экономическим дисциплинам являются незаменимой составляющей образовательного процесса, способствующие побуждению интереса к экономическим наукам.

Выводы по главе 1

Таким образом, рассмотрев в первой главе теоретические основы изучения проблемы реализации игровых технологий в профессиональном образовании, мы пришли к следующим выводам:

1. Игровые технологии являются одним из видов педагогических технологий, методом обучения в которых является игра. Игру как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. Существует множество классификаций игр. Игровая форма занятий создается при помощи игровых приемов и ситуаций, которые позволяют активизировать познавательную деятельность учащихся.

2. Реализацию игровых технологий можно рассмотреть как процесс системы психолого-педагогических, методических, а также междисциплинарных знаний, развития общих и специальных умений, навыков, компетенций, способов деятельности, становления их ценностно-смыслового отношения к различным играм, накопления и обогащения субъективного личностного опыта применения игровых технологий;

Изучая место игровых технологий в дисциплине «Экономика», можно считать, что игровые технологии также могут быть отнесены к технологиям сотрудничества, так как предполагают демократические, партнерские отношения педагога и студентов. Они являются также активными (интерактивными), поскольку ориентированы на взаимодействие (интеракцию), кооперацию, сотрудничество равноправных субъектов образовательного процесса;

Изложенные выше выводы и предложения не претендуют на окончательное и исчерпывающее освещение проблемы использования игровых технологий на различных этапах урока в дисциплине «Экономика». Это довольно широкая тема, поэтому данная проблема

может быть развита в следующих направлениях: разработка методики внедрения игровых технологий в дисциплине «Экономика», анализ использования игр, как фактора интенсификации учебного процесса, ознакомление с опытом использования игровых технологий в дисциплине «Экономика».

3. Изучив опыт работы преподавателей экономики выявили, что игровые технологии бывают: деловые, имитационные, ролевые и другие. Каждая модификация игры имеет свое целевое назначение, особенности организации, проведения и коррекции, имеющее сложную структуру и включающее когнитивный, личностный, эмоционально-ценностный компоненты. Модель к применению игровых технологий в дисциплине содержит цель, задачи, содержание, технологии, критерии и результат.

Цель использования игровых технологий в учебном процессе – через повышение заинтересованности обучающихся к экономическим знаниям добиться лучшего усвоения учебного материала, развития мыслительной деятельности, аналитических способностей обучающихся и, как результат, – повышения качественной успеваемости.

Исследовательская работа по реализации игровых технологий на уроках экономики в системе СПО ГБПОУ «МиМК».

Итак, изучив теоретические основы реализации игровых технологий в профессиональном образовании, опыт работы преподавателей экономики по использованию игровых технологий в процессе обучения, мы провели исследовательскую работу по реализации игровых технологий на уроках экономики в системе СПО ГБПОУ «МиМК», представленную в главе 2.

Глава 2. Исследовательская работа по реализации игровых технологий на уроках экономики в системе СПО ГБПОУ «МиМК»

2.1 Анализ использования игровых технологий в процессе обучения экономики

Опираясь на теоретические основы первой главы, нами проведено исследование на базе государственного бюджетного образовательного учреждения «Миасский машиностроительный колледж».

В исследовании приняло участие 26 студентов первого курса группы № 109 «Автоматические системы управления» на 2016-2017 учебный год.

Этапы исследования:

1. Констатирующий этап.
2. Формирующий этап.
3. Контрольный этап. Анализ результатов исследования.

Описание хода исследования.

Для проведения исследования нами использовался следующий диагностический материал:

- 1) Оценка знаний по предмету «Экономика».
- 2) «Методика изучения мотивации обучения» (Лукьянова М.И.) (Приложение 1).
- 3) Анкетирование среди преподавателей колледжа (Приложение 2).
- 4) Анкетирование среди студентов (Приложение 3)

Таблица 2.1

Основные показатели знаний студентов

Оценка	Полнота, системность, прочность знаний	Обобщенность знаний
	Изложение полученных знаний в устной, письменной или графической	Выделение существенных признаков изученного с помощью

«5»	<p>форме, полное, в системе, в соответствии с требованиями учебной программы; допускаются единичные не существенные ошибки, самостоятельно исправляемые студентами</p>	<p>операций анализа и синтеза; выявление причинно-следственных связей; формулировка выводов и обобщений; свободное оперирование известными фактами и сведениями с использованием сведений из других предметов</p>
«4»	<p>Изложение полученных знаний в устной, письменной и графической форме, полное, в системе, в соответствии с требованиями учебной программы; допускаются отдельные не существенные ошибки, исправляемые студентами после указания преподавателя на них</p>	<p>Выделение существенных признаков изученного с помощью операций анализа и синтеза; выявлений причинно-следственных связей; формулировка выводов и обобщений, в которых могут быть отдельные не существенные ошибки; подтверждение изученного известными фактами и сведениями</p>
«3»	<p>Изложение полученных знаний неполное, однако это не препятствует усвоению последующего программного материала; допускаются отдельные существенные ошибки, исправленные с помощью преподавателя</p>	<p>Затруднения при выполнении существенных признаков изученного, при выявлении причинно-следственных связей и формулировке выводов</p>
«2»	<p>Изложение учебного материала неполное, бессистемное, что препятствует усвоению последующей учебной информации; существенные ошибки, неисправляемые даже с помощью преподавателя</p>	<p>Бессистемное выделение случайных признаков изученного; неумение производить простейшие операции анализа и синтеза; делать обобщения, выводы</p>

«1»	Полное незнание и непонимание учебного материала (студент не может ответить ни на один поставленный вопрос)	_____
-----	---	-------

1) Оценка знаний по предмету «Экономика».

Результаты исследования представлены в таблице 2.2 и на рисунке 1.

Таблица 2.2

Результаты успеваемости студентов на констатирующем этапе группы № 109,26 чел.

Оценка	Устный опрос	Тест	Контрольная работа	Экзамен	В %
Отлично	2	2	1	1	5,8
Хорошо	3	2	5	1	10,6
Удовлетв.	15	19	14	19	64,4
Неудовлет.	6	3	6	5	19,2
Итого:	26	26	26	26	100

Результаты на проверочном срезе представим в виде диаграммы (рисунок 1).

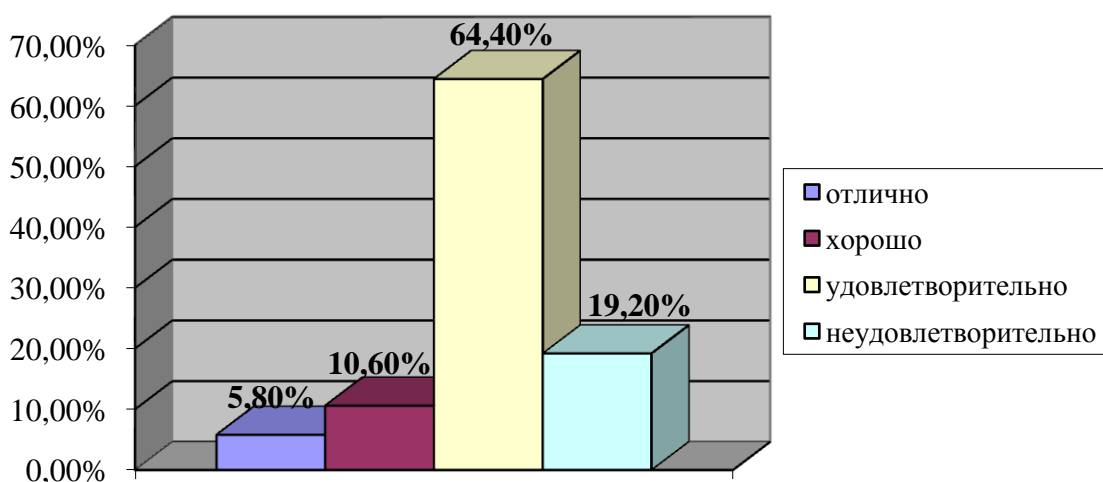


Рисунок 1.–Успеваемость студентов группы № 109 по предмету «Экономика»

Результаты среза показали низкий уровень знаний по предмету «Экономика»:

«отлично» - составило 5,8% от количества студентов.

«Хорошо» - составило 10,6 % от количества студентов.

«Удовлетворительно» - составило 64,4% от количества студентов.

«Неудовлетворительно» - составило 19,2% от количества студентов.

2) «Методика изучения мотивации обучения» (Лукьянова М.И.)

направлена на исследование мотивации учения.

По результатам диагностического исследования, мотивации учения студентов группы № 109, отсутствует очень высокий уровень мотивации учения (таблица 2.3, рисунок 2).

Таблица 2.3

Результаты исследования мотивации учебной деятельности студентов на констатирующем этапе исследования

№ №	Возр.	Методика изучения мотивации учения студентов			Шкала оценки потребности в достижении
		баллы	уровень	баллы	уровень
1	16	25	низкий	16	низкий
2	17	29	низкий	18	низкий
3	16	25	низкий	17	низкий
4	16	26	низкий	15	средний
5	17	21	средний	18	низкий
6	16	26	низкий	16	низкий
7	16	27	низкий	19	низкий
8	16	24	низкий	18	низкий
9	16	27	низкий	17	низкий
10	16	51	средний	20	низкий
11	17	51	средний	15	средний
12	16	52	средний	17	низкий
13	16	50	средний	18	низкий

14	16	51	средний	17	низкий
15	16	50	средний	18	низкий
16	16	51	средний	17	низкий
17	17	51	средний	16	низкий
18	16	51	средний	14	средний
19	16	51	средний	18	низкий
20	16	50	средний	19	низкий
21	16	51	средний	17	низкий
22	16	50	средний	18	низкий
23	16	51	низкий	17	низкий
24	17	51	низкий	16	низкий
25	16	51	средний	14	средний
26	16	51	средний	18	низкий

Представим результаты диагностики по «Методике изучения мотивации обучения» (Лукьянова М.И.) на рисунке 2.

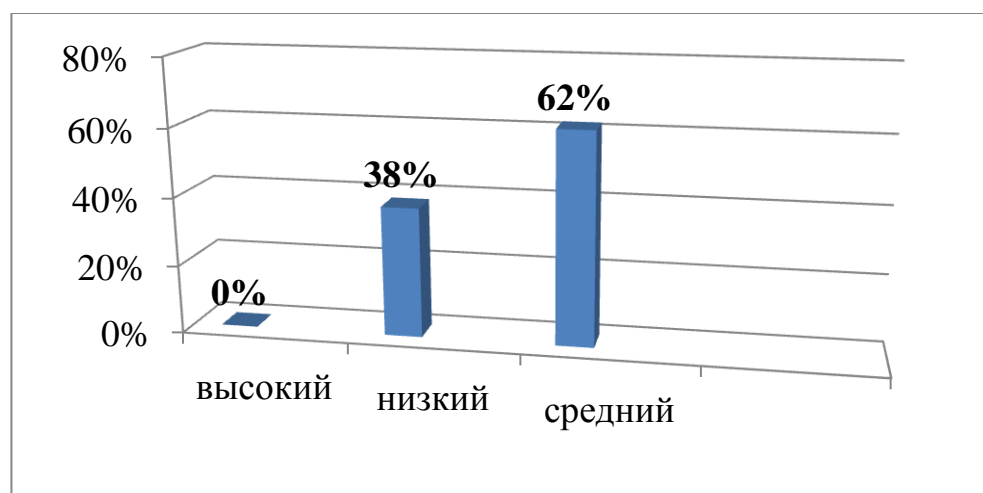


Рисунок 2.–Уровень мотивации студентов группы № 109 по «Методике изучения мотивации обучения» (Лукьянова М.И.)

Таким образом, мы видим, что большинство студентов первого курса группы № 109 на констатирующем этапе исследования имеют, в основном, средний и низкий уровень мотивации к обучению.

Итак, у 10 студентов (38 %) – низкий уровень мотивации учения.

У 16 студентов (62 %) – студентов средний уровень мотивации учения.

Для этой группы профессиональная сфера еще не имеет того значения, какое для них имеют сферы обучения и увлечений. Студенты редко задумываются о своем завтрашнем дне, профессиональная жизнь является для них явно чем-то непривлекательным и неизвестным. Их гораздо больше устраивает беззаботная и более привычная студенческая жизнь, в которой учеба соперничает с их любимыми занятиями. Будущие планы не имеют реальной опоры в настоящем и не подкрепляются личной ответственностью за их реализацию. Это связано по-нашему мнению с тем, что студенты еще находятся в стадии самоопределения. Сколько бы ни были они интеллектуально готовы к осмыслению всего сущего, многого они не знают – еще нет опыта реальной практической и духовной жизни в обществе.

3) Анкетирование среди преподавателей колледжа направлено на предмет использования современных технологий в процессе обучения (Приложение 2).

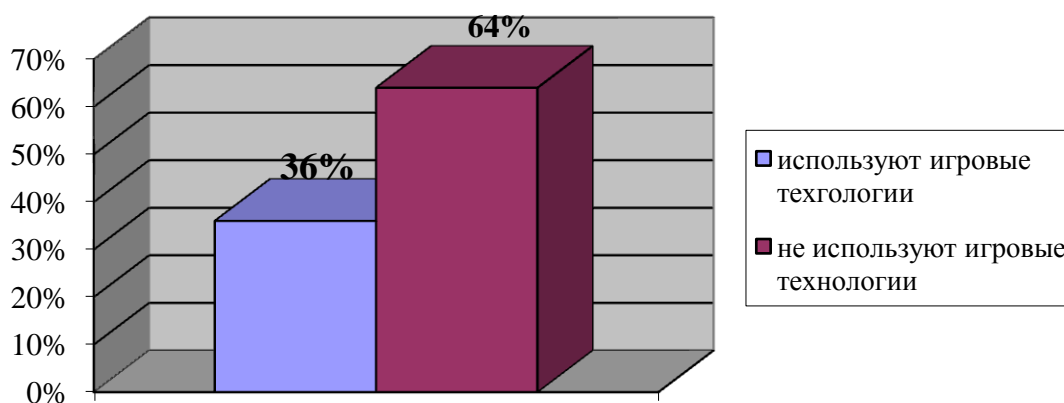


Рисунок 3.–*Результаты анкетирования среди преподавателей колледжа на предмет использования современных технологий на констатирующем этапе исследования*

По результатам анкетирования среди преподавателей колледжа на предмет использования современных технологий в процессе обучения мы выяснили, что только 4 (36%) преподавателя из 11, используют игровые технологии обучения, а остальные 7 человек (64%) указали, что они не владеют этой технологией.

4) Также мы провели анкетирование среди студентов (Анкета представлена в Приложении 3):

Целью данного анкетирования было выявление удовлетворенности студентов формами организации обучения, применяемыми преподавателем на занятиях по дисциплине «Основы экономики».

1. Каким формам организации занятия Вы отдаете предпочтение?

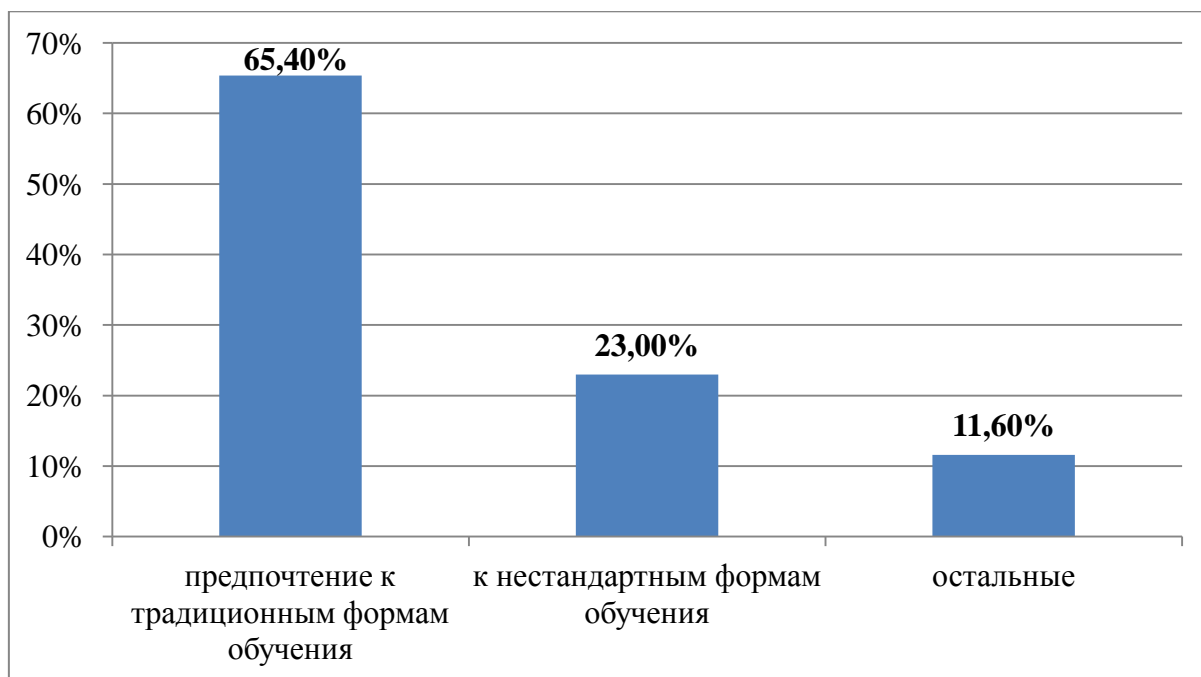


Рисунок 4.– *Удовлетворенность студентов формами организации обучения*

По результатам, которые мы видим на диаграмме (рисунок 4) можно выделить:

- 1) Предпочтение к традиционным формам обучения – 17 студентов (65,4%);
- 2) К нестандартным формам обучения – 6 студентов 23%;

3) Остальные – 3 студента затруднились ответить (11,6%).

2. Как, по Вашему мнению, форма организации занятия влияет на заинтересованность в обучении по данной дисциплине?

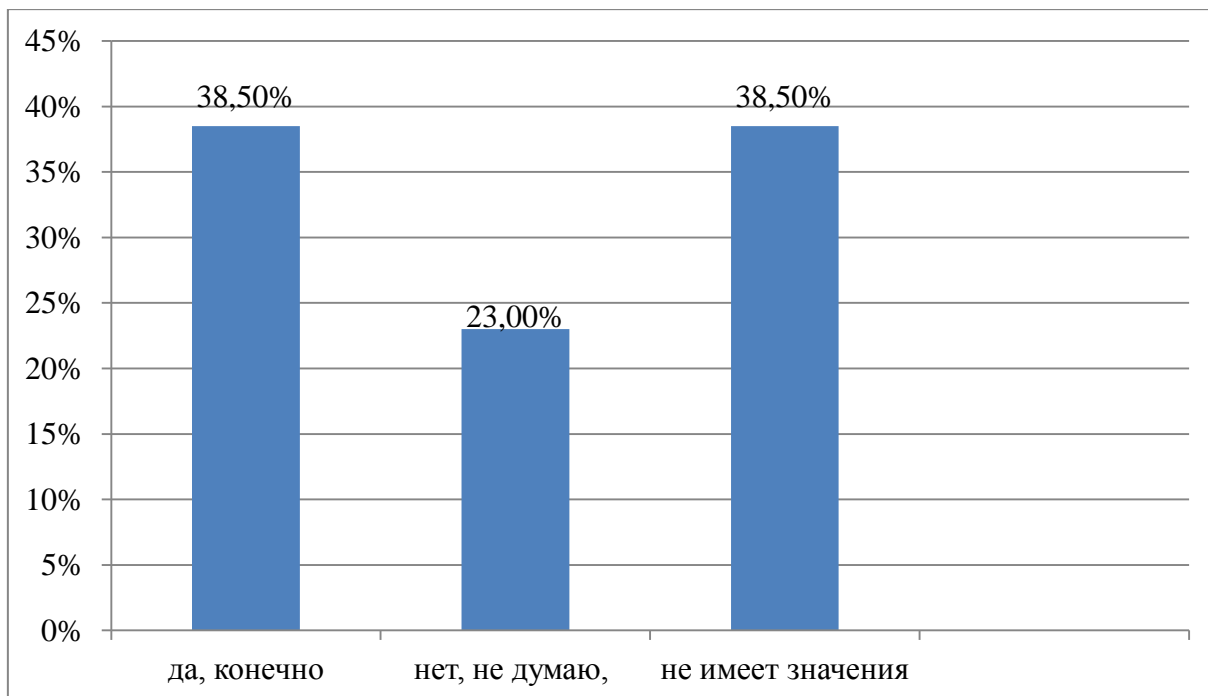


Рисунок 5.–*Заинтересованность студентов в формах организации учебных занятий*

По результатам, которые мы видим на рисунке 5 можно выделить:

- а) да, конечно– 10 студентов (38,5%);
- б) нет, не думаю– 6 студентов (23%);
- в) для меня это не имеет значения– 10 студентов (38,5%);

Анализ данных опроса показывает, что у большинства студентов особых претензий к организации учебного процесса нет, однако удовлетворенность студентов формами организации обучения составляет 38,5%, не удовлетворенных студентов составляет 23%, безразличные – 38,5%, что составляет почти половину группы.

Таким образом, на констатирующем этапе мы провели исследование, и пришли к следующим выводам:

Результаты выполнения контрольной работы показали низкий уровень знаний по предмету «Экономика».

По результатам диагностического исследования, мотивации учения студентов группы № 109, отсутствует очень высокий уровень мотивации учения.

Результаты анкетирования среди преподавателей колледжа на предмет использования современных технологий в процессе обучения показал, что только 4 (36%) преподавателя из 11, используют игровые технологии обучения, а остальные 7 человек (64%) указали, что они не владеют этой технологией.

Итак, можно сделать вывод, что педагоги, скорее всего, не владеют методикой проведения занятий с использованием игровых технологий.

Также мы провели анкетирование среди студентов на выявление удовлетворенности студентов формами организации обучения, применяемыми преподавателем на занятиях по дисциплине «Основы экономики».

Анализ данных опроса показывает, что у большинства студентов особых претензий к организации учебного процесса нет, однако удовлетворенность студентов формами организации обучения составляет 38,5%, не удовлетворенных студентов составляет 23%, безразличные – 38,5%, что составляет почти половину группы.

Обладающими ниже среднего и низким уровнем студентов в целом нельзя назвать внимательными в общении, они зачастую не отличаются сообразительностью и логическим мышлением во взаимодействии.

Это значит, что студентам не интересно на дисциплинах экономического цикла, качество успеваемости невысокое. Привить интерес к урокам экономики можно различными путями. Мы разработали и внедрили серию уроков экономики с использованием игровых технологий.

2.2 Разработка и внедрение уроков экономики с использованием игровых технологий

Чтобы изменить ситуацию и внести интерес в учебный процесс, мы разработали и внедрили серию учебных занятий на экономических дисциплинах с использованием игровых технологий:

- 1) Ролевая игра «Социальные аспекты конкуренции».
- 2) Интеллектуальная игра «Своя игра».
- 3) Деловая игра (работа групповых командах) «Я и моя фирма».
- 4) Деловая игра (соревнование с элементами игры) «Формы и виды денег» по предмету «Основы рыночной экономики».

1. Ролевая игра «Социальные аспекты конкуренции»

Цели и задачи урока.

1.1. Цель урока:

Применить полученные ранее знания для освоения типичных экономических ролей.

1.2. Обучающие задачи:

Закрепить знание особенностей рыночных конкурентных структур, освоить студентами типичные социальные и экономические роли в условиях рыночной конкуренции.

1.3. Развивающие задачи:

Содействовать развитию творческих способностей студентов, развивать познавательный интерес и социальную активность учащихся, способствовать формированию навыков применения экономических концепций и моделей для анализа жизненных ситуаций.

1.4. Воспитательные задачи:

Содействовать формированию коммуникативной культуры студентов, воспитывать ответственность подрастающего поколения за экономические решения.

2. Тип урока.

2.1. По основной дидактической цели:

Урок применения знаний, умений, навыков.

2.2. По способу проведения:

Урок, основанный на имитации деятельности хозяйствующих субъектов.

3. Формы работы.

3.1. Форма проведения урока.

Моделирование ситуаций реальной жизни – ролевая игра.

3.2. Формы учебной работы.

Парная – выполнение ролей домохозяек и товаропроизводителей.

Коллективная – обсуждение вопросов.

4. Методы обучения.

4.1 Мотивация – стимулирование учения.

4.1.1. Методы формирования интереса к учению: освоение типичных экономических ролей, методы эмоционального стимулирования, использование информационно – коммуникационных технологий.

4.1.2. Методы организаций учебных действий:

Словесные: рассказ и беседа;

Наглядные: слайды;

Логические: участие в ролевой игре, ответы на вопросы.

5. Средства:

5.1. Информационно – коммуникативные технологии:

Компьютер, проектор, интерактивная доска, лазерная указка;

Слайд «Внешняя среда фирмы» (приложение 1).

5.2. Инструкции для домохозяек – 15 шт. (приложение 2)

5.3. Инструкции для товаропроизводителей – 15 шт. (приложение 3)

6. Критерии проверки знаний студентов:

6.1. Ответы на вопросы учителя оцениваются по накопительной системе.

Баллов: 1 балл за каждый правильный ответ.

6.2. Ролевая игра оценивается суммированием баллов для каждого участника: научное обоснование – 2 балла, оригинальность ответа – 2 балла, коммуникабельность – 1 балл, ответы на вопросы одноклассников – 2 балла.

Структура урока

Продолжительность урока 40 мин.

1. Организационный момент – 0,5 мин.

2. Мотивация учебной деятельности, сообщение темы и цели урока – 1 мин.

Преподаватель объявляет тему урока:

«Социальные аспекты конкуренции», акцентирует внимание обучающихся на взаимосвязи этой темы с предыдущими уроками, с жизненными ситуациями. Кроме того, студенты узнают цель урока: применить знание экономической теории к выполнению ролевой игры.

3. Проверка домашнего задания – 8 мин.

Преподаватель задаёт несколько вопросов на повторение, ответы на которые оцениваются по накопительной системе баллов:

- Назовите признаки рыночных структур.
- Каковы особенности совершенной конкуренции?
- Чем характеризуется монополистическая конкуренция?
- Назовите особые признаки олигополии?
- В каких отраслях существуют те или иные рыночные структуры?

4. Осмысление студентами содержания и последовательности применения практических действий при выполнении предстоящих заданий – 4 мин.

4.1. Объяснение схемы «Внешняя среда фирмы» и выявление социальных факторов, влияющих на поведение покупателей и товаропроизводителей.

На деятельность фирмы оказывают влияние конкуренты, государственные законы, спрос на продукцию. Потребительский выбор товаров и услуг зависит от уровня доходов, которые снижаются в условиях инфляции и безработицы. Возможность приобретения товаров длительного пользования зависит от ссудного процента. Товаропроизводитель должен учитывать эти факторы, а также психологию покупателя. Поведение потребителя в значительной степени определяют личные факторы: возраст, тип личности, образ жизни, а также социальные факторы: семья, референтные группы, социальные роли и статусы. Референтные группы - это группы людей, оказывающие прямое или косвенное влияние на поведение людей: друзья, соседи, коллеги по работе.

Социальная роль – это набор действий, которых ожидают от индивида окружающие его лица.

Каждой роли присущ определённый статус, отражающий степень положительной оценки её со стороны общества.

Рассмотренные факторы влияют не только на покупателей, но и на руководителей, работников, владельцев фирм.

4.2. Объяснение ролевой игры.

Преподаватель объясняет, что студенты во время урока должны придумать жизненные ситуации, в которых будут выполнять роли домохозяек и товаропроизводителей. С этих позиций надо оценивать особенности рыночных структур. Задания выполняются парами. Критерии оценок написаны на доске. Необходимо внимательно изучить инструкции для домохозяек (приложение 2) и (или) инструкции для товаропроизводителей (приложение 3)

5. Самостоятельная творческая работа – 24 мин.

5.1. Освоение ролей домохозяек и товаропроизводителей в условиях разных рыночных структур. Подготовка к устному ответу.

5.2. Выступление студентов.

6. Обобщение и систематизация результатов выполненной работы, сопоставление задач урока с итогом, выставление оценок – 1,5 мин.

7. Постановка домашнего задания – 1 мин.

Ответьте на вопросы письменно:

- Как влияют на ваш потребительский выбор референтные группы?
- Какие социальные роли выполняет человек в течение жизни?
- Приведите примеры разного социального статуса.

2.Интеллектуальная игра «Своя игра»

Разделы: Преподавание экономики

Цели:

Познавательные:

Проверить, закрепить и обобщить знания по пройденному материалу; заинтересовать студентов дисциплиной через игру; активизировать познавательную деятельность студентов, способствуя формированию потребности студентов в более глубоком изучении предмета; способствовать развитию экономического кругозора и мышления у студентов.

Воспитательные:

Продолжить развитие навыков групповой, коллективной работы; содействовать развитию коммуникативных умений студентов.

Форма занятия: Имитационная игра-соревнование.

Технология: деятельностная, технология стартовой диагностики.

Оборудование: ноутбук, экран, калькуляторы, вспомогательный раздаточный материал, секундомер, колокольчики, бумага, фломастеры, элементы отличительной одежды.

Время проведения игры: 45 мин

Количество участников: 12 чел. (3 команды по 4 человека)

Подготовительный этап мероприятия

Ключевым элементом интеллектуальной игры является презентация, которая содержит в себе разноуровневые вопросы по дисциплине «Экономическая теория» (Приложение 1). Ведущим и члены жюри являются студенты III курса. Участниками являются студенты I курса (студенты, которые изучают дисциплину на данный момент).

Игра проводится по следующим этапам:

Таблица 2.4

Этапы игры

Этап игры	Содержание	Время
I этап	участвуют 2 человека от каждой команды, отвечают на вопросы	15 мин
II этап	участвуют другие 2 человека, отвечают на вопросы	15 мин
Суперигра	участвует 1 человек от команды по выбору самой команды	5 мин

По желанию между этапами болельщики своих команд зарабатывают баллы для своей команды. Это может быть песня, сценка, реклама и т.д.

Подготовительный этап к проведению игры заключается в следующем:

Команда из 4 человек (от каждой группы) за неделю до проведения игры получает от преподавателя перечень названий тем игры.

Проводятся консультации с преподавателем.

Определяется в каждой команде капитан, в обязанности которого входит подготовка команды к игре.

Домашнее задание: подготовить визитку своей команды (название, эмблема, имидж команды, представление своей команды).

Ход мероприятия

Вводное слово преподавателя: (Определение целей и задач игры)

– Сегодня я приветствую на нашей игре, которая называется «Своя игра» по экономике лучших знатоков и любителей предмета «Экономическая теория» – это представители трех команд I курса и их болельщики. Я приглашаю всех вас к участию в нашем соревновании под девизом «Знания – это сила!». Сегодня вы должны доказать себе и доказать нам, что для молодого человека, вступающего в самостоятельную жизнь, главное богатство – это знания.

Представление команд, жюри, ведущего.

Ведущий: Для начала правила нашей игры. Они следующие:

В каждом раунде участвуют по 2 участника от каждой команды, а в суперигре – 1 участник по выбору самой команды.

Зрители не подсказывают ответы на вопросы с места, иначе вопрос будет снят.

На обдумывание каждого вопроса дается не больше 1 минуты, в суперигре ровно 1 минута.

Ответ принимается от команды, которая дала первой звуковой сигнал

Команда, правильно ответившая на вопрос, получает количество баллов равное стоимости вопроса, а неправильный ответ – баллы снимаются в размере стоимости вопроса.

Команда, выбравшая «Кота в мешке» должна будет подарить вопрос любой команде – соперников (тема и стоимость вопроса заранее неизвестные).

Команда, которой выпадает «Своя игра» может увеличить стоимость вопроса, а соперники могут перекупить данный вопрос, если у них есть возможность.

Каждый раунд длится 15 минут. Чем быстрее выбирают команды вопрос и отвечают на них, тем больше у них возможности заработать большее количество баллов.

I раунд.

Ведущий:

– На этом этапе вам будут предложены 3 темы, в каждой теме по 4 вопроса разной стоимости, итого 12 вопросов, отвечать на которые необходимо в духе соревновательности, тем самым, зарабатывая свой первоначальный капитал в виде баллов. Темы следующие:

Система национального счетоводства

Деньги

Рыночное равновесие

Стоимость вопросов от 10 до 40 баллов, в зависимости от сложности вопроса. Первой начинает команда, которая по жеребьевке вытянула номер 1. Вопрос выбирает команда, правильно давшая ответ на вопрос, если ответ был неверен или никто не дал ответа, то вопрос выбирает команда, следующая по порядку, которая последней выбирала тему (за этим следит председатель жюри). Итак, время пошло:

Тема 1: Система национального счетоводства

10 – совокупная рыночная стоимость конечных товаров и услуг, произведенных внутри страны в течении одного года /ВВП/

20 – чистый национальный продукт отличается от валового на величину ... /амортизационных отчислений/

30 – под его руководством в начале XX века была организована система национального счетоводства /Саймонд Кузнец/

40 – отношение величины прироста за определенный период времени к исходному значению /темп прироста/

Тема 2: Деньги

10 (музыкальный вопрос) – о какой денежной единице идет речь в данной музыкальной композиции /доллар США, Серега/

20 – первое название денег на Руси /куны/

30 (своя игра) – выпуск ценных бумаг, денежных знаков во всех формах /эмиссия/

40 – при правлении этого государя прошла первая денежная реформа
/Иван Грозный/

Тема 3: Рыночное равновесие

10 – закон, утверждающий, что при увеличении цены величина спроса уменьшается при прочих равных условиях /закон спроса/

20 – это минимальная цена, при которой производители готовы продать свой товар /цена предложения/

30 (кот в мешке: Экономическая система, 40) – основой этой экономической системы является наличие частной собственности, конкуренции /рыночная система/

40 – ситуация на рынке, при которой спрос больше предложения /дефицит/

Жюри и счетоводы подводят итоги, участники меняются, а для зрителей музыкальная пауза.

II раунд

Ведущий:

– На этом этапе вам будут предложены 3 темы, в каждой теме по-прежнему по 4 вопроса разной стоимости, итого 12 вопросов, отвечать на которые необходимо в духе соревновательности, тем самым, увеличивая первоначальный капитал, который заработали участники ваших команд в I раунде игры. Темы следующие:

Инфляция

Безработица

Налоговая система

Стоимость вопросов от 60 до 90 баллов, в зависимости от сложности вопроса. Первой начинает команда, у которой наибольшее количество баллов на данный момент. В остальном, правила остаются такими же, как и в I раунде. Итак, время пошло:

Тема 1: Инфляция

60 – устойчивое понижение уровня цен на все товары и услуги в стране, которое носит долговременный характер /дефляция/

70 – при любом уровне инфляции люди с данным видом дохода всегда страдают /люди с фиксированным доходом/

80 – этому виду инфляции соответствует рост цен в пределах 1000% /гиперинфляция/

90 – закончите предложение Бориса Кретнера: «Людей портят деньги, а деньги портит ...» /инфляция/

Тема 2: Безработица

60 – государственное учреждение, которое помогает безработным найти работу /центр занятости/

70 – этот вид безработицы связан с такими причинами, как смена работы, поиск работы /фрикционная/

80 – закон, утверждающий, что если уровень фактической безработицы превышает естественный на 1%, то фактический ВВП отстает от потенциального на 2,5% /закон Оукена/

90 (кот в мешке: Экономический цикл, 70) – эта фаза экономического цикла характеризуется ростом рыночных цен, уменьшением уровня безработицы, ростом инвестиций /фаза подъема/

Тема 3: Налоговая система

60 – государственное учреждение, которое работает с налогоплательщиками /налоговая инспекция/

70 – документ, который ежегодно заполняют налогоплательщики в налоговой инспекции /налоговая декларация/

80 – при увеличении дохода данная ставка налога тоже растет /прогрессивная ставка/

90 – кривая, которая отображает взаимосвязь процента налоговой ставки и налоговых поступлений в бюджет государства /кривая Лаффера/

Жюри и счетоводы подводят итоги. Объявляются итоги. К суперигре допускаются команды, у которых на счету положительное количество баллов. Для зрителей и болельщиков развлекательная пауза.

Супер – игра

Ведущий:

– Участвует в суперигре 1 участник по выбору команды (участники занимают свои места). Тема суперигры «Ценные бумаги» – делайте ваши ставки (участники на белом листе бумаги пишут предположительную стоимость своего ответа). На ответ вопроса суперигры дается ровно 1 минута.

Вопрос: особый вид долгового обязательства, составленный по соответствующей форме и дающий его владельцу беспорное право требовать по истечении определенного срока с лица, выдавшего обязательство, уплаты обозначенной в нем суммы /вексель/

Минута прошла. Участники объявите свои ответы и стоимость вашего ответа. Начинаем с команды, набравшей наименьшее количество баллов.

Жюри и счетоводы подводят итоги.

Подведение итогов

Ведущий:

– На этом игра закончена. Счетоводы подсчитывают баллы. Объявляется команда – победитель, набравшая большее количество баллов по итогам всей игры. Выступают с поздравительным словом председатель жюри, члены жюри, ведущий. Происходит награждение команд (грамоты и ценные сувениры). Преподаватель подводит итоги, отмечая большую подготовительную работу к игре, и благодарит студентов за активное участие. Участники команд, занявшие 1 место, получают отличные оценки в журнал, 2 и 3 места – хорошие оценки.

2. Деловая игра по экономике на тему: «Я и моя фирма»

Цели:

- обобщить и систематизировать полученные знания об организации и создании фирм;
- развивать умение принимать решения при возникновении экономической ситуации;
- воспитывать умение работать командой.

Участники игры: учащиеся, объединенные в группы по отраслям экономики,

- экономист – консультант,
- юрист – консультант,
- жюри

Оборудование: плакат с названием игры и эпиграфом к ней, компьютер, диск CD-ROM.

Организационный момент.

Формирование групп-команд, для создания проектов по организации малого и среднего бизнеса (объединение по отраслям экономики).

- Работая в команде, вы сможете обогатиться знаниями друг от друга, ничего не упустить.

Учитель озвучивает цели игры.

- На основании моего целеполагания я бы хотела, чтобы вы тоже поставили перед собой цель для работы на уроке.

Представленные цели учащихся: закрепить знания о создании фирм, научиться применять свои знания на практике, поработать в группе-команде по решению экономических проблем.

Начало игры.

- Дамы и господа! Вам предоставляется возможность создать свою фирму, организовать свой бизнес. Ведь многие отрасли экономики не требуют большого начального капитала (сельское хозяйство, сфера услуг,

торговля и т.д.) Здесь можно попробовать свои силы и проверить свои знания в создании фирм малого и среднего бизнеса.

Для того, чтобы ваша фирма имела надежный статус, и чтобы вы могли себя защитить с экономической и юридической стороны, можно получить консультации этих специалистов или обратиться к учебному пособию, или CD –ROM.

Работа в группах по созданию проектов «Я и моя фирма»

Бланк оформления проектов

Названия фирмы _____

Правовая форма организация деятельности _____

Вид деятельности _____

Формирование начального капитала _____

Экономические ресурсы _____

Ожидаемый результат _____

Защита проектов

Заданные вопросы в ходе защиты представителями сельской администрации, учащимися:

Как вы привязываете свой проект к нашей географической зоне?

Будет ли достаточно потребителей вашего товара и услуги в нашей местности?

Возможно ли инвестирование проекта со стороны сельской администрации? и др.

3. Деловая игра «Формы и виды денег» по предмету «Основы рыночной экономики»

Цели:

1) Познакомить обучающихся со значением денег в жизни человека, с названиями денежных единиц России и стран мира.

2) Развить любознательность, творческий поиск, интеллектуальные и исследовательские умения.

3) Воспитать инициативу и самостоятельность.

Форма проведения: Соревнование с элементами игры.

Алгоритм урока:

Вводная часть разминка - организация команд деловая игра - игра «Лото» турнир эрудитов решение задач загадки шутки подведение итогов.

Ход урока:

I. Разминка: Обучающиеся передают друг другу какой-либо предмет, называя при этом денежные знаки какой-нибудь страны.

II. Организация команд для проведения игры

Для этого берется 3 ксерокопии денег разного достоинства 500; 1000; 5000 рублей. Каждая купюра разрезается на шесть частей. Все участники по очереди вытягивают из шкатулки бумажный кусочек, который является фрагментом денежной купюры какого-либо достоинства. Составив кусочки купюры, участники образуют 3 команды для участия в игре. Образованные команды придумывают себе название. Участники, которым не достались кусочки разорванных купюр, образуют группу независимых наблюдателей и болельщиков.

III. Деловая игра

Первое задание. Команды получают карточки - задания с указанием количества баллов за каждый правильный ответ.

1. Вопрос: Что означают слова: монета, рубль, копейка?

(За каждый правильный ответ два балла)

Эталон ответа:

Монета - «советница» в переводе с латинского языка, «золотая лепешка», возникла в VII веке до нашей эры.

Рубль - слитки серебра рубили на куски в XIII веке.

Копейка - на монете из серебра стали чеканить всадника с копьем в XVII веке на Руси.

2. Вопрос: Определите, каким иностранным государством принадлежит следующие названия денег: злотый, евро, рупия, донг, шекель, юань, иена, тугрик.

(За каждый правильный ответ – три балла).

Эталон ответа:

Злотый – Польша; Евро – 17 стран (Австрия, Бельгия, Германия, Греция, Ирландия, Испания, Италия, Кипр, Люксембург, Мальта, Нидерланды, Португалия, Словакия, Словения, Финляндия, Франция и Эстония); Рупия – Индия; Донг – Вьетнам; Шекель – Израиль; Юань – Китай; Тугрик – Монголия.

3. Вопрос: Дайте определение денег, которые имеют хождение в России в настоящее время.

(За правильный ответ – 1 балл).

Эталон ответа:

Наличные – это бумажные деньги и разменная металлическая монета.

4. Вопрос: Какие деньги называют безналичными?

(За правильный ответ – 2 балла).

Эталон ответа:

Безналичные – это деньги граждан, хранящиеся в банках и используемые для расчетов путем изменения записей.

Игра-лото. Участникам раздаются карточки – задания, состоящие из двух частей, на одной части название денежных единиц, на другой название произведений в которых герои расплачиваются этими денежными единицами. Следует правильно соединить денежную единицу и соответствующее произведение.

(За каждый правильный ответ – один балл).

Эталон ответа:

Пистоль – Три мушкетера; Грош - Тим Талер, или проданный смех;
Пиастр – Остров сокровищ; Динар – Алы-баба и сорок разбойников;
Фертинг – Незнайка на луне.

Турнир эрудитов

1. Знание пословиц и поговорок, в которых используются слова:
«деньги» или другие «денежные знаки».

(За каждую пословицу или поговорку – 3 балла).

Эталон ответа:

Не имей 100 рублей, а имей 100 друзей.

Копейка рубль бережет.

С копейки начинается миллион.

Отплатить той же монетой.

Принимать за чистую монету.

Долг платежом красен.

Мал золотник да дорог.

Деньги любят счет.

Деньги как вода: пришли - ушли.

2. Решение задач.

Командам раздаются карточки с условиями задач.

Задача №1

Зарплату выдали 11-ю тысячными. 11-ю пятисотенными и 11-ю сотенными купюрами. Чему равна зарплата?

(За правильный ответ - 2 балла).

Эталон решения:

$11000 + 5500 + 1100 = 17600$ руб.

Задача №2

Что дороже: полкилограмма двугривенных или килограмм
гривенников (За правильный ответ – 3 балла).

Эталон решения:

Килограмм гривенников. Килограмм любого металла всегда дороже, чем полкилограмма этого же металла.

3 - загадки шутки

1. Что можно приготовить, но нельзя съесть?

(За правильный ответ – 1 балл).

Эталон ответа: Уроки.

2. Как в результате больших финансовых потерь стать миллионером?

(За правильный ответ – 2 балла).

Эталон ответа: Нужно до этого быть миллиардером.

3. Что означает пояснение на товаре этикеток «новинка» или «улучшенная модель»?

(За правильный ответ – 2 балла).

Эталон ответа: То, что цена на этот товар уже подскочила.

Подведение итогов: За 1 место вручается приз.

На основании внедрения серии уроков экономики с использованием игровых технологий было вновь проведено исследование.

2.3 Анализ результатов исследования

Цель контрольного эксперимента - проверка эффективности игровых технологий в образовательном процессе при изучении экономики.

Исходя из цели, было проведено повторное исследование, которое позволило дать оценку по выявлению учебных достижений студентов группы № 109, после внедрения серийных учебных занятий по дисциплине экономика, с использованием игровых технологий.

1) Оценка знаний по предмету «Экономика».

Итак, результаты итогового среза на контрольном этапе исследования в группе показали следующие результаты:

Таблица 2.5

Результаты успеваемости студентов на контрольном этапе исследования

Оценка	Устный опрос	Тест	Контрольная работа	Экзамен	В %
Отлично	12	7	16	10	43,3%
Хорошо	9	10	7	10	34,6%
Удовлетв.	5	9	3	6	22,1%
Неудовлет.	-	-	-	-	-
Итого	26	26	26	26	100

Проведя обучение студентов на экономических дисциплинах с использованием игровых технологий, мы провели итоговый срез обучающихся.

Приведем сравнительную диаграмму (рисунок 6).

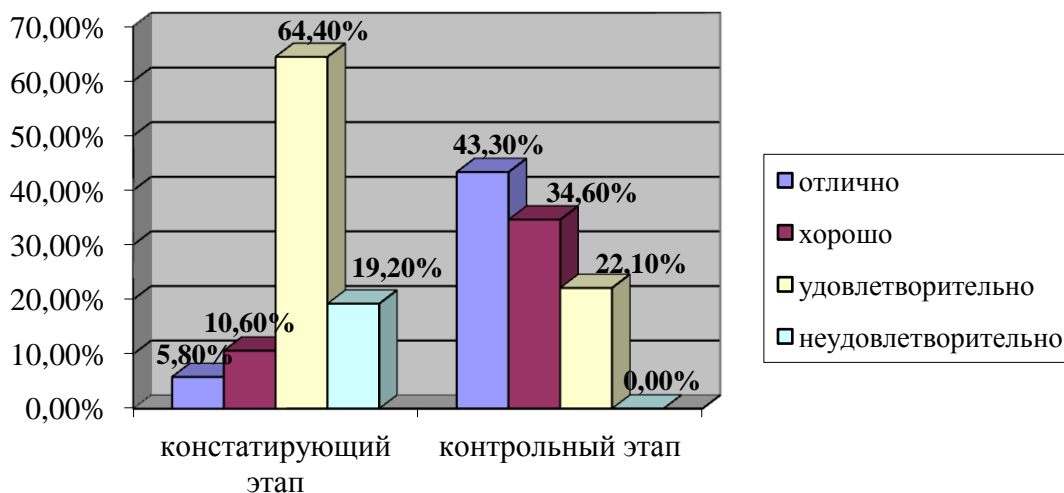


Рисунок 6.–Уровень знаний по предмету «Экономика» на итоговом срезе после применения серий учебных занятий с использованием игровых технологий

Результаты итогового среза показали высокий уровень знаний по предмету «Экономика» в группе109 «Автоматические системы управления».

«Отлично» - составило 43,3 % от количества студентов в группе, что на 37,5% выше, чем на констатирующем этапе исследования.

«Хорошо» - составило 34,6 % от количества студентов, что на 24% выше, чем на констатирующем этапе исследования.

«Удовлетворительно» - составило 22,1% от количества студентов, что на 42,3% ниже, чем на констатирующем этапе исследования.

«Неудовлетворительно» - ответов нет, а на констатирующем этапе эксперимента было 19,2%.

Итак, у студентов после внедрения серий учебных занятий на экономических дисциплинах, с использованием игровых технологий, уровень знаний повысился, что говорит об эффективности нашей программы.

Анализ информации позволил сделать вывод о том, что на уроках остается сознательный уровень дисциплины, что в конечном итоге положительно влияет на качество и эффективность урока, а игровая форма стала для студентов средством активной познавательной деятельности.

Студенты могут самореализоваться, а это способствует мотивации учения и продвижению на более высокий уровень обучения.

2) «Методика изучения мотивации обучения» (Лукьянова М.И.) (Приложение 1).

Также после внедрения серий учебных занятий на экономических дисциплинах с использованием игровых технологий, мы провели повторное исследование мотивации учения студентов.

Таблица 2.6

Результаты исследования мотивации учебной деятельности после внедрения серий учебных занятий с использованием игровых технологий

№ №	Возр.	Методика изучения мотивации учения старшеклассников			Шкала оценки потребности в достижении
		баллы	уровень	баллы	уровень
1	16	55	высокий	16	высокий
2	17	59	высокий	18	высокий
3	16	56	высокий	17	высокий
4	16	43	средний	15	средний
5	17	59	высокий	18	высокий
6	16	56	высокий	16	высокий
7	16	77	Оч. высокий	19	высокий
8	16	64	высокий	18	высокий
9	16	57	высокий	17	высокий
10	16	75	Оч. высокий	20	высокий
11	17	50	средний	15	средний
12	16	70	высокий	17	высокий
13	16	65	высокий	18	высокий
14	16	57	высокий	17	высокий
15	16	68	высокий	18	высокий
16	16	63	высокий	17	высокий
17	17	60	высокий	16	высокий
18	16	51	средний	14	средний
19	16	69	высокий	18	высокий
20	16	73	Оч. высокий	19	высокий
21	16	57	высокий	17	высокий
22	16	68	высокий	18	высокий
23	16	63	высокий	17	высокий
24	17	60	высокий	16	высокий
25	16	51	средний	14	средний
26	16	69	высокий	18	высокий

Представим данные до и после проведения исследования в диаграмме.

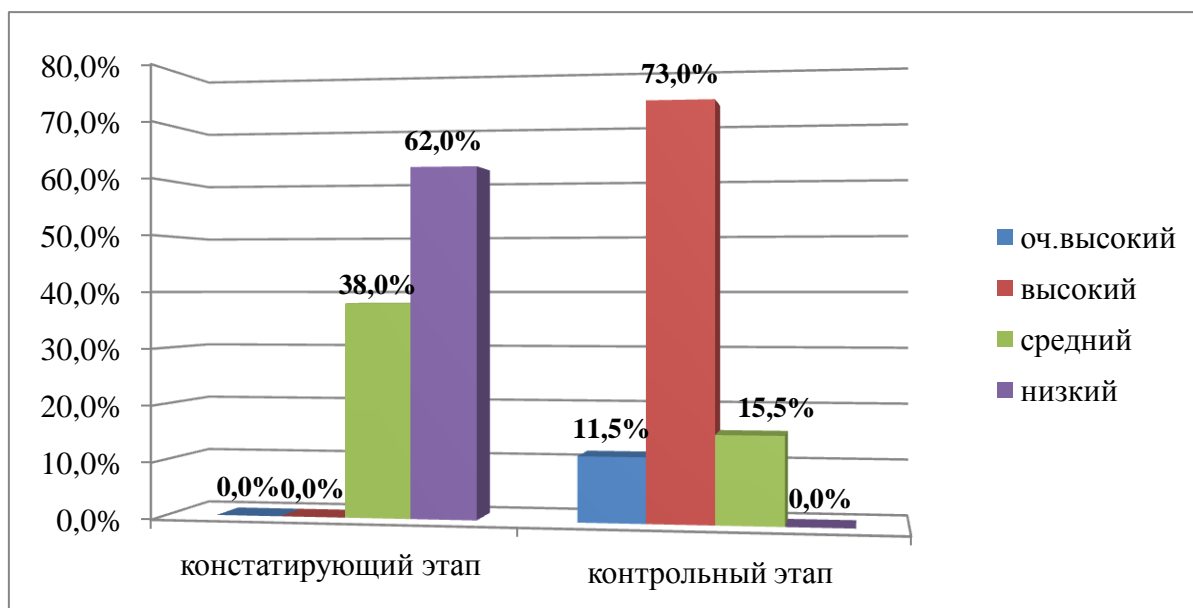


Рисунок 7.–*Уровень мотивации студентов*

Итак, уровень мотивации студентов после внедрения серий учебных занятий на дисциплинах экономики с использованием игровых технологий:

Очень высокий – 3 студента (11,5%), на констатирующем этапе очень высокого уровня не было;

Высокий – 19 студентов (73%), на констатирующем этапе высокого уровня мотивации не было, такой интерес объясняется уменьшением показателя среднего уровня;

Средний – 4 студента (15,5%), что на 22% ниже, чем на констатирующем этапе исследования.

Низкого уровня не оказалось, а на констатирующем этапе было 62%, это говорит об эффективности уроков с использованием игровых технологий.

В ходе исследования по проблеме нашей работы были получены результаты, подтвердившие наше предположение о том, что у студентов преобладает высокий уровень мотивации к обучению предмета

«Экономика», после внедрения серий учебных занятий на дисциплинах экономики с использованием игровых технологий.

3) Анкетирование преподавателей колледжа (Приложение 2)

Провели анкетирование среди преподавателей колледжа на предмет использования современных технологий после внедрения уроков экономики по использованию игровых технологий в процессе обучения. В результате чего, мы выяснили, что только 4 преподавателя из 11, использовали игровые технологии обучения, а остальные указали, что они не владеют этой технологией. Теперь ситуация изменилась и еще 4 педагога указали, что начнут использовать на своих уроках игровые технологии итого 8 (72,7%) из 11.

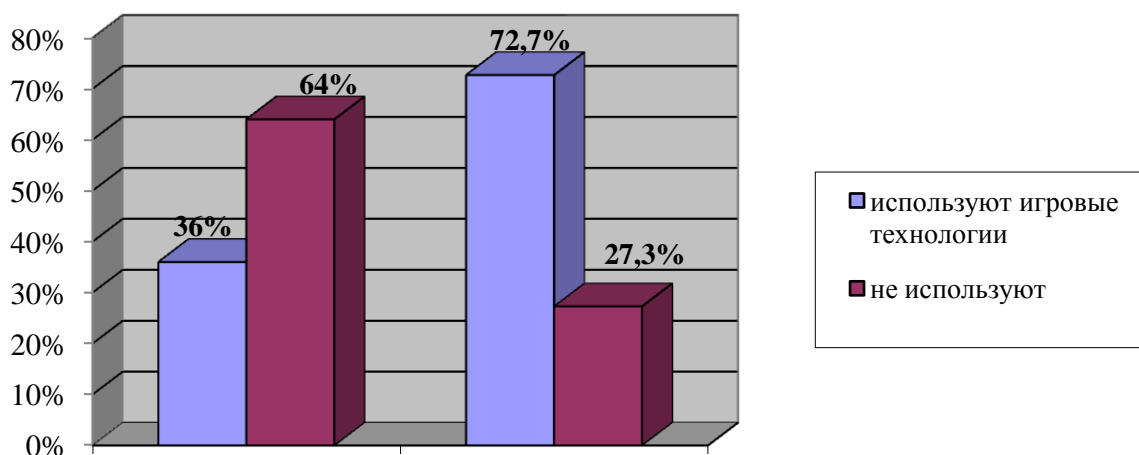


Рисунок 8.–*Результаты анкетирования среди преподавателей колледжа на предмет использования современных технологий*

4) Анкетирование среди студентов колледжа (Приложение 3).

Также мы провели анкетирование среди студентов (Анкета представлена в Приложении 3):

Целью данного анкетирования было выявление удовлетворенности студентов формами организации обучения, применяемыми преподавателем на занятиях по дисциплине «Основы экономики».

1. Каким формам организации занятия Вы отдаете предпочтение?

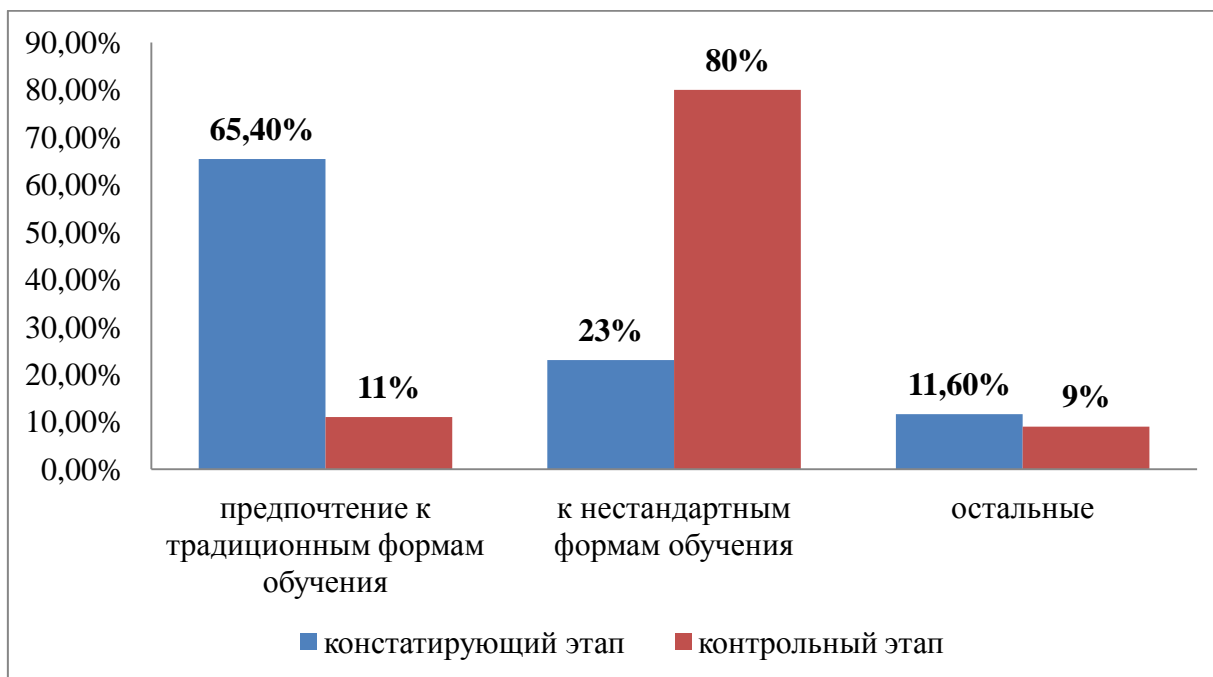


Рисунок 9.–*Результаты анкетирования среди студентов колледжа для выявления удовлетворенности студентов формами организации обучения*

По результатам, которые мы видим на диаграмме (рис. 9) можно выделить:

- 5) Предпочтение к традиционным формам обучения – 11%;
- 6) К нестандартным формам обучения – 80%;
- 7) Остальные –затруднились ответить 9%.

2. Как, по Вашему мнению, форма организации занятия влияет на заинтересованность в обучении по данной дисциплине?

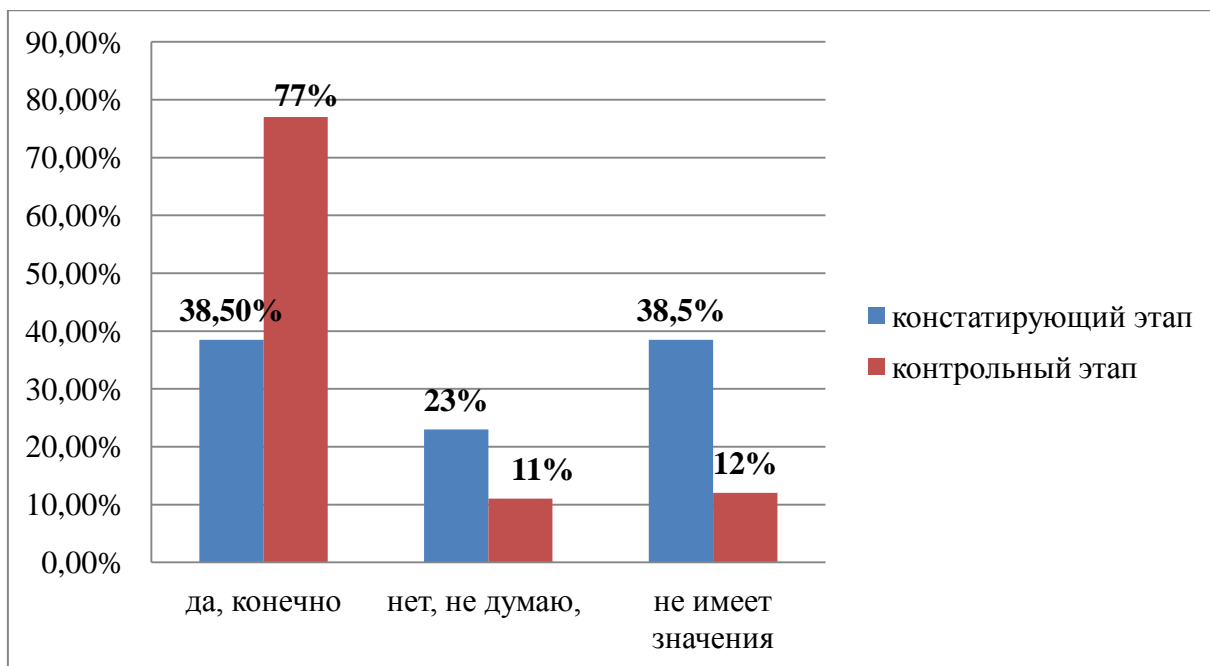


Рисунок 10. –*Результаты анкетирования среди студентов колледжа на влияние заинтересованности в обучении форм организации занятия*

По результатам, которые мы видим на рис.10 можно выделить:

- а) да, конечно– 77%;
- б) нет, не думаю– 11%;
- в) для меня это не имеет значения– 12%;

Анализ данных опроса показывает, что у большинства студентов особых претензий к организации учебного процесса нет, однако удовлетворенность студентов формами организации обучения составляет 77%, не удовлетворенных студентов составляет 11%, безразличные – 12%, что значительно видно, результаты улучшились.

Благодаря таким результатам, можно сделать вывод о том, что уроки с использованием игровых технологий способствовали снижению проявления агрессивности и зависимости в общении и повысил уровень компетентности в общении у студентов.

Выводы по главе 2

Таким образом, проведя во второй главе исследовательскую работу по реализации игровых технологий на уроках экономики в системе СПО ГБПОУ «МиМК», сделаем следующие выводы.

Исследование было проведено в три этапа:

1. Констатирующий этап.
2. Формирующий этап.
3. Контрольный этап. Анализ результатов исследования.

Для проведения исследования нами использовался следующий диагностический материал:

- 1) Оценка знаний по предмету «Экономика».
- 2) Методика изучения мотивации обучения» (Лукьянова М.И.) (Приложение 1).
- 3) Анкетирование среди преподавателей колледжа (Приложение 2).
- 4) Анкетирование среди студентов (Приложение 3).

На констатирующем этапе исследования мы выявили:

Результаты среза показали низкий уровень знаний по предмету «Экономика».

По результатам диагностического исследования, мотивации учения студентов группы № 109 отсутствует очень высокий уровень мотивации учения.

По результатам анкетирования среди преподавателей колледжа на предмет использования современных технологий в процессе обучения мы выяснили, что только 4 (36%) преподавателя из 11, используют игровые технологии обучения, а остальные 7 человек (64%) указали, что они не владеют этой технологией.

Также мы провели анкетирование среди студентов на выявление удовлетворенности студентов формами организации обучения,

применяемыми преподавателем на занятиях по дисциплине «Основы экономики». Анализ данных опроса показывает, что у большинства студентов особых претензий к организации учебного процесса нет, однако удовлетворенность студентов формами организации обучения составляет 38,5%, не удовлетворенных студентов составляет 23%, безразличные – 38,5%, что составляет почти половину группы.

Чтобы изменить ситуацию и внести интерес в учебный процесс, мы разработали и внедрили серию уроков на экономических дисциплинах с использованием игровых технологий.

После внедрения серии уроков экономики с использованием игровых технологий, мы провели повторное исследование мотивации учения студентов.

Подводя итоги исследования, можно сделать вывод о том, что у студентов после проведения серии уроков экономики с использованием игровых технологий уровень знаний повысился, что говорит об эффективности наших предложений.

Таким образом, анализ информации позволил сделать вывод о том, что на уроках остается сознательный уровень дисциплины, что в конечном итоге положительно влияет на качество и эффективность урока, а игровая форма стала для студентов средством активной познавательной деятельности. Обучающиеся могут самореализоваться, а это способствует мотивации учения и продвижению на более высокий уровень обучения.

Заключение

Таким образом, рассмотрев в первой главе теоретические основы изучения проблемы реализации игровых технологий в профессиональном образовании, мы пришли к следующим выводам:

Игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

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

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

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

Реализация игровых приемов и ситуаций в учебном процессе происходит по таким 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.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и учения во многом зависят от понимания функций и

классификации педагогических игр. Рассмотренные преимущества определили успешность применения данного метода в учебном процессе для преподавания различных экономических дисциплин.

Во второй главе мы провели исследовательскую работу по реализации игровых технологий на уроках экономики в системе СПО ГБПОУ «МиМК» и сделали следующие выводы.

Исследование было проведено в три этапа:

1. Констатирующий этап.
2. Формирующий этап.
3. Контрольный этап. Анализ результатов исследования.

Для проведения исследования нами использовался следующий диагностический материал:

- 1) Оценка знаний по предмету «Экономика».
- 2) «Методика изучения мотивации обучения» (Лукьянова М.И.).
- 3) Анкетирование среди преподавателей колледжа.
- 4) Анкетирование среди студентов.

На констатирующем этапе исследования мы выявили:

Результаты среза показали низкий уровень знаний по предмету «Экономика».

По результатам диагностического исследования, мотивации учения студентов группы № 109, отсутствует очень высокий уровень мотивации учения.

По результатам анкетирования среди преподавателей колледжа на предмет использования современных технологий в процессе обучения мы выяснили, что только 4 (36%) преподавателя из 11, используют игровые технологии обучения, а остальные 7 человек (64%) указали, что они не владеют этой технологией.

Также мы провели анкетирование среди студентов на выявление удовлетворенности студентов формами организации обучения, применяемыми преподавателем на занятиях по дисциплине «Основы

экономики». Анализ данных опроса показывает, что у большинства студентов особых претензий к организации учебного процесса нет, однако удовлетворенность студентами формами организации обучения составляет 38,5%, не удовлетворенных студентов составляет 23%, безразличные – 38,5%, что составляет почти половину группы.

Чтобы изменить ситуацию и внести интерес в учебный процесс, мы разработали и внедрили серию уроков на экономических дисциплинах с использованием игровых технологий.

После внедрения серий учебных занятий по дисциплине экономики с использованием игровых технологий, мы провели повторное исследование мотивации учения студентов.

Подводя итоги исследования, можно сделать вывод о том, что у студентов после проведения серий учебных занятий по дисциплинам с использованием игровых технологий уровень знаний повысился, что говорит об эффективности наших предложений.

Таким образом, анализ информации позволил сделать вывод о том, что на уроках остается сознательный уровень дисциплины, что в конечном итоге положительно влияет на качество и эффективность урока, а игровая форма стала для студентов средством активной познавательной деятельности. Ученики могут самореализоваться, а это способствует мотивации учения и продвижению на более высокий уровень обучения.

Итак цель нашего исследования - разработать и внедрить серию учебных занятий с использованием игровых технологий в процессе обучения студентов дисциплины «Экономика» и доказать их эффективность - достигнута.

Задачи, поставленные в начале исследования выполнены, а именно:

1. Проанализирована психолого-педагогическая литература по проблеме исследования.

2. Изучен опыт работы преподавателей системы СПО по реализации игровых технологий в преподавании дисциплины «Экономика».

3. Проведен анализ использования игровых технологий обучения в образовательной организации ГБПОУ «МиМК».

4. Разработаны и внедрены уроки экономики с использованием игровых технологий и доказаны их эффективность в образовательной организации ГБПОУ «МиМК».

В ходе исследования по проблеме нашей работы были получены результаты, подтвердившие нашу гипотезу о том, если в учебном процессе активно использовать игровые технологии, то это поможет формировать такие качества, как самостоятельность, инициативность, организованность, развиваются творческие способности, умение работать коллективно.

Итак, цель данной выпускной квалификационной работы достигнута, задачи выполнены, гипотеза подтверждена.

Список использованной литературы

1. Федеральный закон Российской Федерации «О внесении изменений в Закон Российской Федерации «Об образовании РФ» от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ [Текст] //Российская газета. - 2009. - №180. - 22 июля. – С.9.
2. Агранович, М.Л. Состояние и развитие системы общего среднего образования в Российской Федерации: Национальный доклад. 2013 [Текст] /М.Л. Агранович, О.Н. Кожевникова. – М.: Аспект-Пресс, 2014. - 140 с.
3. Амонашвили, Ш.А. Размышление о гуманной педагогике [Текст] /Ш.А. Амонашвили. – Мн.: Современное слово, 2013. – 245 с.
4. Асеев, В.Г. Возрастная психология [Текст] /В.Г Асеев. - Иркутск: Изд-во ИГПИ, 2011. – 289 с.
5. Асмолов, А. Мы обречены на толерантность [Текст] /А. Асмолов //Семья и школа. - 2013. - №11-12. - С.32 - 33.
6. Ахматов, А.Ф. Основы теории обучения [Текст] /А.Ф. Ахматов. – Коломна: Б.И., 2012. - 455 с.
7. Ахметов, М.А. Техники управления учебной деятельностью учащихся [Текст] /М.А. Ахметов //Педагогические технологии. - 2011. - №2. – С.9 - 19.
8. Безрукова, В.С. Всё о современном уроке: проблемы и решения. Кн.3 Здоровьесберегающий урок [Текст] /В.С. Безрукова. - М.: Сентябрь, 2011. – 176 с.
9. Бережнова, Е.В. Основы учебно-исследовательской деятельности студентов [Текст]: учебник /Е.В. Бережнова. - М.: Просвещение, 2013. – 201 с.
10. Беспалько, В.П. Слагаемые педагогической технологии [Текст] /В.П. Беспалько. - М.: Юнити-Дана, 2011. – 183 с.

11. Бордовская, Н.В. Педагогика [Текст]: учебник для вузов /Н.В. Бордовская, А.А. Реан. - СПб.: Питер, 2011. – 234 с.
12. Борытко, Н.М. Теория обучения [Текст] /Н.М. Борытко. - Волгоград: Изд-во ВГПУ, 2013. – 137 с.
13. Браже, Т.Г. Профессиональная педагогика [Текст]: учебник для студ. вузов /Т.Г. Браже. - 2-е изд., перераб. и доп. - М.: Профессиональное образование, 2012. - 904 с.
14. Буланичев, В.А. Информационные технологии в образовательной среде вуза [Текст] /В.А. Буланичев, Л.А. Серков, С.И. Казаков; В.А. Буланичев, Л.А. Серков, С.И. Казаков //Информационные технологии. - 2013. - №9. - С.43 -48.
15. Буланова-Топоркова, М.В. Педагогика и психология высшей школы [Текст]: учеб.пособие /М.В. Буланова-Топоркова. - Ростов н/Д.: Феникс, 2012. – 168 с.
16. Григальчик, Е.К. Обучаем иначе. Стратегия активного обучения [Текст] /Е. К. Григальчик, Д.И. Губаревич. - Мн.: Современное слово, 2013. – 302 с.
17. Гузеев, В.В. Планирование результатов образования и образовательная технология [Текст] /В.В. Гузеев. - М.: Народное образование, 2012. – 324 с.
18. Деловые игры в управлении полиграфическими и издательскими процессами [Текст]: учеб.пособие /Б.З. Зельдович; Моск. гос. ун-т печати им. И. Федорова. — М.: Изд-во МГУП им. И. Федорова, 2011. — 232 с
19. Джуринский, А.Н. Развитие образования в современном мире [Текст]: учеб.пособие /А.Н. Джуринский. - М.: Дрофа, 2013. – 243 с.
20. Дуканова, Е.И. Общая и профессиональная педагогика [Текст] /Е.И. Дуканова. - М.: Вентана–Граф, 2013. – 368 с.

21. Дьяченко, В.К. Организационная структура учебного процесса и его развитие [Текст] /В.К. Дьяченко. - М.: Народное образование, 2012. – 276 с.
22. Жуков, Г.Н. Основы общей профессиональной педагогики [Текст] /Г.Н. Жуков. - М.: Гардарики, 2013. - 420 с.
23. Зверев, А.С. 10 и 90 - новая статистика интеллекта [Текст] /А.С. Зверев // Знание - сила. - 2014. - №4. – С.29 – 31.
24. Зеер, Э.Ф. Психология профессионального образования [Текст] /Э.Ф. Зеер. - М.: Инфра-М, 2013. - 480 с.
25. Зимняя, И.А. Педагогическая психология [Текст] /И.А. Зимняя. - Ростов н/Д.: Феникс, 2013. – 246 с.
26. Исаев, И.Ф. Общая педагогика [Текст] /И.Ф. Исаев. - М.: Владос, 2013. – 334 с.
27. Коваленко, Е.Э. Методика профессионального обучения [Текст]: учебник / Е.Э. Коваленко. - Харьков: Штрих, 2013. - 480 с.
28. Коджаспирова, Г.М. Педагогика [Текст] /Г.М. Коджаспирова. - М.: Гардарики, 2012. - 528 с.
29. Кругликов, Г.И. Методика профессионального обучения [Текст] /Г.И. Кругликов. - М.: Академия, 2013. – 320 с.
30. Кузнецов, И.Н. Настольная книга преподавателя [Текст] /И.Н. Кузнецов. - Мн.: Современное слово, 2013. – 237 с.
31. Ломакина, И.С. Теоретико-аксиологические основы формирования профессиональной компетентности специалиста в вузе: (социокультурный аспект) [Текст]: монография /И.С. Ломакина. - М.: Изд-во МГОПУ, 2013. - 341 с.
32. Маликова, Н.Р. О некоторых инновационных методах преподавания социологии [Текст] /Н.Р. Маликова //Социальные технологии, исследования. – 2012. - № 2. - С.13 – 15.
33. Маркова, А.К. Психология труда учителя [Текст] /А.К. Маркова. - М.: Просвещение, 2013. - 192 с.

34. Мириманова, М. Компетентность как проблема воспитания [Текст] /М. Мириманова //Развитие личности. - 2012. - №2. - С.104 - 116.
35. Мирошниченко, А.А. Технология определения требований к минимальному уровню подготовки выпускника колледжа [Текст] /А.А. Мирошниченко // Среднее профессиональное образование. - 2013. - №10. - С.17 - 22.
36. Морева, Н.А. Педагогика среднего профессионального образования: Дидактика [Текст] /Н.А. Морева. - М.: Академия, 2013. – 432 с.
37. Мухина, С.А. Нетрадиционные педагогические технологии в обучении [Текст] /С.А. Мухина, А.А. Соловьева. - Ростов н/Д.: Феникс, 2014. – 288 с.
38. Николаев, В.В. Методика профессионального обучения. Проектирование технологий формирования у учащихся профессиональных знаний на уроках теоретического обучения в УНПО [Текст] /В.В. Николаев. - Череповец: Изд-во ЧГУ, 2013. - 89 с.
39. Общая и профессиональная педагогика [Текст] /под ред. В.Д. Симоненко. - М.: Вентана-Граф, 2012. - 368 с.
40. Педагогика [Текст] /под ред. В.А. Сластенина. - М.: Академия, 2014. – 305 с.
41. Педагогика [Текст]: учеб.пособие /под ред. В.А. Сластенина, И.Ф. Исаева, А.И. Мищенко, Е.Н. Шиянова. - М.: Школа-Пресс, 2013. – 512 с.
42. Педагогика и психология высшей школы [Текст]: учеб.пособие для вузов /под ред. М.В. Буланова-Топоркова. - Ростов н/Д.: Феникс, 2013. - 236 с.
43. Поляков, С.Д. В поисках педагогической инновации [Текст] /С.Д. Поляков. - М.: Дрофа, 2013. – 271 с.

- 44.Самойленко, П.И. Профессиональная компетентность преподавателя высшей и средней профессиональной школы [Текст] /П.И. Самойленко //Специалист. – 2013. - №8. – С.26 - 28.
- 45.Скакун, В.А. Организация и методика профессионального обучения [Текст]: учеб.пособие /В.А. Скакун. - М.: Форум; Инфра-М, 2013. – 178 с.
- 46.Сорокин, Н.Д. Об инновационных методах в преподавании социологических курсов [Текст] /Н.Д. Сорокин //Социальные технологии, исследования. – 2013. - №8. – С.24 – 26.
- 47.Шашина, В.П. Методика игрового общения [Текст]: учеб.пособие /В.П. Шашина. - Ростов н/Д.: Феникс, 2015. - 320 с.
- 48.Ширшов, Е.В. Информационно-педагогические технологии: Ключевые понятия [Текст] /Е.В. Ширшов; под ред. Т.С. Буториной. - М.: Академия, 2013. – 256 с.
- 49.Энциклопедия профессионального образования: В 3-х т. [Текст] /под ред. С.Я. Батышева. - М.: Изд-во АПО, 2012. - 877 с.
- 50.Эрганова, Н.Е. Методика профессионального обучения [Текст]: учеб.пособие /Н.Е. Эрганова. - М.: Академия, 2013. - 160 с.

Приложение 1

Методика изучения мотивации обучения Лукьянова М.И.

Анкета

Дата _____ Ф.И. _____ Группа _____

Дорогой друг!

Внимательно прочитай каждое неоконченное предложение и все варианты ответов к нему. Подчеркни два варианта ответов, которые совпадают с твоим собственным мнением.

II. Обучение и знания необходимы мне для...

а) дальнейшей жизни; б) поступления в вуз, продолжения образования; в) саморазвития, совершенствования; г) будущей профессии; д) обретения места в обществе (вообще в жизни); е) создания карьеры; ж) получения стартовой квалификации и устройства на работу.

2. Я бы не учился, если бы...

а) не было техникума; б) не было необходимости в этом; в) не необходимость поступления в вуз и моя будущая жизнь; г) не чувствовал, что это необходимо; д) не думал о том, что будет дальше.

3. Мне нравится, когда меня хвалят за...

а) знания; б) успехи в учебе; в) хорошую успеваемость и хорошо сделанную работу; г) способности и ум; д) трудолюбие и работоспособность; е) хорошие отметки.

IIII. Мне кажется, что цель моей жизни...

а) получить образование; б) создать семью; в) сделать карьеру; г) в развитии и совершенствовании; д) быть счастливым; е) быть полезным; ж) принять достойное участие в эволюционном процессе человечества; з) пока не определена.

5. Моя цель на уроке...

а) получение информации; б) получение знаний; в) попытаться понять и усвоить как можно больше учебного материала; г) выбрать для себя необходимое знание; д) внимательно слушать учителя; е) получить хорошую отметку; ж) пообщаться с друзьями.

6. При планировании своей работы я...

а) обдумываю ее, вникаю в смысл; б) сначала отдыхаю; в) стараюсь выполнить все аккуратно; г) выполняю сначала наиболее сложную ее часть; д) стараюсь выполнить ее побыстрей.

III7. Самое интересное— это...

а) обсуждение интересного мне вопроса; б) малоизвестные факты; в) практика, выполнение заданий; г) интересное сообщение преподавателя; д) диалог, обсуждение, дискуссия; е) получить отличную отметку; ж) общение с друзьями.

8. Я изучаю материал добросовестно, если...

а) он мне очень интересен; б) он мне необходим; в) мне нужна хорошая отметка; г) без всяких условий, потому, что делаю это всегда; д) меня заставляют; е) у меня хорошее настроение.

9. Мне нравится делать уроки, когда...

а) их мало и они несложные; б) когда я знаю, как их делать, и у меня все получается; в) это мне потребуется; г) это требует усердия; д) я отдохну после техникума и дополнительных занятий; е) у меня есть настроение; ж) материал или задание мне интересны; з) всегда, так как это необходимо для получения глубоких знаний.

IV10. Учиться лучше меня побуждает (побуждают)...

а) мысли о будущем; б) конкуренция и мысли о получении диплома; в) совесть, чувство долга; г) стремление получить высшее образование в престижном вузе; д) ответственность; е) родители (друзья) или преподаватели.

11. Я более активно работаю на занятиях, если...

а) ожидаю одобрения окружающих; б) мне интересна выполняемая работа; в) мне нужна хорошая отметка; г) хочу больше узнать; д) хочу, чтоб на меня обратили внимание; е) изучаемый материал будет мне необходим в дальнейшем.

12. Хорошие отметки — это результат...

а) моего напряженного труда; б) труда преподавателя; в) подготовленности и понимания мной темы; г) моего везения; д) моего добросовестного отношения к учебе; е) моего таланта или способностей.

V13. Мой успех при выполнении заданий зависит от...

а) настроения и самочувствия; б) понимания мной учебного материала; в) моего везения; г) активной подготовки, прилагаемых усилий; д) заинтересованности в хороших отметках; е) внимания к речи преподавателя.

14. Я буду активным, если (так как)...

а) хорошо знаю тему и понимаю учебный материал; б) смогу справиться с предлагаемыми преподавателем заданиями; в) считаю нужным всегда так поступать; г) меня не будут ругать за ошибку; д) твердо уверен в своих знаниях; е) мне иногда так хочется.

15. Если учебный материал мне не понятен (труден для меня), то я...

а) ничего не предпринимаю; б) прибегаю к помощи товарищей; в) мирюсь с ситуацией; г) стараюсь разобраться во что бы то ни стало; д) надеюсь, что разберусь потом; е) вспоминаю объяснение преподавателя и просматриваю записи, сделанные на уроке.

VI16. Сделав ошибку при выполнении задания, я...

а) выполняю его повторно, исправляя ошибки; б) теряюсь; в) прошу помощи у товарищей; г) нервничаю; д) продолжаю думать над ним; е) отказываюсь от его выполнения.

17. Если я не знаю, как выполнить учебное задание, то я...

а) обращаюсь за помощью к товарищам; б) отказываюсь от его выполнения; в) думаю и рассуждаю; г) списываю у товарища; д) обращаюсь к учебнику; е) огорчаюсь.

18. Мне не нравится выполнять учебные задания, если они...

а) требуют большого умственного напряжения; б) не требуют усилий; в) требуют зубрежки и необходимость действовать по «шаблону»; г) не требуют сообразительности (смекалки); д) сложные и большие; е) однообразные и не требуют логического мышления.

Спасибо за ответы!

Обработка результатов

Предложения 1, 2, 3, входящие в содержательный блок I диагностической методики, отражают такой показатель мотивации, как личностный смысл обучения.

Предложения 4, 5, 6 входят в содержательный блок II методики и характеризуют другой показатель мотивации — способность к целеполаганию.

Содержательный блок III анкеты (предложения 7, 8, 9) указывает на иные мотивы.

Каждый вариант ответа в предложениях названных блоков обладает определенным количеством баллов в зависимости от того, какой именно мотив проявляет себя в предлагаемом ответе.

Внешний мотив — 0 баллов. Игровой мотив — 1 балл. Получение отметки — 2 балла. Позиционный мотив — 3 балла. Социальный мотив — 4 балла. Учебный мотив — 5 баллов.

Для того чтобы исключить случайность выборов и получить более объективные результаты, учащимся предлагается выбрать 2 варианта ответов.

Приложение 2

Анкета для преподавателей

Используете ли вы творческие игры в педагогическом процессе?

Какие формы игры вы считаете наиболее успешными в учебном процессе?

В каких случаях вы используете творческую игру?

На каких этапах урока предпочтительнее на ваш взгляд использовать творческую игру или её элементы?

Какую цель вы чаще всего преследуете, используя творческую игру?

Каких результатов чаще всего вы хотите добиться, удаётся ли вам это сделать?

Выполняют ли студенты все предложенные правила игры?

В каких случаях не нужно применять творческие игры?

Какие психологические качества студента развивает творческая игра?

Целесообразно ли использовать творческую игру для развития качеств личности обучающегося?

Приложение 3

Участнику исследования!

Просим Вас принять участие в исследовании, целью которого является выявление Вашего отношения к инновационным формам организации обучения (ролевые игры, проблемные занятия, занятия в форме проектной деятельности и другие).

Выберите наиболее соответствующий Вашему мнению вариант ответа и обведите его.

1. Каким формам организации занятия Вы отдаете предпочтение?

а) традиционным – стандартное занятие с обычным изложением материала;

б) хотелось бы, чтобы преподаватель применял игровые формы обучения или просто организовывал занятие иначе;

в) для меня это безразлично.

2. Как, по Вашему мнению, форма организации занятия влияет на заинтересованность в обучении по данной дисциплине?

а) да, конечно;

б) нет, не думаю;

в) для меня это не имеет значения;

Ваш вариант ответа: _____.

4.Общий комментарий

Квалификационная работа (проект) выполнена мной самостоятельно.
Использованные в работе материалы и концепции из опубликованной научной литературы и других источников имеют ссылки на них.

Отпечатано в _____ экземплярах.

Список литературы содержит _____ наименований.

Количество страниц дипломной работы _____ .

Один экземпляр работы сдан в ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»

« _____ » _____

(дата)

Подпись

Ф.И.О.