



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

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

**Методические аспекты применения игровых технологий при освоении
дисциплины общепрофессионального модуля в профессиональных
образовательных организациях**

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

Проверка на объем заимствований:
_____ % авторского текста

Работа рекомендована к защите
«19» февраля 2026 г.
Зав. кафедрой АТИТ и МОТД
_____ Руднев В.В.

Выполнил:
Студент группы ЗФ-409-082-3-2
Солодкий Андрей Сергеевич

Научный руководитель:
д.т.н., профессор кафедры
АТ, ИТ и МОТД
Дмитриев Михаил Сергеевич

Челябинск
2026

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	7
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ПРИМЕНЕНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ОРГАНИЗАЦИЯХ.....	12
1.1 Понятие и сущность игровых технологий	12
1.2. Дидактическая сущность и ключевые элементы игровых технологий	20
1.3. Особенности использования игровых технологий в системе среднего профессионального образования.....	30
ВЫВОДЫ ПО 1 ГЛАВЕ	36
ГЛАВА 2. МЕТОДИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ПРИ ИЗУЧЕНИИ ОБЩЕПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ МОДУЛЕЙ В УЧРЕЖДЕНИЯХ СРЕДНЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ.....	39
2.1. Методические рекомендации по использованию игровых технологий в изучении общепрофессиональных дисциплин в системе среднего профессионального образования.....	39
2.2. Экспериментальное исследование эффективности применения игровых технологий в среднем профессиональном образовании	45
ВЫВОДЫ ПО 2 ГЛАВЕ	55
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	60
Приложение I.....	66
Приложение II.....	79
Приложение III.....	80

ВВЕДЕНИЕ

Современные образовательные технологии должны быть ориентированы на всестороннее развитие личности, отвечающей требованиям современного общества, и на повышение качества образования. Использование таких технологий позволяет вывести процесс обучения на принципиально новый уровень.

Актуальность исследования обусловлена необходимостью трансформации традиционного образовательного процесса. Традиционное обучение, основанное на простом воспроизведении информации, уже не отвечает современным требованиям: вместо пассивного восприятия информации учащиеся должны быть активно вовлечены в процесс обучения.

Задача педагога сегодня — не просто передать знания, а мотивировать обучающихся к самостоятельному поиску, исследованию и применению знаний для решения практических задач. Педагог создаёт условия для выдвижения гипотез, экспериментов и самостоятельного «открытия» знаний.

Особую значимость в этом контексте приобретают игровые технологии (ИТ), которые:

- Обеспечивают активное вовлечение обучающихся в образовательный процесс;
- Формируют навыки решения практических задач;
- Стимулируют творческое и критическое мышление;
- Способствуют развитию коммуникативных навыков и командной работы;
- Позволяют моделировать реальные профессиональные ситуации;
- Повышают мотивацию к освоению сложных дисциплин.

Актуальность применения игровых технологий усиливается в рамках современной реформы образования в России, ориентированной на

личностно-ориентированное обучение. Этот подход влечёт за собой обновление содержания образования и внедрение новых технологий, направленных на развитие личности и подготовку конкурентоспособных специалистов — компетентных, креативных, способных мыслить нестандартно.

Объект исследования — процесс преподавания дисциплин общепрофессионального модуля в профессиональных образовательных организациях.

Предмет исследования — методические особенности применения игровых технологий в преподавании дисциплин общепрофессионального модуля, включая:

- Типологию игровых методов, адаптированных к профессиональному обучению;
- Алгоритмы интеграции игровых технологий в учебные программы;
- Критерии оценки эффективности их применения;
- Специфику адаптации игровых форматов под различные дисциплины и категории обучающихся.

Цель исследования — разработать и обосновать комплекс методических рекомендаций по внедрению игровых технологий в процесс преподавания дисциплин общепрофессионального модуля.

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие **задачи**:

1. Провести теоретический анализ психолого-педагогической литературы по проблеме применения игровых технологий в профессиональном образовании.
2. Изучить специфику дисциплин общепрофессионального модуля и выявить темы/разделы, наиболее подходящие для внедрения игровых методов.

3. Систематизировать виды игровых технологий (деловые игры, симуляции, квесты, викторины и др.) с учётом их дидактического потенциала для профессионального обучения.

4. Разработать комплекс игровых заданий и сценариев, адаптированных к содержанию дисциплин общепрофессионального модуля (с учётом профиля подготовки техникума).

5. Оценить эффективность применения игровых технологий на основе комплекса критериев: успеваемость, динамика вовлечённости, результаты анкетирования обучающихся. Сформулировать практические рекомендации для преподавателей по интеграции игровых технологий в учебный процесс.

Гипотеза исследования: образовательный процесс в организациях среднего профессионального образования станет более эффективным, если в изучение общепрофессиональных дисциплин интегрировать игровые технологии, сочетая их с другими педагогическими подходами (проблемно-ориентированным обучением, кейс-методами, элементами проектного обучения).

Предполагается, что такое сочетание обеспечит:

– Активизацию познавательной деятельности студентов за счёт игровой мотивации и интерактивности;

– Более глубокое усвоение теоретических знаний через моделирование профессиональных ситуаций;

– Развитие метапредметных компетенций (командная работа, критическое мышление, принятие решений);

– Повышение вовлечённости обучающихся за счёт разнообразия форм учебной деятельности;

– Плавный переход от репродуктивных методов к продуктивным и творческим формам работы.

База исследования — профессиональные образовательные организации, в том числе ГБПОУ «Верхнеуральский Агротехнологический техникум — Казачий Кадетский Корпус». В исследовании участвуют студенты 1–2 курсов, осваивающие дисциплины общепрофессионального модуля, и преподаватели этих дисциплин.

Методы исследования:

- Теоретические (анализ научной литературы, нормативных документов, учебных программ и методических материалов);
- Эмпирические (наблюдение за учебным процессом, анкетирование студентов и преподавателей, педагогический эксперимент);
- Статистические (обработка и интерпретация данных успеваемости, результатов тестирования и анкетирования с применением методов количественного и качественного анализа).

Практическая значимость исследования заключается в том, что разработанные методические рекомендации могут быть использованы:

- Преподавателями профессиональных образовательных организаций для совершенствования учебного процесса;
- Методическими службами техникумов и колледжей при обновлении рабочих программ дисциплин;
- В системе повышения квалификации педагогов для демонстрации эффективных практик внедрения игровых технологий;
- При подготовке учебно-методических комплексов, включающих интерактивные формы работы со студентами.

Научная новизна исследования состоит в:

- Систематизации игровых технологий применительно к дисциплинам общепрофессионального модуля с учётом специфики агротехнологического и кадетского направлений подготовки;
- Разработке критериев оценки эффективности применения игровых методов в условиях профессионального образовательного учреждения;

–Обосновании модели интеграции игровых технологий в традиционные учебные планы без нарушения требований ФГОС.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ПРИМЕНЕНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ОРГАНИЗАЦИЯХ

1.1 Понятие и сущность игровых технологий

Игровые технологии в педагогике - это системно организованный комплекс методов и приёмов обучения, реализуемый в форме педагогических игр. Их сущностная особенность - наличие чётко сформулированной учебной цели и соответствующего ей педагогического результата, которые имеют явную учебно-познавательную направленность.

В отличие от спонтанных игр, педагогическая игра:

- Подчиняется заранее определённым правилам;
- Моделирует учебные или социально значимые ситуации;
- Предполагает распределение ролей между участниками;
- Связывает достижение дидактической задачи с игровым результатом.

Принцип активности учащихся является фундаментальным в процессе обучения. Следует отметить, что такая активность редко возникает спонтанно, а скорее является следствием целенаправленного применения педагогических технологий. Игра, будучи неотъемлемой частью человеческой жизни с раннего возраста, представляет собой значительный педагогический ресурс.

Образовательные задачи успешно интегрируются в содержание игры. Для этого применяются различные виды игровых форм, включая занимательные, театрализованные, деловые, ролевые и компьютерные игры [37].

Применение игровых технологий в системе среднего профессионального образования может быть реализовано в следующих формах:

–В качестве самостоятельной технологии для освоения отдельных понятий, тем и разделов профессиональных модулей.

–Как составная часть более масштабных образовательных технологий.

–В рамках проведения занятия или его отдельных фрагментов (введения, объяснения, закрепления материала, выполнения упражнений, контроля знаний).

–В качестве технологии, используемой во внеклассной работе.

Термин «игровые технологии» объединяет обширную группу приемов, направленных на организацию педагогического процесса посредством различных педагогических игр [39].

Реализация игровых приемов и ситуаций в рамках урочной деятельности происходит по следующим основным направлениям:

1. Дидактическая цель формулируется через игровую задачу:

– Учебная цель маскируется под игровую задачу;

– Учащиеся воспринимают задание как игру, а не как обычное упражнение;

– Мотивация повышается за счет игровой формы.

2. Игровая регламентация учебной деятельности:

– Устанавливаются четкие правила игры;

– Деятельность учащихся подчиняется игровым регламентам;

– Структура урока определяется игровыми условиями.

3. Учебный материал как инструмент игры:

– Образовательный контент встраивается в игровую механику;

– Знания и навыки становятся частью игрового процесса;

– Учебные задания трансформируются в игровые задачи.

4. Элемент соревнования:

– Вводится конкурентный компонент;

– Создается соревновательная атмосфера;

–Формируется мотивация к достижению результата.

5. Связь результата и успеха:

–Успешное выполнение учебного задания приводит к игровому выигрышу;

–Достижение образовательных целей подкрепляется игровыми достижениями;

–Создается прямая зависимость между учебной и игровой успешностью.

Такой подход позволяет сделать обучение более увлекательным и эффективным, повышая мотивацию учащихся и улучшая усвоение материала [26].

При использовании игровых технологий на занятиях необходимо соблюдение следующих условий (Рисунок 1)

Педагогическая целесообразность:

Игры должны служить инструментом для реализации поставленных учебно-воспитательных задач, способствуя усвоению знаний, развитию навыков и формированию личностных качеств.

Дидактическая доступность:

Игровые активности должны быть адаптированы к уровню подготовки и когнитивным возможностям обучающихся, обеспечивая их активное вовлечение и понимание правил.

Рациональное дозирование:

Частота и продолжительность использования игровых элементов должны быть тщательно продуманы, чтобы поддерживать интерес, избегать перегрузки и сохранять фокус на учебном материале.

Рисунок.1 - Необходимые условия использования игровых технологий

Существует несколько категорий занятий, в которых успешно применяются игровые технологии.

Рольевые игры на уроке: Интеграция ролевых игр в учебный процесс. **Игровая организация учебного процесса:**

- Уроки-соревнования;
- Уроки-конкурсы;
- Уроки-путешествия.

Итоговая организация учебного процесса: Использование игровых заданий, аналогичных традиционным, для подведения итогов;

- В начале, середине и конце занятия;
- При знакомстве с новым материалом;
- Для закрепления знаний, умений и навыков;
- При повторении и систематизации изученного.

Внеклассная работа: Разнообразные формы внеклассной деятельности, включая:

- Межкурсовые мероприятия;
- Проекты с участием социальных партнеров;
- Примеры: КВН, экскурсии, вечера олимпиад.

Учебные игры согласно классификации Е.А. Крюковой [33] подразделяются на три основных типа:

- Ситуационные игры - направлены на решение конкретных учебных ситуаций, где участники должны проявить свои знания и умения в заданных условиях.

- Рольевые игры - предполагают распределение ролей между участниками и проигрывание определенных социальных или профессиональных ситуаций.

- Деловые игры - моделируют профессиональную деятельность и управленческие ситуации, приближенные к реальным условиям работы.

Общая характеристика всех типов игр заключается в их личностной ориентации. Это означает, что:

- Основной акцент делается на развитие личности участника

– Оценивается не только правильность решения, но и оригинальность подхода;

– Важным фактором является способность участника:

- Представить себя в новой роли;
- Продемонстрировать нестандартное мышление;
- Убедить других в своей правоте.

Критерии успеха в таких играх определяются не столько правильностью ответов, сколько:

- Умением мыслить творчески;
- Способностью к самопрезентации;
- Навыками аргументации;
- Умением работать в команде.

Таким образом, данная классификация подчеркивает важность развития личностных качеств участников образовательного процесса через игровую деятельность, где победа достигается не только за счет знаний, но и за счет развития soft skills (мягких навыков).

Классификация игр по количеству участников представляется целесообразной, включая групповые, индивидуальные и массовые формы [17].

Внедрение игр, аналогичных приведенным, возможно в следующих контекстах:

- В рамках одного занятия;
- В структуре серии занятий по определенной теме;
- В рамках всего курса дисциплины;

Реализация игровой деятельности обусловлена соблюдением комплекса условий, включающего психологические, социально-психологические и педагогические аспекты [3].

Учебная игра должна быть релевантной, то есть значимой и осмысленной для каждого участника. Она должна иметь четкий мотив, а

игроки должны ощущать потребность в участии. Важную роль играет как интеллектуальная, так и психологическая готовность к игре.

Ключевым фактором является создание благоприятной атмосферы, способствующей взаимодействию и взаимопониманию. В большинстве случаев это зависит от преподавателя, который должен учитывать индивидуальные особенности каждого участника.

Необходимо создавать условия, обеспечивающие взаимодействие и сотрудничество между учащимися. Одним из таких условий является готовность участников к совместной игровой деятельности.

Преподаватель должен быть уверен в целесообразности использования игры как формы обучения. Каждая игра должна решать конкретную учебную задачу, соответствующую возможностям участников. Преподаватель несет ответственность за определение целей, задач, содержания и хода игры [8].

Игровые технологии занимают важное место в образовательном процессе. Они не только способствуют развитию познавательных интересов и активизации деятельности обучающихся, но и играют ключевую роль в формировании общих и профессиональных компетенций.

Правильно организованная игра, учитывающая специфику материала, позволяет:

- Тренировать память и помогать обучающимся вырабатывать речевые умения и навыки.
- Учить работать в команде и коллективе, взаимодействовать с руководством, коллегами и социальными партнерами при выполнении групповых заданий.
- Развивать навыки организации собственной деятельности, определения методов решения задач, оценки их эффективности и качества.
- Стимулировать умственную деятельность, развивать внимание и познавательный интерес к будущей профессии [3].

Педагогический опыт показывает, что интеграция игровых технологий в преподавание учебных дисциплин приносит ощутимые результаты. Студенты демонстрируют повышенную вовлеченность в процесс изучения нового материала и более активное взаимодействие с разнообразными информационными ресурсами как в аудитории, так и вне ее. Игровые механики эффективно снижают уровень стресса при публичных выступлениях и предоставляют ценные данные для оценки сформированности как общих, так и профессиональных компетенций.

Игровые технологии обогащают содержание обучения и повышают его качество. Игра занимает уникальное положение в арсенале методов активного обучения, выступая одновременно и как педагогический метод, и как форма организации учебной деятельности в учреждениях среднего профессионального образования. Она обладает потенциалом для синтеза практически всех существующих активных методик [10].

Исходя из этого, можно выделить следующие педагогически значимые цели применения игровых технологий в образовательном процессе:

- **Содействие становлению личности:** поддержка студентов в их жизненном самоопределении, формировании нравственных ориентиров, гражданской позиции и профессиональной идентичности.

- **Развитие субъектности студента:** создание условий для всестороннего развития личности, воспитания самостоятельности, ответственности и раскрытия внутреннего потенциала.

- **Формирование социальной компетентности:** обеспечение среды для успешной самореализации личности и ее гармоничного вхождения в социум.

- **Развитие коммуникативных и коллективных навыков:** стимулирование формирования общественной направленности личности и укрепление позитивных взаимоотношений в коллективе.

- Воспитание активной гражданской позиции и профессиональной зрелости: формирование личности, готовой к принятию ответственных решений, способной к эффективному сотрудничеству и обладающей высоким уровнем самосознания и ответственности [16].

Одна игра обладает широким спектром возможностей и может выполнять несколько ключевых функций (Рисунок 2.):



Рисунок 2 - Функции игр

Деловая игра – это мощный инструмент для раскрытия творческого потенциала обучающихся. Она играет ключевую роль в формировании их профессиональной "Я-концепции" и позволяет успешно решать профессионально-игровые задачи в учебном процессе. В современной педагогике деловые игры зарекомендовали себя как эффективная технология и один из ведущих методов активного обучения. Их уникальная "двуплановость" обеспечивает одновременное решение как игровых и профессиональных задач, так и комплексное обучение и воспитание участников.

Благодаря деловым играм у обучающихся формируются сильные профессиональные мотивы и устойчивые познавательные интересы. Они способствуют развитию критического мышления будущего специалиста, укрепляют навыки командной и коллективной работы, а также совершенствуют умения социального взаимодействия [25].

1.2. Дидактическая сущность и ключевые элементы игровых технологий

Термин «игровые педагогические технологии» объединяет широкий спектр методов и приемов, предназначенных для организации педагогического процесса в форме игры. Использование игровых технологий на занятиях, посредством игровых приемов и специально созданных ситуаций, служит мощным стимулом для вовлечения студентов в учебную деятельность [31].

Классификация педагогических игр осуществляется по следующим критериям:

1. По виду деятельности:
 - Физические игры,
 - Интеллектуальные игры,
 - Трудовые игры,

- Социальные игры,
- Психологические игры.

2. По характеру педагогического процесса:

А. Обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие: направлены на формирование и закрепление знаний, навыков и умений.

Б. Познавательные, воспитательные, развивающие: ориентированы на расширение кругозора, формирование ценностных ориентаций и развитие когнитивных способностей.

В. Репродуктивные, продуктивные, творческие: предполагают воспроизведение информации, ее применение в новых условиях и создание оригинальных решений.

Г. Коммуникативные, диагностические: способствуют развитию навыков взаимодействия и оценке уровня усвоения материала.

Дидактическая игра, в отличие от игры как таковой, характеризуется наличием четко определенной цели обучения и, как следствие, ожидаемых педагогических результатов [39].

Основные компоненты дидактической игры включают:

- Игровой замысел: концептуальная основа игры, определяющая ее сюжет и правила.
- Игровые действия: последовательность операций, выполняемых участниками в соответствии с правилами игры.
- Познавательное содержание: учебный материал, который интегрирован в игровую деятельность и подлежит усвоению.
- Оборудование: материально-технические средства, необходимые для проведения игры.
- Результаты игры: как учебные достижения (усвоенные знания, сформированные умения), так и игровые (удовлетворение от процесса, достижение победы).

Ключевым элементом дидактической игры является инновационное содержание. Оно заключается в активном освоении студентами знаний и умений, которые непосредственно применимы для решения конкретных учебных проблем, тем самым способствуя глубокому и осознанному усвоению материала [33].

Выделяются следующие виды дидактических игр:

1. Игры-упражнения – это интерактивные активности, направленные на развитие конкретных навыков через решение задач в игровой форме.

Они включают:

– Кроссворды: развивают эрудицию и внимательность;

– Ребусы: тренируют логическое мышление;

– Викторины: способствуют закреплению знаний.

2. Игры-путешествия погружают в процесс обучения через:

– Рассказы: развивают воображение и понимание контекста;

– Дискуссии: формируют навыки коммуникации и критического мышления;

– Творческие задания: стимулируют креативность.

3. Игры-соревнования – командный формат, где участники:

– Делятся на группы;

– Развивают дух соперничества;

– Формируют навыки командной работы.

Комплексный подход с использованием игровых форматов способствует:

– Развитию профессиональных компетенций;

– Формированию навыков самообразования;

– Личностному росту выпускников;

– Повышению мотивации к обучению;

– Развитию гибких навыков (soft skills), таких как коммуникация и работа в команде.

Этот метод особенно эффективен для студентов среднего профессионального образования, делая обучение более увлекательным и результативным.

Существует спектр целевых ориентаций в игровой технологии, выделенный Г. К. Селевко, включает следующие цели (Рисунок 3.)

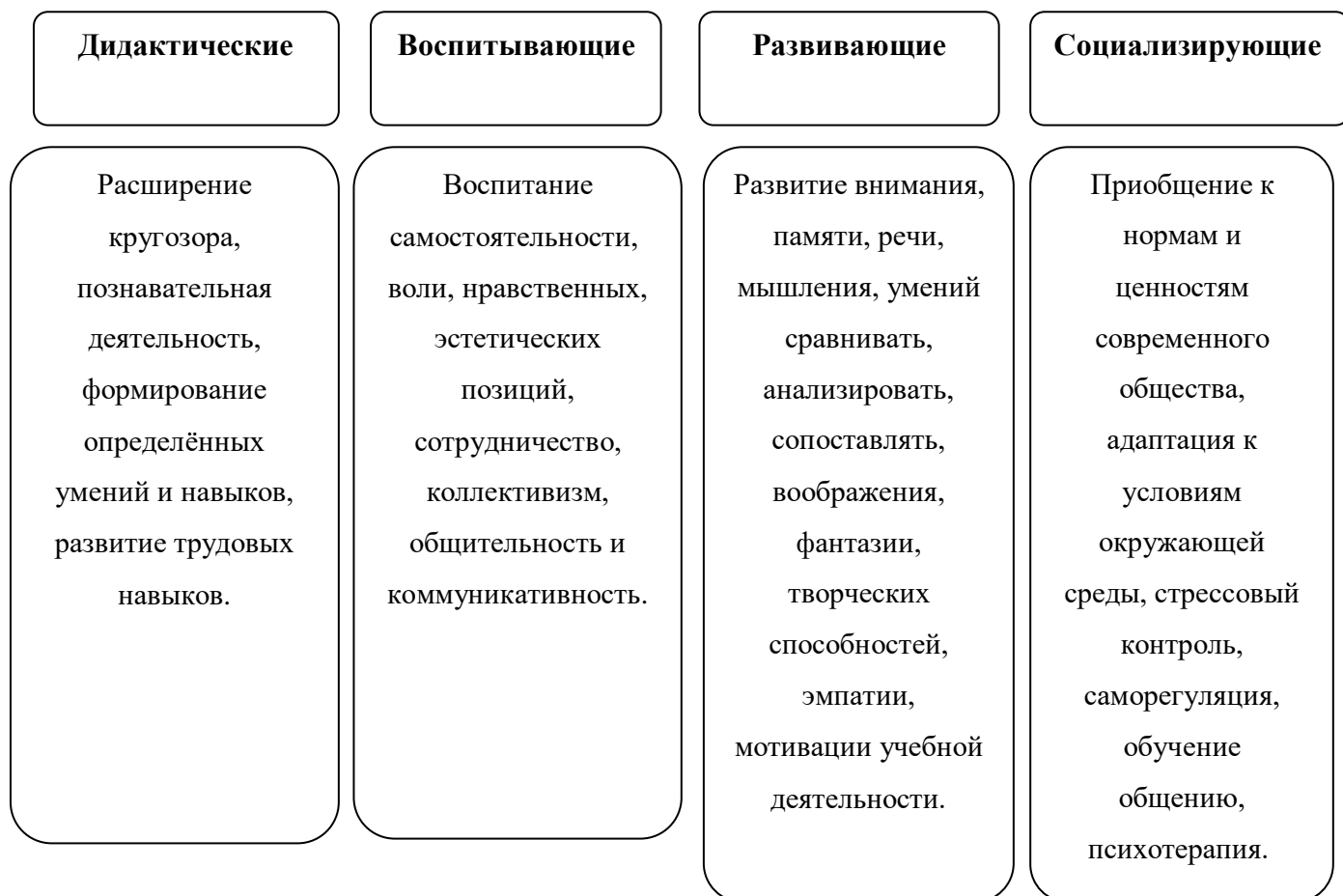


Рисунок 3 - Спектр целевых ориентаций

Ввиду ограниченности теоретических выводов по рассматриваемой проблеме, представляется целесообразным начать с определения ряда ключевых терминов: учебная деятельность, игровая деятельность, игровое состояние, игровая ситуация, игровые (ролевые) действия, игровая учебная задача и игровое обучение. Традиционно, учебная деятельность детерминируется задачами обучения и осуществляется под руководством учителя с целью усвоения учебного предмета [35].

Исследование научной литературы позволяет предположить существование двух основных, относительно обособленных состояний обучаемого: реально-учебного и воображаемого. Первое соотносится с парадигмой традиционного обучения, тогда как второе характерно для ситуативно-ролевого и проблемного подходов.

Как справедливо отмечает М.Ж.Арстанов [4], игровая учебная задача выступает «стержнем учебно-ролевой игры, ее пусковым механизмом». Он характеризует задачу как «возмущающее воздействие», функция которого заключается в создании проблемной ситуации. Эта проблема, в свою очередь, становится способом логико-смысловой организации предметного содержания, окружающего задачу. При этом, хотя сама ситуация может иметь фантастический характер, проблема должна быть правдоподобной.

Многоаспектность игровой деятельности проявляется в следующем: с одной стороны, это творческое эмоциональное состояние участников и их совместная проблемно-поисковая деятельность. С другой стороны, это процесс моделирования и реализации проблемных ситуаций профессиональной направленности, служащий основой для организации данной деятельности. Полагаем, что кульминацией игровой познавательной деятельности является анализ ситуаций и принятие решений.

Согласно психологическим исследованиям, благоприятный психологический климат является неотъемлемой частью педагогически грамотно организованной игровой познавательной деятельности, способствующей развитию лучших качеств обучающихся. Тем не менее, приходится констатировать, что как вопросы гуманизации отношений между участниками игры, так и проблема формирования благоприятного психологического климата в рамках игровой познавательной деятельности на неязыковых факультетах остаются недостаточно изученными и не получили должного практического применения. В настоящей работе,

опираясь на фундаментальные исследования Д.Б. Эльконина [25] и современные подходы к структурированию учебно-ролевых игр, я считаю целесообразным выделить следующие основополагающие структурные компоненты игровой деятельности:

Предмет исследования: Игровая ситуация профессиональной направленности как элемент учебно-ролевой игры.

Структурные компоненты игровой познавательной деятельности:

1. Деятельность преподавателя:

- Отбор содержания учебного материала;
- Постановка задач;
- Организация и управление игровой познавательной деятельностью.

2. Деятельность обучающихся:

- Роли и должности в рамках игры;
- Правила игры;
- Функциональные обязанности играющих.

3. Игровое поле: Модель среды.

Четкое выделение данных структурных компонентов способствует более глубокому пониманию сущностных особенностей учебно-ролевой игры и облегчает исследование ее характеристик как средства активизации. По мнению большинства исследователей, игровая ситуация является ключевым обучающим фактором [11].

В предлагаемой нами структуре игровой деятельности, игровая ситуация профессиональной направленности выступает не только как главный обучающий фактор, но и как условие ее протекания, определяя ее предмет. Я полагаю, что игровая ситуация является конструктивной основой игровой деятельности. В ней происходит совершенствование обучающегося, который самостоятельно мыслит и действует, моделируя

собственную деятельность, деятельность других, а также личные и общественные отношения.

Структура игровой деятельности, являющаяся методом обучения, базируется на деятельности обучающихся и их функциональных обязанностях. Игра выступает как значимое средство совершенствования образовательного процесса. Деятельность преподавателя также является неотъемлемым элементом игровой деятельности и включает в себя:

- Концептуальное проектирование и прогнозирование учебно-познавательной ролевой деятельности студентов.
- Селекцию учебного материала для формирования игровых ситуаций.
- Формулирование целей и задач.
- Подготовку соответствующего «игрового поля».

Педагогическим условием успешной иноязычной игровой познавательной деятельности студентов неязыковых специальностей является квалифицированное педагогическое управление данными компонентами. Это управление может осуществляться как преподавателем, так и обучающимися посредством саморегуляции в рамках игровой деятельности [14].

Все компоненты структуры игровой деятельности неразрывно связаны между собой. Выпадение любого из них нарушает целостность и эффективность всей системы. Это лишь краткий обзор структурного содержания модели игровой познавательной деятельности [16].

Ключевым теоретико-методологическим ориентиром для педагогических исследований является понимание роли игровой деятельности в развитии и формировании личности. Особое значение придается игровому обучению как инструменту подготовки человека к жизни и труду. Игровое обучение способно выступать как самостоятельный образовательный подход, основанный на моделировании

реальных профессиональных задач и направленный на профессиональное становление будущего специалиста.

В рамках игрового обучения активно развиваются такие личностные качества, как целеустремленность, активность, динамичность мышления, продуктивность умственной деятельности, прочность и оперативность памяти. Кроме того, формируется стремление к постоянному самосовершенствованию и укрепляется вера в собственные силы [15].

Теоретико-методологической основой нашего исследования является положение о значении учебно-ролевых игр в подготовке человека к жизни и труду. В рамках данного подхода мы определяем игровое обучение как моделирование ключевых аспектов профессиональной деятельности. Это позволяет осуществить углубленный анализ педагогической эффективности систем учебно-ролевых игр профессиональной направленности.

Сущность активизации познавательной деятельности посредством учебно-ролевых игр раскрывается через системно-динамическое рассмотрение их природы и дидактических возможностей. Учебно-ролевая игра функционирует как развернутая форма совместной познавательной деятельности преподавателя и студентов, а ее роль в стимулировании познавательной активности студентов вузов исследуется через анализ ее сущности и функций (Рисунок 4).

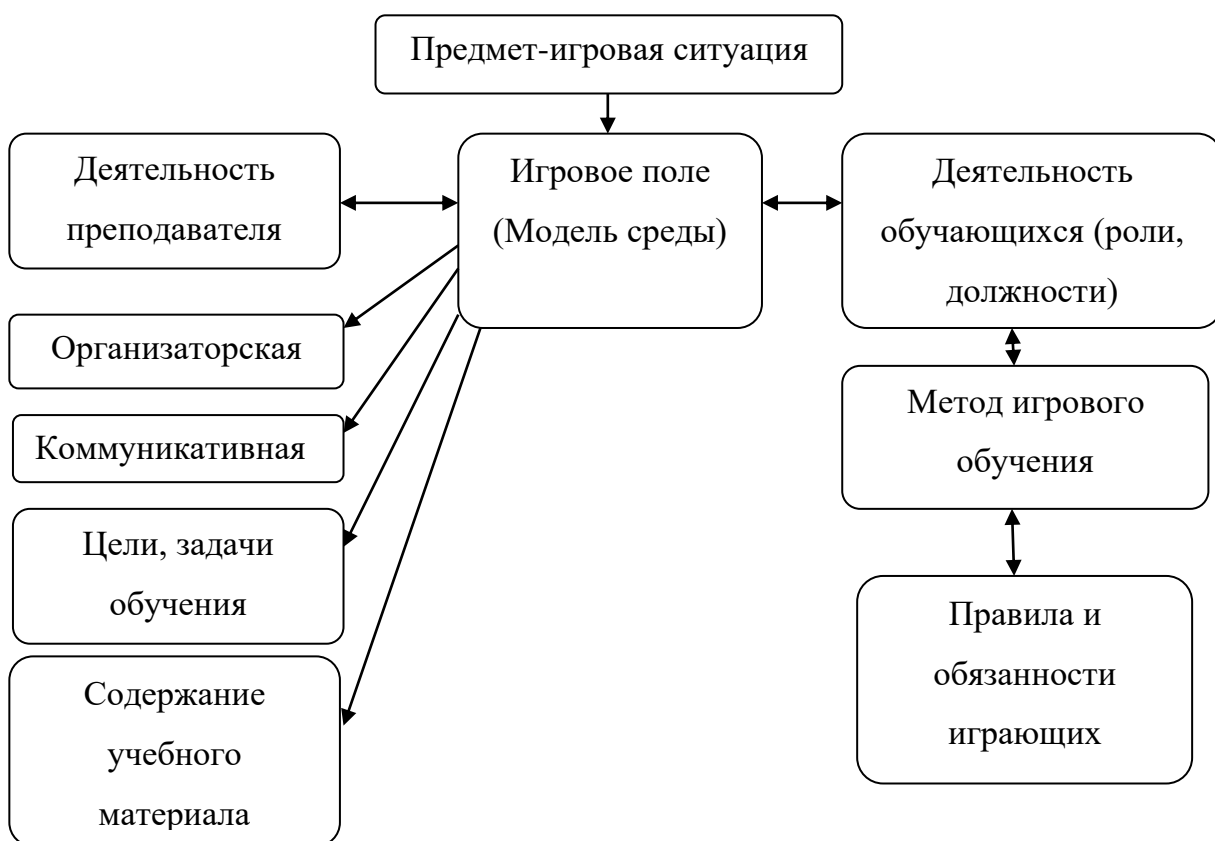


Рисунок 4 - Структурная модель игровой деятельности

В рамках функционально-направленного обучения познавательная парадигма служит структурным и смысловым ориентиром, направляя познавательную деятельность обучающихся. Она включает два взаимосвязанных аспекта:

- Действия преподавателя: как субъекта, обучающего студентов профессионально-ориентированным видам и формам деятельности.
- Действия обучающихся: как субъектов, самостоятельно добывающих знания через игровую познавательную деятельность.

Очевидна взаимосвязь этих двух компонентов.

Исходя из этого, с точки зрения функциональности как методологического принципа, ключевым условием совершенствования речевого взаимодействия между преподавателем и обучающимися является изменение их взаимоотношений. Необходимо перейти от субъектно-объектных отношений к субъектно-субъектным [8]. В

традиционной методике, при субъектно-объектных отношениях, преподаватель, обладая предметом знаний, воздействует на обучающихся исключительно как на объект своего воздействия [21].

Субъектно-субъектные отношения в игровой методике обучения - этот подход основан на принципах равноправного партнерства и активного вовлечения всех участников в процесс познания.

Ключевые характеристики:

– Совместное познание: Преподаватель и обучающиеся вместе исследуют предмет.

– Конгруэнтность: Отношения строятся на искренности и открытости.

– Общность целей: Все участники образовательного процесса нацелены на общий результат.

– Активная позиция: Обучающиеся занимают ведущую роль в учебной деятельности.

Новизна подхода:

– Отказ от иерархии: Преодоление традиционной модели "преподаватель-ученик";

– Партнерство: Создание равноправного образовательного пространства;

– Активное исследование: Превращение пассивного усвоения знаний в самостоятельный поиск;

– Формирование активной позиции: Развитие у учащихся инициативности и самостоятельности.

Преимущества:

– Высокая мотивация: стимулирует интерес к обучению;

– Развитие мышления: способствует формированию критического и самостоятельного мышления;

– Командная работа: обучает эффективному взаимодействию;

- Глубокое усвоение: обеспечивает прочное понимание материала;
- Вовлеченность: повышает интерес и участие в процессе.

Этот подход отражает современные тенденции гуманизации образования, способствуя не только приобретению знаний, но и развитию ключевых метапредметных компетенций, таких как командная работа, критическое мышление и самообучение [18].

1.3. Особенности использования игровых технологий в системе среднего профессионального образования

В педагогической практике среднего профессионального образования наиболее часто применяются следующие виды игр:

- Деловые игры: способствуют развитию профессиональных навыков и принятию решений в приближенных к реальности условиях.

- Организационно-деятельностные игры (ОДИ): Направлены на осмысление и совершенствование организационных процессов и деятельности.

- Ролевые игры: позволяют студентам вживаться в различные профессиональные роли, отрабатывая коммуникативные и поведенческие модели.

- Имитационные игры: моделируют реальные производственные или управленческие ситуации для отработки практических навыков.

- Инновационные игры: стимулируют творческое мышление, поиск нестандартных решений и разработку новых подходов.

- Дидактические игры: Ориентированы на усвоение конкретных знаний, умений и навыков в игровой форме.

Игровая технология, как комплексный процесс, предшествующий непосредственному применению на занятии, включает в себя ряд последовательных этапов [24].

Первый этап- подготовка - является фундаментальным для успешного проведения игры. Рассмотрим его составляющие подробнее (Рис.5.):

1. Разработка сценария:
 - Создание основной сюжетной линии;
 - Проработка последовательности событий;
 - Определение ключевых моментов игры;
 - Разработка диалогов (если применимо).
2. План игры:
 - Хронологическое распределение этапов;
 - Временные рамки каждого элемента;
 - Последовательность действий участников;
 - Логистика проведения.
3. Общее описание:
 - Концепция игры;
 - Целевая аудитория;
 - Возрастные ограничения;
 - Ожидаемые результаты.
4. Содержание инструктажа:
 - Правила участия;
 - Техника безопасности;
 - Распределение ролей;
 - Объяснение целей и задач.
5. Материальное обеспечение:
 - Подготовка реквизита;
 - Оформление площадки;
 - Технические средства;
 - Необходимые материалы.

Особенности этапа

Временные затраты на первом этапе максимальны, поскольку включают:

- Генерацию идей;
- Проработку деталей;
- Согласование всех элементов;
- Тестирование материалов.

Соревновательный элемент должен быть:

1. Справедливым;
2. Захватывающим;
3. Соответствующим целям игры;
4. Доступным для всех участников.

Рекомендации по оптимизации

1. Предварительное тестирование материалов поможет выявить недочеты.
2. Пробный запуск сценария позволит скорректировать временные рамки.
3. Обратная связь от тестовой группы улучшит качество конечного продукта.
4. Документация всех этапов упростит последующую подготовку.

Качественное выполнение первого этапа гарантирует успешное проведение игры и минимизирует возможные проблемы во время её проведения.

Второй этап: Проведение игры

- Постановка проблемы: Определение сути задачи или вызова, который предстоит решить участникам.
- Определение условий: Четкое обозначение рамок, ограничений и вводных данных для игры.
- Формулировка правил: Разработка ясных и понятных инструкций, регулирующих ход игры.
- Установление регламента: Определение временных рамок, этапов и организационных аспектов игры.

- Распределение ролей: Назначение конкретных функций и задач каждому участнику или группе.
- Формирование групп: Объединение студентов в команды для совместной работы над заданиями.
- Консультации: Предоставление поддержки, ответов на вопросы и разъяснений по ходу игры.

Студенты среднего профессионального образования – это молодые люди, находящиеся в подростковом возрасте. Их отличает активное развитие фантазии и богатое воображение. В то же время, они остро нуждаются в создании собственного пространства для самовыражения, стремятся к проявлению взрослости и желают действовать самостоятельно. Поэтому простая игра ради развлечения уже не вызывает у них должного интереса. Для них важно чувствовать значимость игры и понимать свою роль в общем процессе [30].

На этапе проведения игры, независимо от того, проходит ли она в рамках учебного занятия или внеурочной деятельности, особое внимание уделяется регламенту. Этот аспект должен быть тщательно продуман преподавателем еще на этапе подготовки. Соблюдение регламента обеспечивается активным вовлечением преподавателя: он может выступать в роли модератора, направляющего ход игры, или же принимать непосредственное участие в игровом процессе.

В ходе игры студенты могут выполнять индивидуальные роли или работать в составе групп. При организации групповой работы над заданием целесообразно применять такие методы, как мозговой штурм для генерации идей и работа с различными источниками информации для поиска решений.

Групповая работа обязательно должна завершаться межгрупповой дискуссией. Этот этап включает в себя выступления команд,

представление полученных результатов и работу экспертов, которые анализируют и оценивают проделанную работу.

Третий этап: Анализ и обобщение результатов

– Формирование выводов по итогам игры: на этом этапе мы систематизируем и формулируем ключевые выводы, полученные в результате прохождения игры. Это могут быть как стратегические открытия, так и тактические наблюдения.

– Рефлексия игрового процесса: проводится детальное осмысление всего хода игры. Мы анализируем принятые решения, их последствия, а также собственные ощущения и реакции во время игровых событий.

– Оценка и самооценка проделанной работы: осуществляется комплексная оценка эффективности выполненных задач. Включает как объективную оценку результатов, так и субъективную самооценку участниками своей роли и вклада в общий успех.

– Формирование итоговых выводов и обобщение: на завершающем этапе мы синтезируем всю полученную информацию. Цель – сформировать целостное понимание пройденного пути, обобщить накопленный опыт и на его основе сформулировать конкретные рекомендации для дальнейших действий или будущих игр.

Первый этап:

- Разработка сценария;
- План игры;
- Общее описание;
- Содержание инструктажа;
- Материальное обеспечение.

Второй этап:

- Постановка проблемы;
- Определение условий;
- Формулировка правил;
- Установление регламента;
- Распределение ролей;
- Формирование групп;
- Консультации.

Третий этап:

- Формирование выводов по итогам игры;
- Рефлексия игрового процесса;
- Оценка и самооценка проделанной работы;
- Формирование итоговых выводов и обобщение.

Рисунок 5 - Этапы игровой деятельности

Подведение итогов – ключевой этап игры, включающий анализ ее хода и результатов. На этом этапе важно соотнести игровую (имитационную) модель с реальностью и оценить ход учебно-игрового взаимодействия. Обучающимся необходимо осознать:

– Что нового узнали: новые термины, действия.

– Чему научились: приобретенные навыки и компетенции.

– Практическую ценность: пользу для будущей профессиональной деятельности [32], [35].

Игровое обучение – процесс, отличающийся высокой степенью непредсказуемости и сложностью управления. На его течение влияет множество факторов: обстановка, настроение, подготовка, уровень знаний и владения информацией обучающихся, их интерес к проблеме и т.д. Тем не менее, систематическое и целенаправленное применение игровых методов способно принести значительные результаты как в развитии личностных качеств, так и в повышении эффективности учебной деятельности. Игра пробуждает радость и бодрость, вдохновляет обучающихся и обогащает их впечатлениями. Она позволяет избежать назидательности и создает в коллективе атмосферу дружелюбия. В процессе игры все участники незаметно для себя активизируются, увлеченно ищут ответы и начинают мыслить. Победителем становится не только тот, кто обладает обширными знаниями, но и тот, кто развил воображение, умеет наблюдать, замечать детали, быстро и точно реагировать в игровой ситуации, а также эффективно применять свои знания.

ВЫВОДЫ ПО 1 ГЛАВЕ

1. Роль игровых технологий в среднем профессиональном образовании:

Игровые технологии играют значимую роль в образовательном процессе учреждений среднего профессионального образования. Они не только способствуют формированию познавательных универсальных учебных действий, но и активизируют деятельность обучающихся, помогая развивать как общие, так и профессиональные компетенции.

2. Практические преимущества игровых технологий:

Практика применения элементов игровых технологий в преподавании учебных дисциплин в учреждениях среднего профессионального образования демонстрирует ряд существенных преимуществ. Наблюдается значительное повышение активности студентов при изучении нового материала и в самостоятельной работе с различными информационными источниками, как в аудитории, так и вне ее. Кроме того, игровые технологии помогают снять психологические барьеры при публичных выступлениях и предоставляют возможность для диагностики уровня сформированности различных общих и профессиональных компетенций.

3. Особенности восприятия учебной деятельности подростками:

Обучающиеся системы среднего профессионального образования – юноши и девушки подросткового возраста – обладают рядом специфических возрастных особенностей. Их восприятие учебной деятельности отличается, они обладают развитой фантазией и воображением. В этот период активно формируется потребность в создании собственного взгляда на мир и общество, а также возникает стремление к самостоятельным действиям. Поэтому простая игра ради игры им уже не интересна. Для них важно осознавать значимость игры и свою роль в ней.

4. Методические рекомендации по внедрению игровых технологий:

Для эффективного использования игровых технологий в учреждениях среднего профессионального образования необходимо учитывать ряд методических аспектов. Во-первых, игры должны быть тесно связаны с учебным материалом и способствовать достижению конкретных образовательных целей. Во-вторых, важно обеспечить разнообразие игровых форм и методов, чтобы поддерживать интерес обучающихся и учитывать их индивидуальные особенности. В-третьих, преподавателю следует выступать не только как организатор игры, но и как модератор, направляющий процесс и обеспечивающий рефлексию по итогам игрового взаимодействия.

5. Влияние игровых технологий на мотивацию и эмоциональное состояние обучающихся:

Игровые технологии способствуют повышению внутренней мотивации студентов, создавая условия для активного включения в учебный процесс. Игра как форма деятельности вызывает положительные эмоции, снижает уровень тревожности и способствует формированию благоприятного психологического климата в группе. Это, в свою очередь, улучшает качество усвоения материала и способствует развитию коммуникативных и социальных навыков.

6. Примеры игровых технологий, применяемых в среднем профессиональном образовании:

Среди наиболее эффективных игровых технологий можно выделить деловые игры, ролевые игры, симуляции, кейс-методы и интерактивные тренинги. Каждая из этих форм позволяет моделировать реальные профессиональные ситуации, что способствует развитию критического мышления, умения принимать решения и работать в команде. Использование современных цифровых платформ и приложений

расширяет возможности для внедрения игровых элементов, делая обучение более гибким и адаптивным.

7. Оценка эффективности игровых технологий:

Для объективной оценки влияния игровых технологий на образовательный процесс рекомендуется использовать комплексный подход, включающий как количественные, так и качественные методы. К количественным относятся тестирование, анализ успеваемости и статистика участия в игровых активностях. К качественным – опросы, интервью, наблюдения и самооценка обучающихся. Регулярный мониторинг позволяет своевременно корректировать методику и повышать результативность обучения.

8. Перспективы развития игровых технологий в среднем профессиональном образовании

С учетом динамичного развития информационных технологий и изменяющихся требований к профессиональным компетенциям, игровые технологии будут играть все более важную роль в системе среднего профессионального образования. В перспективе ожидается интеграция виртуальной и дополненной реальности, развитие адаптивных обучающих систем и создание персонализированных игровых сценариев, что позволит максимально эффективно учитывать индивидуальные потребности и потенциал каждого обучающегося.

Таким образом, игровые технологии представляют собой мощный инструмент, способствующий не только повышению качества образования, но и развитию личностных и профессиональных качеств обучающихся, что особенно актуально в условиях современного рынка труда и социальной среды.

ГЛАВА 2. МЕТОДИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ПРИ ИЗУЧЕНИИ ОБЩЕПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ МОДУЛЕЙ В УЧРЕЖДЕНИЯХ СРЕДНЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

2.1. Методические рекомендации по использованию игровых технологий в изучении общепрофессиональных дисциплин в системе среднего профессионального образования

В современном образовательном пространстве игровые технологии зарекомендовали себя как мощный инструмент для активизации познавательной деятельности студентов. Согласно Федеральным государственным образовательным стандартам среднего профессионального образования (ФГОС СПО), их применение способствует формированию [36]:

- Общих компетенций (ОК);
- Профессиональных компетенций (ПК);
- Метапредметных умений.

Педагогическая ценность игровых технологий заключается в следующем:

- Стимулирование мыслительной активности;
- Повышение самостоятельности обучающихся;
- Создание условий для творческого подхода к обучению;
- Развитие коммуникативных навыков.

Ключевые принципы организации игровой деятельности:

- Добровольность участия: Студенты должны быть заинтересованы и мотивированы к участию;
- Динамичное развитие игры: игра должна быть живой, с возможностью развития сюжета и неожиданных поворотов;

- Поддержание атмосферы вовлеченности: создание среды, где каждый участник чувствует себя частью процесса;
- Тесная связь игровой и учебной деятельности: игровые элементы должны напрямую способствовать достижению образовательных целей;
- Постепенное усложнение игровых форм: от простых к более комплексным заданиям для поддержания интереса и развития навыков.

В системе СПО активно используются следующие виды игровых технологий [39]:

- Деловые игры: моделируют реальные профессиональные ситуации, помогая сформировать целостное представление о будущей профессии.
- Ролевые игры: направлены на отработку коммуникативных навыков и отлаживание профессионального взаимодействия между участниками.
- Имитационные игры: воспроизводят реальные производственные процессы, позволяя студентам "прожить" их на практике.
- Дидактические игры: служат для закрепления теоретического материала в интерактивной и увлекательной форме.
- Кейс-игры: предлагают студентам решать конкретные профессионально-ориентированные задачи.

Функциональное назначение игр в учебном процессе:

- Мотивационная: повышает интерес к изучаемой дисциплине.
- Развивающая: способствует формированию ключевых профессиональных умений.
- Диагностическая: позволяет оценить уровень освоения компетенций.
- Социализирующая: помогает студентам адаптироваться к будущей профессиональной среде.

Алгоритм внедрения игровых технологий в учебный процесс:

Этап 1. Подготовительный:

- Определение четкой дидактической цели игры.
- Выбор оптимального типа игры, соответствующего теме занятия.
- Разработка детального сценария и правил игры.
- Подготовка необходимых раздаточных материалов.
- Распределение ролей между участниками.

Этап 2. Организационный:

- Создание вводной игровой ситуации.
- Подробное разъяснение правил и критериев оценки.
- Формирование команд (при необходимости).
- Распределение функциональных обязанностей внутри команд.

Этап 3. Игровой процесс:

- Выполнение заданий согласно сценарию.
- Активное взаимодействие участников в рамках отведенных ролей.
- Фиксация промежуточных результатов.
- Корректировка действий преподавателем (при необходимости).

Этап 4. Рефлексивно-аналитический:

- Обсуждение итогов игры.
- Проведение самооценки и взаимооценки участников.
- Анализ соответствия достигнутых игровых результатов поставленным учебным целям.
- Формулировка выводов, применимых в дальнейшей профессиональной деятельности.

Методические требования к разработке и проведению игр. Критерии отбора учебного материала:

- Соответствие ФГОС СПО и рабочей программе дисциплины.
- Практическая значимость для будущей профессии.

– Возможность моделирования реальных профессиональных ситуаций.

Требования к сценарию игры:

- Четкая и понятная формулировка задач.
- Максимальная реалистичность игровых условий.
- Вариативность возможных решений.
- Наличие элементов соревнования (если это уместно для достижения целей).

Роль преподавателя:

- Модератор игрового процесса, направляющий и поддерживающий активность;
- Эксперт по оценке результатов, обеспечивающий объективность;
- Фасилитатор групповой работы, помогающий командам эффективно взаимодействовать;
- Источник обратной связи, предоставляющий конструктивные комментарии и рекомендации.

Оценка эффективности игровых технологий Показатели результативности:

Когнитивный аспект:

- Уровень усвоения теоретического материала (желательно $\geq 80\%$).
- Способность применять полученные знания в моделируемых профессиональных ситуациях.

Деятельностный аспект:

- Сформированность ключевых профессиональных умений.
- Качество и полнота выполнения игровых заданий.

Мотивационный аспект:

- Повышение интереса к дисциплине (оценивается по результатам анкетирования).
- Активность и инициативность участия в игре.

Методы диагностики:

- Наблюдение: Целенаправленное отслеживание поведения и взаимодействия студентов.
- Экспертная оценка: Оценка результатов преподавателем и/или приглашенными специалистами.
- Анкетирование: Сбор мнений и самооценок студентов.
- Анализ продуктов деятельности: Оценка решений, проектов, отчетов, созданных в ходе игры.

Типичные ошибки и пути их преодоления. Ошибки при внедрении игровых технологий:

- Подмена игры развлекательной деятельностью: Отсутствие четкой образовательной цели, превращение игры в досуг.
- Отсутствие связи с учебными целями: Игра ради игры, без привязки к формированию компетенций.
- Нечеткость правил и критериев оценки: Студенты не понимают, что от них требуется и как будут оцениваться их действия.
- Недостаточная подготовка материально-технической базы: Отсутствие необходимых ресурсов, что затрудняет проведение игры.

Рекомендации по предотвращению ошибок:

- Тщательное планирование сценария: Детальная проработка всех этапов, задач и ожидаемых результатов.
- Предварительная тренировка элементов игры: Проведение "пилотных" запусков или отработка отдельных сложных моментов.
- Использование чек-листов для самоконтроля: помогает преподавателю убедиться в готовности всех компонентов игры.
- Привлечение обучающихся к разработке правил: повышает их вовлеченность и понимание процесса, способствует формированию ответственности.

Игровые технологии выступают как системный элемент образовательного процесса в СПО, играя ключевую роль в достижении следующих целей [20]:

– Интеграция теории и практики: игры позволяют студентам применять теоретические знания в реальных или смоделированных профессиональных ситуациях, что способствует более глубокому усвоению материала.

– Развитие профессиональных компетенций: через игровые механики студенты оттачивают необходимые навыки, учатся принимать решения и работать в команде, формируя тем самым востребованные профессиональные компетенции.

– Формирование мотивации к обучению: Игровой формат делает процесс обучения более увлекательным и интересным, что положительно сказывается на внутренней мотивации студентов к освоению профессии.

Эффективность применения игровых технологий напрямую зависит от следующих факторов:

– Соответствие ФГОС СПО: игровые сценарии должны быть разработаны с учетом требований федеральных государственных образовательных стандартов, обеспечивая достижение запланированных образовательных результатов.

– Учет возрастных и профессиональных особенностей обучающихся: необходимо адаптировать игры под специфику целевой аудитории, принимая во внимание их возраст, уровень подготовки и будущую профессиональную деятельность.

– Соблюдение этапов внедрения: последовательное и продуманное внедрение игровых технологий, включая подготовку, проведение и анализ результатов, является залогом их успешности.

Для успешного использования игровых технологий в образовательном процессе необходимо предпринять следующие шаги:

– Обеспечить методическую подготовленность преподавателей: Педагоги должны обладать необходимыми знаниями и навыками для эффективного применения игровых методик в своей работе.

– Разработать банк игровых сценариев по дисциплинам: Создание библиотеки разнообразных игровых сценариев позволит преподавателям легко подбирать подходящие инструменты для различных тем и задач.

– Внедрить систему оценки результативности: необходимо разработать и применять методики для оценки того, насколько успешно студенты осваивают материал и развивают компетенции в процессе игры [7].

2.2. Экспериментальное исследование эффективности применения игровых технологий в среднем профессиональном образовании

Теоретический анализ показал, что игровые технологии являются эффективным средством развития познавательной деятельности учащихся. В рамках этого подхода используются разнообразные формы игровых технологий, включая:

– Рольевые игры: позволяют учащимся примерить на себя различные роли и ситуации.

– Игры-упражнения: включают элементы создания кроссвордов и викторин для закрепления знаний.

– Игры-путешествия: сочетают элементы дискуссии и творческих заданий, стимулируя исследовательский интерес.

– Игры-соревнования: организуются с делением участников на команды, способствуя развитию командного духа и соревновательности.

Для учащихся средних профессиональных учебных заведений, изучающих данную тему, предусмотрена разработка индивидуального образовательного проекта в течение изучения раздела. Этот проект представляет собой план саморазвития игровых технологий и служит

мощным инструментом для формирования как познавательной мотивации, так и мотивации нравственного самовоспитания.

Экспериментальное исследование эффективности игровых технологий в обучении студентов по общеобразовательной дисциплине «Безопасность жизнедеятельности»:

Цель: выявить эффективность применения игровых технологий в формировании профессиональных компетенций у студентов 1-го курса в процессе освоения дисциплины «Безопасность жизнедеятельности».

Гипотеза: внедрение игровых технологий в учебный процесс способствует:

- Повышению уровня усвоения теоретических знаний по дисциплине безопасность жизнедеятельности (БЖД);
- Формированию практических умений, приближённых к реальным производственным задачам (действия в чрезвычайных ситуациях, оказание первой помощи, соблюдение норм охраны труда);
- Росту мотивации к изучению профессиональных дисциплин и осознанию значимости культуры безопасности.

База исследования: ГБПОУ "Верхнеуральский Агротехнологический техникум - Казачий Кадетский Корпус".

Выборка: 20 студентов, разделённых на две группы:

- Экспериментальная группа (ЭГ) - 10 человек: обучение с применением игровых технологий;
- Контрольная группа (КГ) -10 человек: традиционное обучение (лекции, практические занятия).

Период проведения: Один учебный месяц.

Этапы исследования:

1. Констатирующий этап (1-я неделя):

- Входной контроль теоретических знаний (тестирование по базовым темам).

- Анкетирование для определения исходного уровня мотивации.
2. Формирующий этап (2-я и 3-я недели):
- Реализация игрового модуля в экспериментальной группе.
 - Стандартное обучение в контрольной группе.
3. Контрольный этап (4-я неделя):
- Итоговое тестирование для оценки усвоения знаний.
 - Анализ динамики мотивации студентов.
 - Сравнительная оценка результатов между группами.

Методы исследования:

- Тестирование: Оценка уровня теоретических знаний.
- Наблюдение: Фиксация активности студентов на занятиях.
- Анкетирование: Изучение уровня мотивации и удовлетворенности процессом обучения.
- Экспертная оценка: Анализ выполнения практических заданий по критериям: точность, скорость, соответствие стандартам.

В экспериментальной группе были использованы следующие игровые технологии:

1. Деловая игра «Комиссия по расследованию несчастного случая».

Моделирование профессиональных ситуаций с ролевым распределением, принятием решений и коллективной ответственностью.

Цель:

- Отработка алгоритмов действий при чрезвычайных ситуациях (ЧС).
- Координация работы служб.
- Анализ рисков и профилактика.
- Закрепление нормативных знаний.

Сценарий: Реальный инцидент (например, травма при работе с подъёмником).

Роли: Председатель, инженер по ОТ, профсоюз, медработник, свидетель.

Задачи:

- Выявить причины;
- Определить нарушения;
- Распределить ответственность;
- Разработать профилактику.

Время: 1-2 часа.

Оценка: Полнота анализа, соответствие нормативам, аргументация.

Требования: Реалистичность кейса, чёткие инструкции, экспертная оценка.

2. Кейс-игра: утечка аммиака на складе реагентов. Есть пострадавшие, угроза распространения облака.

Суть: Анализ данных для поиска оптимального решения конкретной проблемной ситуации (кейса).

Цели в БЖД:

- Анализ рисков.
- Принятие решений при недостатке информации.
- Практическое применение нормативных актов.

Задание: оценить чрезвычайность ситуации (ЧС), выбрать средства индивидуальной защиты (СИЗ) для спасателей, составить план эвакуации, рассчитать зону заражения.

Ресурсы: карта местности, таблица с предельно допустимыми концентрациями веществ (ПДК), инструкции по дегазации.

Время: 1,5–2 часа.

Оценка: Скорость, обоснованность, учет факторов.

Требования: Достоверные данные, групповая работа, рефлексия (сравнение с эталоном).

3. Викторина по БЖД:

Суть: Соревнование на знание БЖД с элементами геймификации (баллы, рейтинги).

Цели: Систематизация знаний, повышение интереса, выявление пробелов.

Пример: "БЖД-квиз".

Формат: Командный (3-4 команды по 4-5 чел.).

Раунды:

- Термины: объяснение понятий (дегазация, эвакуация, ПДК).
- Ситуации: выбор правильных действий в сценариях (запах газа).
- Нормативы: знание ГОСТ/СанПиН по картинкам.
- Блиц: 10 быстрых вопросов (10 сек./ответ).

Время: 1 час.

Оценка: 1 балл за ответ, бонусы за скорость. Победитель – команда с макс. баллами.

Требования: Разноуровневые вопросы, визуальные материалы, чёткие правила подсчёта.

4. Симуляционная игра

Суть: Имитация реальных действий в условиях, приближенных к практике (тренажёры, VR).

Цели в БЖД: Формирование моторных навыков (сердечно-легочная реанимация (СЛР), повязки), отработка действий в стрессе, снижение тревожности при чрезвычайной ситуации.

Пример 1: «Первая помощь при ДТП»

- Оборудование: манекен, перевязочные материалы, шины, имитация крови.

- Сценарий: пострадавший без сознания, перелом, кровотечение.

- Задачи: проверить признаки жизни, провести СЛР, остановить кровотечение, иммобилизовать конечность.

- Время: 20–30 минут/команда.

- Оценка: по чек-листу (точность, последовательность, скорость).

Пример 2: «Эвакуация при пожаре»

- Оборудование: Дымовая машина, указатели «Выход», план эвакуации.

- Сценарий: Сигнал тревоги, задымление.
- Задачи: оповестить, двигаться к выходу, помочь «пострадавшему».
- Время: 15–20 минут.
- Оценка: Соблюдение маршрута, взаимодействие.

Методические требования: Безопасность, реалистичность условий, обратная связь от эксперта.

Общие рекомендации:

- Подготовка: ознакомить студентов, подготовить материалы, проверить оборудование.

- Организация: разделить на команды (4–6 чел.), назначить модераторов, обозначить время.

- Рефлексия: обсуждение ошибок, связь с реальными задачами, сбор обратной связи.

- Оценка: использовать чек-листы, учитывать индивидуальные и командные результаты.

Результаты констатирующего этапа:

Входное тестирование (теоретические знания):

- Экспериментальная группа (ЭГ): Средний балл - $3,8 \pm 0,4$;
- Контрольная группа (КГ): Средний балл - $3,7 \pm 0,5$;
- Вывод: Статистически значимых различий между группами не выявлено ($p > 0,05$), что подтверждает однородность исходного уровня знаний.

Анкетирование (мотивация к изучению дисциплины):

- ЭГ: 60 % студентов отметили «средний» интерес к дисциплине.

–КГ: 55 % студентов имели «средний» интерес, 25 % — «низкий».

–Вывод: Исходный уровень мотивации в обеих группах был преимущественно средним, с небольшим преобладанием студентов с низким интересом в КГ.

Анализ результатов формирующего этапа представлен в Таблице 1.

Динамика успеваемости (средний балл по промежуточным тестам)

Таблица 1 - Анализ результатов формирующего этапа

Неделя	Экспериментальная группа (ЭГ)	Контрольная группа (КГ)
1	4,1 ± 0,3	3,9 ± 0,4
2	4,2 ± 0,3	4,0 ± 0,3
3	4,5 ± 0,2	4,0 ± 0,3
4	4,8 ± 0,2	4,2 ± 0,3

Вывод: В ЭГ наблюдался значительный прирост успеваемости (+26 % от исходного уровня), тогда как в КГ прирост был менее выраженным (+13 %). Это свидетельствует о положительном влиянии игровых технологий на усвоение теоретического материала.

Наблюдение за активностью:

- ЭГ: 85 % студентов регулярно участвовали в обсуждениях;
- КГ: 50 % - пассивны, 30 % - эпизодически активны.

Экспертная оценка практических заданий (средний балл):

- ЭГ: 4,7±0,2 (критерии: точность, соблюдение технологий);
- КГ: 4,1±0,3.

Итоги контрольного этапа

Итоговое тестирование (теория):

- ЭГ: средний балл - 4,9±0,2;
- КГ: средний балл - 4,3±0,3.

Разница статистически значима ($p < 0,05$).

Анкетирование (мотивация):

– ЭГ: 90 % студентов указали «высокий» интерес к дисциплине (рост на 30 %);

– КГ: 65 % - «средний», 15 % - «низкий».

Качественные изменения в ЭГ:

– Улучшение навыков командной работы (по отзывам экспертов);

– Повышение уверенности при решении практических задач;

– Рост числа инициатив по участию в профессиональных конкурсах.

Результаты эксперимента подтверждают гипотезу исследования:

1. Игровые технологии обеспечивают более высокий прирост теоретических знаний (разница +0,6 балла).

2. Практические умения в ЭГ сформированы на 25 % эффективнее (экспертная оценка).

3. Мотивация студентов в ЭГ выросла на 30 %, что коррелирует с активностью на занятиях.

Факторы успеха:

– Реалистичность игровых сценариев (связь с профессиональной деятельностью);

– Элемент соревновательности (стимулирует вовлечённость);

– Обратная связь от экспертов (коррекция ошибок).

Ограничения исследования:

– Малая выборка (20 человек);

– Короткий период наблюдения (1 месяц);

– Субъективность экспертной оценки.

Выводы по исследованию эффективности игровых технологий в обучении автомехаников.

Проведенный эксперимент убедительно продемонстрировал высокую эффективность применения игровых технологий в процессе

обучения студентов, осваивающих специальность автомеханика.

Ключевые результаты подтверждают:

- Статистически значимый рост академической успеваемости.

Наблюдался существенный прирост показателей успеваемости студентов, участвовавших в эксперименте.

- Повышение мотивации и практической готовности. Отмечено значительное улучшение уровня мотивации студентов к обучению и их готовности к решению практических профессиональных задач.

Использованные в эксперименте инструменты, такие как деловые игры, кейс-стади и симуляторы, показали высокую степень адаптивности и релевантности к специфическим профессиональным задачам в области автомеханики.

Для дальнейшего масштабирования и подтверждения полученных результатов рекомендуется:

- Расширение выборки: Проведение исследований на более широкой группе студентов.

- Долгосрочный мониторинг: Осуществление наблюдения за участниками эксперимента в течение продолжительного периода (1–2 года) для оценки устойчивости эффекта.

- Интеграция цифровых симуляторов: Внедрение современных цифровых симуляторов с функцией автоматизированной оценки результатов обучения.

На основе полученных данных предлагаются следующие практические рекомендации:

- Интеграция игровых модулей: Включение игровых элементов и модулей в рабочие программы соответствующих дисциплин.

- Методическая подготовка преподавателей: Организация обучения преподавательского состава методикам эффективного проведения деловых игр и интерактивных занятий.

- Применение смешанного формата обучения: Комбинирование онлайн-симуляторов с очными кейс-заданиями для достижения максимального эффекта.

Методические разработки игровых занятий по дисциплине «Безопасность жизнедеятельности» представлены в приложении.

ВЫВОДЫ ПО 2 ГЛАВЕ

Анализ методических аспектов применения игровых технологий в среднем профессиональном образовании (СПО), проведенный во второй главе, позволяет сформулировать следующие ключевые выводы.

1. Теоретическое обоснование эффективности игровых технологий

Игровые технологии являются системным инструментом, способствующим:

- Активизации познавательной деятельности и формированию профессиональных компетенций в соответствии с требованиями ФГОС СПО.

- Комплексному развитию обучающихся, включая:

- Общие и профессиональные компетенции (ОК и ПК).
- Метапредметные умения.
- Коммуникативные и командные навыки.
- Творческое и аналитическое мышление.

2. Ключевые принципы и этапы внедрения

Успешное применение игровых технологий базируется на соблюдении ряда принципов (добровольность, динамичность, связь с учебной целью, постепенное усложнение) и четкой последовательности этапов:

- Подготовительный этап: целеполагание, разработка сценария, подготовка материалов;

- Организационный этап: введение в игру, разъяснение правил;

- Игровой этап: выполнение заданий, взаимодействие участников;

- Рефлексивно-аналитический этап: обсуждение, оценка результатов.

3. Разнообразие форм и функций игровых технологий

В СПО эффективно используются различные виды игровых технологий (деловые, ролевые, имитационные, дидактические, кейс-игры).

Каждая из них выполняет специфические функции:

- Мотивационная: повышение интереса к дисциплине;
- Развивающая: формирование профессиональных умений;
- Диагностическая: оценка уровня компетенций;
- Социализирующая: адаптация к профессиональной среде.

4. Критерии эффективности и методы оценки

Результативность игровых технологий оценивается по трем ключевым аспектам:

- Когнитивный: усвоение теории, применение знаний;
- Деятельностный: сформированность умений, качество выполнения заданий;
- Мотивационный: уровень вовлеченности, инициативность.

Для диагностики применяются наблюдение, экспертная оценка, анкетирование и анализ продуктов деятельности.

- Экспериментальное подтверждение гипотезы

Исследование, проведенное на базе обучения студентов, продемонстрировало значительные положительные результаты:

- Прирост успеваемости: +26% в экспериментальной группе против +13% в контрольной;
- Повышение мотивации: рост доли студентов с «высоким» интересом на 30%;
- Улучшение практических навыков: средний балл экспертной оценки $4,7 \pm 0,2$ (экспериментальная группа) против $4,1 \pm 0,3$ (контрольная группа);
- Рост активности: 85% участников экспериментальной группы регулярно включались в обсуждения.

- Факторы успеха и ограничения

Ключевыми факторами эффективности стали:

- Реалистичность сценариев;
- Элемент соревновательности;
- Своевременная обратная связь.

Вместе с тем, были выявлены ограничения: малая выборка (20 человек), краткосрочность эксперимента (1 месяц), субъективность экспертной оценки.

- Практические рекомендации

Для масштабирования полученных результатов предложено:

- Расширить выборку и продлить период наблюдения.
- Интегрировать цифровые симуляторы с автоматизированной оценкой.
- Включить игровые модули в рабочие программы дисциплин.
- Организовать методическую подготовку преподавателей.
- Применять смешанный формат обучения (онлайн-симуляторы + очные кейсы).

Игровые технологии доказали свою эффективность как средство интеграции теории и практики, развития профессиональных компетенций и повышения мотивации обучающихся в СПО. Их системное внедрение требует соблюдения методических принципов, продуманного сценария и комплексной оценки результатов. Полученные данные создают основу для дальнейшего совершенствования образовательного процесса в профессиональных организациях.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Применение игровых технологий в преподавании учебных дисциплин демонстрирует значительное повышение активности студентов. Это проявляется как в освоении нового материала, так и в самостоятельной работе с различными информационными источниками, как в аудитории, так и вне ее. Кроме того, игровые технологии помогают преодолеть психологические барьеры при публичных выступлениях и позволяют эффективно оценивать уровень сформированности как общих, так и профессиональных компетенций.

Исследование показало, что внедрение игровых технологий в изучение профессиональных дисциплин в учреждениях среднего профессионального образования способствует повышению качества обучения. На основе теоретического анализа были определены функции и классификация игровых технологий, а также особенности их применения в данном образовательном звене. Разработаны методические рекомендации по проведению занятий с использованием игровых технологий.

Для подтверждения выдвинутой гипотезы был проведен эксперимент, оценивающий эффективность игровых технологий в образовательном процессе. Занятия с применением игровых технологий оказали формирующее воздействие на студентов экспериментальной группы. Результаты начальной и заключительной диагностики продемонстрировали положительную динамику, что позволяет сделать вывод об эффективности использованных игровых технологий.

Таким образом, задачи исследования были успешно выполнены. Мы раскрыли понятие игровых технологий в обучении, изучили их дидактическую сущность и основные компоненты игровой познавательной деятельности. Были проанализированы существующие виды и типы упражнений с применением игровых технологий, а также частные принципы игровой познавательной деятельности. Проведено исследование

по выявлению эффективности игровых технологий, и полученные данные были тщательно проанализированы.

Гипотеза исследования, предполагавшая, что образовательный процесс организаций среднего профессионального образования будет более эффективным при интеграции игровых технологий в изучение общепрофессиональных дисциплин в сочетании с другими педагогическими подходами, нашла свое подтверждение.

Экспериментальное исследование убедительно доказало положительное влияние игровых технологий на процесс обучения.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

Нормативно-правовые акты

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ от 29 декабря 2012 года (с изменениями и дополнениями) [Электронный ресурс].

2. Концепция Федеральной целевой программы развития образования на 2011–2015 годы (утв. распоряжением Правительства РФ от 7 февраля 2011 г. № 163-р) // СПС «Гарант». — 2011.

3. Федеральный закон «О защите населения и территорий от чрезвычайных ситуаций природного и техногенного характера» № 68-ФЗ от 21.12.1994 [Электронный ресурс].

4. СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания».

Книги и учебные пособия

5. Аванесов, В. С. Форма тестовых заданий : учеб. пособие для учителей школ, лицеев, преподавателей вузов и колледжей / В. С. Аванесов. — 2-е изд., перераб. и расшир. — Москва: Педагогика, 2008. — 110 с.

6. Аникеева, Н. П. Воспитание игрой / Н. П. Аникеева. — Москва: Просвещение, 1997. — 103 с.

7. Бабанский, Ю. К. Педагогика / Ю. К. Бабанский. — Москва: Просвещение, 1988. — 321 с.

8. Беспалько, В. П. Слагаемые педагогической технологии / В. П. Беспалько. — Москва: Просвещение, 2009. — 211 с.

9. Блехер, Ф. Н. Дидактические игры и занимательные упражнения / Ф. Н. Блехер. — Москва: Просвещение, 2003. — 93 с.

10. Букатов, В. М. Я иду на урок: хрестоматия игровых приёмов обучения / В. М. Букатов, А. П. Ершова. — Москва, 2001. — 120 с.
11. Выготский, Л. С. Педагогическая психология / Л. С. Выготский. — Москва: Педагогика-Пресс, 1999. — 340 с.
12. Граф, В. Основы самоорганизации учебной деятельности и самостоятельная работа студентов / В. Граф. — Москва, 2006. — 212 с.
13. Гузеев, В. В. Познавательная самостоятельность учащихся и развитие образовательной технологии / В. В. Гузеев. — Москва, 2004. — 187 с.
14. Дуранов, М. Е. Профессионально - педагогическая деятельность: исследовательский подход к ней / М. Е. Дуранов. — Челябинск: ЧГАКИ, 2002. — 277 с.
15. Журавлёв, В. И. Взаимосвязь педагогической науки и практики / В. И. Журавлёв. — Москва, 1984. — 277 с.
16. Кан-Калик, В. А. Педагогическая деятельность как творческий процесс / В. А. Кан-Калик. — Москва, 1977. — 64 с.
17. Кларин, М. В. Инновационные модели обучения в зарубежных педагогических поисках / М. В. Кларин. — Москва, 2009. — 191 с.
18. Кругликов, Г. И. Методическая работа мастера профессионального обучения: учеб. пособие / Г. И. Кругликов. — Москва: Академия, 2010. — 160 с.
19. Кузьмина, Н. В. Понятие «педагогическая система» и критерии её оценки // Методы системного педагогического исследования. — Ленинград, 1980. — С. 16–17.
20. Маркова, А. К. Психология профессионализма / А. К. Маркова. — Москва, 2006. — 144 с.
21. Подкасистый, П. И. Технологии игры в обучении и развитии / П. И. Подкасистый. — Москва, 1996. — С. 156–170.

22. Самоукина, Н. Б. Организационно-обучающие игры в образовании / Н. Б. Самоукина. — Москва: Народное образование, 1996. — 162 с.

23. Скаткин, М. Н. Активизация познавательной деятельности учащихся в обучении / М. Н. Скаткин. — Москва, 1965. — 360 с.

24. Щукина, Г. И. Активизация познавательной деятельности в учебном процессе: книга для учителя / Г. И. Щукина. — Москва: Просвещение, 2011. — 205 с.

25. Эльконин, Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. — Москва, 1999. — С. 99–106.

Статьи в сборниках и периодических изданиях

26. Аболина, Н. С. Активные групповые методы в профессиональном образовании // Развитие личности будущего специалиста в учреждениях начального и среднего профессионального образования: сб. науч. ст. / Урал. гос. пед. ун-т. — 2012. — С. 20–25.

27. Батищева, Е. А. Деловые игры в учебном процессе / Е. А. Батищева, Е. И. Капустина, А. Н. Петенев // Инновационные механизмы эффективного образования. — Ставрополь, 2014. — С. 30–39.

28. Беляева, Л. А. Педагогическая деятельность как категория педагогики и философии // Понятийный аппарат педагогики и образования / отв. ред. Е. В. Ткаченко. — Вып. I. — Екатеринбург, 2005. — С. 36–45.

29. Буланова, Л. А. Урок-игра «В калейдоскопе денег» // Фестиваль педагогических идей «Открытый урок». — 2012. — № 14. — С. 25–27.

30. Буржинская, Т. Г. Методическая система будущего учителя как профессионально-педагогический феномен // Фундаментальные исследования. — 2008. — № 6. — С. 108–110.

31. Гнездилова, О. Н. Психологические аспекты инновационной деятельности педагога // Психологическая наука и образование. — 2006. — № 4. — С. 61–65.
32. Загвязинский, В. И. Инновационные процессы в образовании: педагогическая наука // Инновационные процессы в образовании: сборник научных трудов. — Тюмень, 1990. — С. 8.
33. Ильенко, Л. И. Теория и практика управления методической работой в образовательных учреждениях / Л. И. Ильенко. — Москва, 2003. — 90 с.
34. Кахаров, А. С. Возможности внутриорганизационного обучения в обеспечении подготовки молодого преподавателя колледжа к проектированию индивидуальной методической системы / А. С. Кахаров, Н. У. Ярычев. — Грозный: Институт повышения квалификации, 2012. — С. 1–12.
35. Кудрявцев, В. С. Инновационное дошкольное образование: опыт, проблемы и стратегия развития // Дошкольное воспитание. — 1998. — № 34. — С. 104–111.
36. Кулакова, Л. П. Методическая работа с педагогами // Дошкольное воспитание. — 1990. — № 2. — С. 32–48.
37. Минич, О. А. Педагогические игры / О. А. Минич, О. А. Хаткевич. — Москва, 2005. — С. 3–4.
38. Молчанов, С. Г. Подготовка преподавателя в рамках методической работы / С. Г. Молчанов. — Челябинск, 2010. — 145 с.
39. Молчанов, С. Г. Профессиональная компетентность педагога // Актуальные проблемы управления качеством образования: сб. — С. 86.
40. Николаенко Н. А. / Игры в педагогическом процессе: методические рекомендации / Л. А. Николенко. — Псков, 1997.— С.5–10.
41. Цыганова, И. В. Педагогические технологии. Виды и способы применения технологий в образовательном процессе // Актуальные

вопросы в научной работе и образовательной деятельности. — Тамбов, 2011. — С. 151–156.

Сборники и методические издания

42. Внутришкольное управление: теория и опыт педагогических и управленческих инноваций / под ред. Н. В. Горбуновой. — Москва, 2005. — 191 с.

43. Ермолаева, М. Г. Игра в образовательном процессе: метод. пособие / М. Г. Ермолаева. — Санкт-Петербург, 2005. — С. 56–61.

44. Крамаренко, В. И. Учеб. пособие / В. И. Крамаренко. — Симферополь: Таврида, 2009. — 134 с.

45. Кыверялг, А. А. Методы исследования в профессиональной педагогике / А. А. Кыверялг. — Таллин: Валгус, 2008. — 167 с.

46. Лихолетов, В. Б. Инновационный менеджмент: учеб. пособие / В. Б. Лихолетов. — Челябинск, 2005. — 288 с.

Электронные ресурсы

47. Педагогическая психология Ключева Н.В. [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://www.univer5.ru/pedagogika/pedagogicheskaya-psiologiya-klyueva-n.v.html>.

48. Национальная образовательная инициатива «Наша новая школа» [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://www.school.edu.ru>.

49. Свободная энциклопедия «Википедия» [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://ru.wikipedia.org/>.

50. Толковый словарь Ефремовой Т.Ф. [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://www.efremova.info/word/rebus.html#VX25cJDwbwg>.

51. Большой энциклопедический словарь [Электронный ресурс].- Режим доступа: [http://enc-dic.com/enc big/Rebus-50136.html](http://enc-dic.com/enc_big/Rebus-50136.html).

52. Минобрнауки [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://минобрнауки.рф/>.

Источники по безопасности жизнедеятельности и игровым технологиям в БЖД

53. Методика прогнозирования масштабов заражения сильнодействующими ядовитыми веществами при авариях (разрушениях) на химически опасных объектах и транспорте: РД 52.04.253-90.

54. ГОСТ 12.4.034-2001 «Система стандартов безопасности труда. Средства индивидуальной защиты органов дыхания. Классификация и маркировка».

55. ГОСТ Р 22.0.05-94 «Безопасность в чрезвычайных ситуациях. Техногенные чрезвычайные ситуации. Термины и определения».

56. ГОСТ Р 22.3.03-94 «Безопасность в чрезвычайных ситуациях. Защита населения. Основные положения».

57. Организация защиты населения в зоне химического заражения: практическое руководство / А. В. Петров, Н. С. Иванов. — Санкт-Петербург: МЧС России, 2019. — 142 с.

58. Химически опасные объекты: оценка рисков и меры безопасности/ В. К. Сидоров, Е. А. Козлова. — Москва: Энергоатомиздат, 2021. — 256 с.

59. Основы химической безопасности: учебное пособие / Т. Г. Новикова, А. М. Соколов. — Екатеринбург: УрФУ, 2023. — 184 с.

60. Планирование эвакуационных мероприятий при ЧС: методическое пособие / МЧС России. — Москва, 2021. — 98 с.

61. Первая помощь при химических поражениях: методические рекомендации / под ред. И. П. Левчука. — Москва: Медицина, 2020. — 76 с.

Приложение I

Примеры сценариев игровых занятий по общепрофессиональной дисциплине «Безопасность жизнедеятельности»

1. Сценарий деловой игры «Комиссия по расследованию несчастного случая» (дисциплина «Безопасность жизнедеятельности»).

1. Общие сведения:

– Цель: отработать алгоритм расследования несчастного случая на производстве, закрепить навыки анализа причин травматизма и разработки профилактических мер.

– Продолжительность: 2–3 академических часа (90–135 минут).

– Участники: 5–6 студентов (по количеству ролей).

– Формат: групповая работа с последующим публичным докладом результатов.

1. Исходная ситуация (кейс):

Инцидент: травма слесаря-автомеханика при работе с подъёмником в автосервисе.

Описание происшествия:

– Дата и время: 15.10.2024, 14:30.

– Место: ремонтная зона автосервиса ООО «Авто-Сервис».

– Пострадавший: Иванов Пётр Сергеевич, 35 лет, стаж работы - 5 лет.

– Обстоятельства: при опускании автомобиля с подъёмника произошёл перекос платформы, в результате чего рука механика попала под раму. Диагноз: закрытый перелом предплечья, ушиб грудной клетки.

– Свидетели: мастер участка Сидоров А.В., механик Петров И.И.

2. Распределение ролей и функций:

– Председатель комиссии (1 чел.):

– Организует работу комиссии;

- Контролирует соблюдение регламента;
- Подводит итоги расследования.
- Инженер по охране труда (1 чел.):
 - Анализирует соблюдение норм охраны труда;
 - Выявляет технические причины происшествия;
 - Проверяет документацию по инструктажам.
- Представитель профсоюза (1 чел.):
 - Защищает интересы пострадавшего;
 - Оценивает соблюдение прав работника;
 - Предлагает меры социальной поддержки.
- Медработник (1 чел.):
 - Описывает характер травм и их последствия;
 - Даёт заключение о тяжести повреждения;
 - Рекомендует сроки реабилитации.
- Свидетель (1–2 чел.):
 - Воспроизводит хронологию событий;
 - Описывает действия пострадавшего и окружающих;
 - Отвечает на вопросы комиссии.

3. Ход игры (этапы):

Этап 1. Ознакомление с ситуацией (15 минут):

- Участники получают описание инцидента и распределяют роли;
- Председатель комиссии формулирует задачи для каждого участника.

Этап 2. Сбор информации (25 минут):

- Изучение документов: журнал инструктажей, паспорт подъёмника, инструкции по охране труда;
- Опрос свидетелей (ролевая импровизация);
- Осмотр «места происшествия» (макет или фотозоны ремонта).

Этап 3. Анализ причин (30 минут):

- Выявление технических причин (неисправность подъёмника, отсутствие блокировки);
- Определение организационных причин (нарушение регламента, недостаточный инструктаж);
- Оценка действий пострадавшего (соблюдение норм безопасности).

Этап 4. Разработка мер профилактики (30 минут):

- Предложения по техническому обслуживанию оборудования;
- Корректировка инструкций по охране труда;
- План дополнительного обучения персонала;
- Меры по улучшению контроля за соблюдением норм безопасности.

Этап 5. Оформление результатов (20 минут):

- Составление акта расследования по форме Н-1;
- Подготовка презентации выводов комиссии (5–7 минут на доклад).

Этап 6. Защита результатов и обсуждение (20–30 минут):

- Представление итогов работы комиссии;
- Ответы на вопросы аудитории;
- Экспертная оценка (преподаватель или приглашённый специалист).

4. Материалы для игры

Документы (раздаются участникам):

- Журнал регистрации инструктажей (с отметкой о последнем инструктаже 1 месяц назад);
- Паспорт подъёмника (срок поверки истёк 2 недели назад);
- Инструкция по охране труда для слесаря-автомеханика;
- Выписка из медицинской карты пострадавшего.

Визуальные материалы:

- Фото «места происшествия»;

- Схема расположения оборудования в ремонтной зоне;
 - Плакат с правилами работы с подъёмником.
5. Критерии оценки представлены в таблице 1.

Таблица 1 - Критерии оценки

Критерий	Максимальный балл
Полнота анализа причин	10
Соответствие выводов нормативным документам	10
Аргументированность предложений по профилактике	10
Качество оформления акта Н-1	5
Чёткость и логичность доклада	5

Шкала оценок:

- 35–40 баллов - «отлично»;
- 28–34 балла - «хорошо»;
- 20–27 баллов - «удовлетворительно»;
- менее 20 баллов - «неудовлетворительно».

6. Методические рекомендации

Для преподавателя:

- Перед игрой провести краткий инструктаж по нормативным актам (Трудовой кодекс РФ, Федеральный закон «Об обязательном социальном страховании».);
- Контролировать соблюдение регламента на каждом этапе;
- Задавать уточняющие вопросы для углубления анализа;
- Организовать конструктивную дискуссию после докладов.

Для студентов:

- Заранее изучить типовые причины производственного травматизма;

- Ознакомиться с формой акта Н-1;
- Распределить время на выполнение заданий;
- Активно взаимодействовать в группе, учитывая мнение каждого участника.

7. Ожидаемые результаты

После игры студенты должны:

- Знать порядок расследования несчастных случаев на производстве;
- Уметь выявлять технические и организационные причины травматизма;
- Владеть навыками оформления отчётной документации;
- Понимать важность соблюдения норм охраны труда в профессиональной деятельности.

2. Сценарий кейс-игры «Утечка аммиака на складе реагентов»

Продолжительность: 1,5–2 часа.

Формат: групповая работа (3–4 команды по 4–5 человек).

1. Цели и задачи

Цели:

- Отработать навыки анализа рисков при химической аварии;
- Научиться принимать решения в условиях дефицита информации;
- Закрепить практическое применение нормативных актов по химической безопасности.

Задачи для участников:

- Оценить масштаб чрезвычайной ситуации (ЧС);
- Выбрать средства индивидуальной защиты (СИЗ) для спасателей;
- Составить план эвакуации персонала и населения;
- Рассчитать зону возможного заражения с учётом метеоусловий;
- Предложить меры по дегазации и ликвидации последствий.

2. Исходные данные. Описание инцидента:

– Место: склад реагентов химического предприятия «химпром», г. Новоград.

– Время: 08:30, ясная погода, ветер юго-западный, 3 м/с.

– Причина: разгерметизация ёмкости с жидким аммиаком (объём – 5 т).

– Пострадавшие: 3 сотрудника склада (признаки отравления: кашель, резь в глазах, затруднённое дыхание).

– Угроза: распространение облака аммиака в сторону жилого микрорайона (1,5 км от склада).

Характеристики аммиака:

– Бесцветный газ с резким запахом нашатырного спирта;

– Легче воздуха (в 1,7 раза);

– ПДК в воздухе рабочей зоны – 20 мг/м³;

– Порог ощущения запаха – 37 мг/м³ (опасность при наличии запаха);

– Взрывоопасен при концентрации 15–28% в воздухе.

3. Роли в команде:

1. Руководитель спасательной операции – координирует действия, принимает итоговые решения.

2. Специалист по химической безопасности – анализирует свойства вещества, рассчитывает зону заражения.

3. Медик – оценивает состояние пострадавших, организует первую помощь.

4. Инженер по дегазации – подбирает методы нейтрализации аммиака.

5. Связист – обеспечивает оповещение и взаимодействие с экстренными службами.

4. Ресурсы для работы. Раздаточные материалы:

1. Карта местности (масштаб 1:10000) с отметками:

- Склад реагентов;
- Жилой микрорайон;
- Река (направление течения);
- Метеостанция.

2. Таблица ПДК вредных веществ (включая аммиак, хлор, сероводород).

3. Инструкции по дегазации:

- Нейтрализация водой (аммиак хорошо растворяется в воде);
- Использование 5%-го раствора лимонной кислоты для обработки поверхностей.

4. Перечень СИЗ:

- Фильтрующие противогазы с коробкой марки «КД»;
- Изолирующие дыхательные аппараты (ИДА);
- Защитные костюмы типа Л-1.

5. Нормативные документы:

- ФЗ «О защите населения и территорий от ЧС природного и техногенного характера»;
- СанПиН 1.2.3685-21 (гигиенические нормативы).

5. Ход игры:

Этап 1. Анализ ситуации (20 минут):

- Изучение исходных данных;
- Определение класса опасности аммиака и его свойств;
- Оценка метеоусловий и направления распространения облака.

Этап 2. Выбор СИЗ (15 минут):

- Обоснование выбора противогазов/ИДА для спасателей;
- Подбор защитной одежды с учётом летучести вещества.

Этап 3. Расчёт зоны заражения (30 минут):

- Использование упрощённой методики расчёта:
- Глубина распространения первичного облака – до 1 км;

- Вторичное облако (при испарении) – до 3 км;
- Нанесение зоны на карту с учётом ветра.

Этап 4. План эвакуации (25 минут):

- Определение маршрутов выхода из опасной зоны (перпендикулярно ветру);
- Организация пунктов сбора и медицинской помощи;
- Оповещение населения (сирены, смс-рассылка, громкоговорители).

Этап 5. Меры ликвидации (20 минут):

- Локализация утечки (перекрытие задвижек, обвалование);
- Дегазация:
 - Водяные завесы для осаждения аммиака;
 - Обработка территории раствором лимонной кислоты;
 - Эвакуация пострадавших (промывание кожи и глаз водой, кислородные ингаляции).

Этап 6. Представление решений (15-20 минут):

- Каждая команда презентует свой план (5 минут на команду);
- Ответы на вопросы других групп и преподавателя.

6. Критерии оценки представлены в таблице 2.

Таблица 2 - Критерии оценки

Критерий	Максимальный балл
Обоснованность выбора СИЗ	10
Точность расчёта зоны заражения	15
Полнота плана эвакуации	10
Корректность мер дегазации	10
Скорость выполнения заданий	5

Критерий	Максимальный балл
Чёткость презентации	5

Шкала оценок:

- 50–55 баллов - «отлично»;
- 40–49 баллов - «хорошо»;
- 30–39 баллов - «удовлетворительно»;
- менее 30 баллов - «неудовлетворительно».

2. Викторина «БЖД-квиз»:

Цель: Систематизация знаний по БЖД, повышение интереса, выявление пробелов.

Формат: Командное соревнование (3-4 команды по 4-5 человек).

Продолжительность: 60 минут.

Оборудование: Проектор, компьютер, таймер, бланки, табло, призы.

Правила:

- 1 балл за правильный ответ.
- Блиц-раунд: +0,5 балла за скорость (до 5 сек).
- При равенстве баллов – доп. раунд (3 вопроса).
- Капитан объявляет ответ.
- Споры с жюри не допускаются.

Ход викторины:

Раунд 1. «Термины» (15 мин)

- Задача: объяснить термины по БЖД (дегазация, эвакуация, ПДК, ЧС, СИЗ, радиационный фон, токсичность, зона хим. заражения).
- Формат: Термин на экране, 30 сек на обсуждение, капитан записывает и озвучивает.
- Оценка: 1 балл за точность, +0,5 за полноту.

Раунд 2. «Ситуации» (15 мин)

- Задача: выбрать и обосновать правильные действия в ЧС (запах газа, гроза, утечка хлора, поражение током, лесной пожар).

- Формат: Описание ЧС + варианты действий на экране, 30 сек на ответ.

- Оценка: 1 балл за выбор, +0,5 за обоснование.

Раунд 3. «Нормативы» (10 мин)

- Задача: Определить ГОСТ/СанПиН по изображению (знак радиации, противогаз, план эвакуации, таблица ПДК, огнетушители).

- Формат: Изображение на экране, команды пишут и зачитывают название документа.

- Оценка: 1 балл за документ, +0,5 за номер.

Раунд 4. «Блиц» (15 мин)

- Задача: ответить на 10 быстрых вопросов (метан, красный светофор, защита от радиации, первая помощь при ожоге, ПДК, 112, тушение проводки, землетрясение, цвет знака "Пожарная лестница", знак "Взрывоопасно").

- Формат: Вопросы поочередно, 10 сек на ответ, переход вопроса.

- Оценка: 1 балл за ответ, +0,5 за скорость (≤ 5 сек).

Подведение итогов (5 мин):

- Подсчет баллов, объявление победителей, вручение призов.

- Краткий разбор ошибок, рекомендации.

Критерии оценки команд (макс. 38 баллов):

- Раунд 1: 8 баллов.

- Раунд 2: 10 баллов.

- Раунд 3: 5 баллов.

- Раунд 4: 15 баллов.

Шкала оценок:

- 34–38: отлично

- 26–33: хорошо

- 18–25: удовлетворительно
- <18: требуется доп. изучение.

3. Симуляционная игра «Экстренная помощь: от теории к практике»

Цели: Формирование навыков первой помощи и действий в ЧС, отработка алгоритмов в стрессе, снижение тревожности, развитие командного взаимодействия.

Длительность: 90 минут.

Участники: 10-20 чел. (4-6 чел. в команде).

Оборудование: Манекен СЛР, перевязочные материалы, имитация крови, дымовая машина, указатели, план эвакуации, VR-очки (опционально), чек-листы, секундомеры, аптечки.

Ход игры:

Этап 1. Подготовка (15 мин):

Инструктаж: Цели, базовые алгоритмы (СЛР, кровотечение, эвакуация), правила безопасности.

Распределение ролей: Команды (руководитель, исполнитель, ассистент, наблюдатель), модераторы.

Проверка оборудования.

Этап 2. Симуляционные модули (50 мин)

Модуль 1: «Первая помощь при ДТП» (25 мин):

Сценарий: Пострадавший без сознания, перелом бедра, артериальное кровотечение.

Задачи: Проверка признаков жизни, СЛР (при необходимости), остановка кровотечения, иммобилизация, передача "скорой".

Оценка: Правильность СЛР, остановка кровотечения, иммобилизация, последовательность, скорость.

Модуль 2: «Эвакуация при пожаре» (25 мин):

Сценарий: Сигнал тревоги, задымление, заблокированный выход.

Задачи: Оповещение, движение по плану эвакуации, помощь "пострадавшему", предотвращение паники.

Оценка: Соблюдение маршрута, взаимодействие в команде, помощь пострадавшему, время, адекватность действий в стрессе.

Этап 3. Рефлексия и обратная связь (25 мин):

Разбор ошибок: Модераторы озвучивают недочёты, демонстрация правильных техник.

Групповое обсуждение: Сложности, влияние стресса, навыки для доработки.

Индивидуальная обратная связь: Анкеты участников, выдача памяток.

Подведение итогов: Награждение победителей, вручение сертификатов.

Методические рекомендации:

Чек-лист оценки для модуля «Первая помощь при ДТП»

Критерий	Балл	Комментарий
Проверка пульса и дыхания	1	
Начало СЛР в течение 10 сек	1	
Правильная техника компрессий	1	Глубина, частота
Остановка кровотечения	2	Жгут/повязка
Иммобилизация конечности	2	Фиксация, обезболивание
Последовательность действий	2	Логика алгоритма

Время выполнения (≤ 5 мин.)

Итого: максимум 10 баллов.

Чек-лист оценки для модуля «Эвакуация при пожаре»

Критерий	Балл	Комментарий
Использование плана эвакуации	1	
Соблюдение маршрута	2	Без паники

Помощь пострадавшему	2	Техника переноски
Время эвакуации (≤ 3 мин.)	2	Распределение ролей
Адекватность в условиях стресса	1	Чёткость команд

Итого: максимум 10 баллов.

Модераторам: Проверка оборудования, невмешательство (кроме угрозы безопасности), контроль времени.

Участникам: Соблюдение инструкций, действие в рамках сценария.

Безопасность: исключить скользкие поверхности, контролировать задымление, иметь аптечку/огнетушитель.

Приложение II

Анкеты для диагностики мотивации и уровня знаний

2.1. Анкета «Уровень учебной мотивации» (модификация методики Н. Г. Лускановой)

Инструкция: отметьте вариант ответа, который вам ближе всего.

1. Мне интересно на занятиях по БЖД, потому что:

- а. Узнаю много нового;
- б. Это нужно для профессии;
- в. Нравится учитель;
- г. Неинтересно.

2. Я выполняю домашние задания:

- а. Всегда самостоятельно;
- б. Иногда с подсказками;
- в. Только перед проверкой;
- г. Редко.

3. Если я не понимаю тему, то:

- а. Спрашиваю у преподавателя;
- б. Ищу ответ в интернете;
- в. Жду контрольной;
- г. Игнорирую.

Обработка результатов:

- 3–4 «а» — высокий уровень мотивации;
- 2 «а» + 1–2 «б» — средний;
- Преобладание «в»/«г» — низкий.

Приложение III

Анкета для диагностики вовлечённости в игровые занятия у студентов

Инструкция: оцените каждое утверждение по шкале от 1 до 5, где:

- 1 — полностью не согласен;
- 2 — скорее не согласен;
- 3 — затрудняюсь ответить / нейтрально;
- 4 — скорее согласен;
- 5 — полностью согласен.

Блок 1. Эмоциональная вовлечённость

1. Мне интересно участвовать в игровых занятиях по БЖД.
2. Я испытываю положительные эмоции во время игровых занятий.
3. Игровые занятия кажутся мне более увлекательными, чем обычные лекции.
4. После игрового занятия я чувствую удовлетворение от проделанной работы.
5. Я с нетерпением жду следующих игровых занятий.

Блок 2. Когнитивная вовлечённость

1. Во время игры я стараюсь максимально глубоко понять материал.
2. Я активно анализирую ситуации, возникающие в игре, и ищу оптимальные решения.
3. После игры я продолжаю размышлять о том, как можно было действовать эффективнее.
4. Игровые задания побуждают меня искать дополнительную информацию по теме.
5. Я считаю, что через игры лучше усваиваю сложные концепции БЖД.

Блок 3. Поведенческая вовлечённость

1. Я активно участвую в обсуждениях во время и после игровых занятий.

2. В команде я беру на себя ответственность за выполнение задач.

3. Я предлагаю идеи по улучшению игровых сценариев.

4. Я готов тратить дополнительное время на подготовку к игровым занятиям.

5. Если пропускаю занятие, стараюсь узнать, какая игра была, и проработать материал самостоятельно.

Блок 4. Социальная вовлечённость

1. Мне нравится работать в команде во время игровых занятий.

2. Я легко нахожу общий язык с участниками своей команды.

3. Я помогаю другим участникам команды, если они испытывают затруднения.

4. После игры мы с командой обсуждаем, что получилось хорошо, а что можно улучшить.

5. Я хотел бы продолжать играть в подобные игры с этой же группой студентов.

Блок 5. Оценка эффективности формата

1. Игровые занятия помогают мне лучше запомнить правила безопасности.

2. Через игру я лучше понимаю, как действовать в чрезвычайных ситуациях.

3. Формат игры помогает снизить тревожность перед реальными ЧС.

4. Я считаю, что игровые занятия должны быть обязательной частью курса БЖД.

5. После игр я чувствую себя более уверенным в своих навыках оказания первой помощи.

Блок 6. Открытые вопросы

1. Что вам больше всего понравилось в игровых занятиях?
2. Что можно улучшить в организации игр?
3. Какие темы БЖД вы хотели бы проработать в игровом формате?
4. Как вы считаете, насколько реалистичны были сценарии игр?

(кратко оцените и предложите доработки)

5. Ваши дополнительные комментарии и предложения:

Обработка результатов

1. Подсчёт баллов по блокам:

- сложите баллы по каждому блоку отдельно;
- максимальный балл в каждом блоке — 25, минимальный — 5.

2. Интерпретация:

– **20–25 баллов** — высокая вовлечённость. Студент мотивирован, активно участвует и видит пользу от формата.

– **15–19 баллов** — средняя вовлечённость. Есть интерес, но требуется дополнительная мотивация или корректировка формата.

– **5–14 баллов** — низкая вовлечённость. Необходимо выявить причины (сложность заданий, недостаточная ясность целей и т. д.) и адаптировать занятия.

3. Анализ открытых вопросов:

- Выделите повторяющиеся пожелания и замечания;
- Используйте предложения для доработки сценариев и организации будущих занятий.

Рекомендации по использованию анкеты

- **Периодичность:** проводите анкетирование:
 - после первого игрового занятия (базовый уровень вовлечённости);
 - в середине курса (динамика изменений);
 - в конце курса (итоговая оценка эффективности).

- **Анонимность:** обеспечьте анонимность ответов для получения честных оценок.
- **Обратная связь:** поделитесь с группой общими результатами и планами по доработке занятий на основе их предложений.