Наталья Павловна Прудченко,

преподаватель,

Храмов Игорь Валентинович,

преподаватель

Харцызский технологический колледж (филиал)

ФГБОУ ВО «Донецкий национальный технический университет»,

г. Харцызск

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В СИСТЕМЕ СПО

В процессе обучения в учреждениях среднего профессионального образования (ОУ СПО) особенно важным является вопрос улучшения форм и методов преподавания специальных дисциплин. Этот подход обусловлен множеством факторов: изменениями в обществе, необходимостью повышения конкурентоспособности выпускников, внедрением новых образовательных стандартов, увеличением объема информации, появлением современных производственных и педагогических технологий, а также обновлением учебных программ и курсов.  
 В решении этих задач могут быть полезны игровые формы организации занятий, которые могут служить эффективным инструментом обучения. Игровая атмосфера создает условия, при которых студенты естественным образом вовлекаются в активную деятельность и начинают осознавать, что успех возможен только при наличии определенных знаний. Кроме того, использование игровых методов предполагает совместное сотрудничество преподавателя и студентов. Игровые технологии способствуют выполнению поставленных задач в взаимодействии с другими учащимися, что формирует необходимые навыки коллективной работы  
 Игра является одним из самых давних методов обучения. В понятие «игровые технологии обучения» входит достаточно обширная группа методов и приемов организации учебного процесса в форме различных игр. Поэтому исследователи игровых технологий рассматривали их с самых разных научных точек зрения. Так, классификации и основные качества учебных игр, принципы их моделирования и организации описаны в работах О.С. Газмана, М.В. Кларина, Г.К. Селевко. Концепцию игры как феномена культуры обучающихся, игровое поведение в коллективе изучала С.А. Шмакова [3]. Деловая игра как интерактивная форма обучения получила глубокое обоснование в научных трудах таких авторов, как Абрамова Г.С., Бабурин B.Л., Берн Э., Бельчиков Я.М., Бирштейн М.М., Борисова Н.В., Вульф Д., Дежникова H.С., Кавгарадзе Д.Н., Корлюгова Ю.Н., Крюков М.М., Крюкова Л.И., Матросова Л.П., Панфилова А.П., Платов В.Я., Трайнев В.А., Щедровицкий В.П., Хейзинга Й. [4].

По мнению ученых, игровая деятельность активизирует участников, помогает обучающимся принимать самостоятельные решения и развивает способности, которые не проявляются в других формах учебной активности. Учащиеся осваивают нестандартные подходы, учатся адаптироваться к условиям, заданным игрой, а также развивают коммуникативные навыки и умение устанавливать контакты. Игра создает уникальную эмоциональную атмосферу, которая привлекает участников.  
 Применение игровых технологий должно способствовать решению образовательных задач, таких как закрепление знаний, умений и навыков. Игры следует интегрировать в систему с другими методами обучения, что позволит преподавателю передавать знания, соответствующие современному уровню науки и практики, а также обучать студентов самостоятельному приобретению знаний  
Игра позволяет углубить и закрепить профессиональные знания и умение по специальным предметам, приблизить обучающегося к уровню творческого решения задач. Использование игровой деятельности в ОУ СПО воспитывает интерес к будущей профессии, развивает стремление к учебе и к совершенствованиюзнаний и умений, интенсифицируют процесс обучения, укрепляет межпредметные связи. Кроме того, игровые методы позволяют систематизировать и закрепить учебный материал, диагностировать степень усвоения содержания и уровень овладения умениями и навыками изучаемой дисциплины [6].

Для успешной игровой деятельности обязательно соблюдение психологопедагогических принципов, которые включают: − принцип моделирования условий игры, поставленных дидактической целью и задачами; − принцип постоянного взаимодействия играющих; − принцип диалога в игровом общении; − принцип двуплановости (реальное развитие личностных характеристик будущего специалиста в «мнимых» условиях игры); − принцип проблемности содержания в игровой деятельности [1].

Преподаватель, выбирая подходящие игровые методы, следит за поведением студентов во время игры и вносит необходимые коррективы. Это позволяет ему изучать, развивать и изменять их учебную мотивацию. Изменяя мотивацию к обучению, он вызывает больший интерес к освоению новых знаний, что, в свою очередь, активизирует познавательную деятельность студентов.  
 Таким образом, дидактическая ценность игры проявляется в её способности вызывать высокую мотивацию, а также в создании особых творческих, эвристических и партнерских состояний у игроков. Только в этом случае игра становится важным элементом образовательного процесса  
 В общем виде образовательный ресурс игровой деятельности позволяет:

– уменьшить время накопления профессиональных умений и навыков (что важно, учитывая постоянно увеличивающийся объем информации по учебным предметам);

– экспериментировать с разными ситуациями будущей трудовой деятельности, пробовать разные варианты в решении поставленных проблем;

– дает возможность получения личностного социального опыта (сотрудничество, ответственность в принятии решения и т.п.) [5].

Педагогическая наука предъявляет к организации игровой деятельности определенные требования: – в основе игры – свобода творчества и самостоятельность обучающихся. Было замечено, что часто неординарные решения, сноровку и настойчивость проявляют в игре те, у кого этих качеств не хватает для систематического приготовления занятий; – обязательное наличие элемента соревновательности между подгруппами или отдельными обучающимися. Это побуждает к игре; – игра должна соответствовать возрастным особенностям обучающихся, чтобы быть доступной, достижимой по целям и привлекательной для всех участников соревнования [2]. Все эти требования соблюдаются в процессе преподавания сварочных дисциплин, благодаря использованию разных видов игр. К ним относятся: − дидактические игры; − ролевые игры; − деловые игры; − имитационные игры. В процессе преподавания сварочных дисциплин эти игры используются в следующих случаях: − в качестве технологии как часть общей образовательной деятельности; − как элемент занятия для освоения нового материала или закрепления пройденного (игры для изучения нового материала, игры для закрепления, игры для проверки знаний, обобщающие игры, релаксационные игры-паузы); − как форма проведения учебного занятия; − как форма внеаудиторной работы [6].

Игра предполагает определенную методику ее проведения. Устанавливаются обязательные цели и правила проведения игры; разрабатывается методика ее проведения; выделяется специальный комплект ролей и сценарий игры. Игра непременно содержит соревнование и конфликт, принятие роли и экспертную оценку результата. Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по следующим основным направлениям: − обучающимся дается игровая задача; − содержание учебной деятельности подчиняется правилам игры; − учебный материал используется в. качестве основного средства; − создается элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;

− успешное выполнение игрового задания связывается с игровым результатом [1].

Одним из примеров может являться ролевая игра «Суд над дефектом», которая использовалась в качестве элемента занятия.

Тест Беннета применялся на занятии по МДК.01.01 «Организация монтажных работ промышленного оборудования и контроль за ними» при проведении игры «Собеседование при приёме на работу механиком». Данный тест позволяет определить аналитическое мышление, логическое мышление и технический склад ума.

По дисциплине «Электроснабжение предприятий и гражданских сооружений» при изучении темы «Выбор сечения кабелей напряжением 0,4 кВ» студенты выступали в роли представителей строительной организации и работников проектных организаций. Игра состоит из 4 этапов, на каждом этапе игры студентов ждали практические задания, которые необходимо выполнить.

Процесс создания ролевой игры разделен на несколько этапов.  
 1. На начальном этапе была определена главная цель игры: создать условия для формирования базовых навыков в распознавании внешних дефектов и способствовать развитию познавательной активности учащихся. Идея игры отражена в ее названии. Также был разработан сценарий, в котором некоторые элементы были представлены участникам, а другие изложены в правилах игры.  
 2. В группе студентов роли распределены между участниками. Участники должны тщательно подготовиться, используя различные информационные источники и лекционный материал  
В данном случае ролевая игра будет более обоснованной и серьезной, что, в свою очередь, окажет более значительное влияние на участников.  
 3. В аудитории расставляются столы в соответствии с форматом ролевой игры.

4. Проведение игры.  
 5. Подведение итогов и получение обратной связи.  
 В процессе игры активно участвуют студенты с различным уровнем познавательной активности, каждый из которых отвечает за свою роль и набор обязанностей. Подготовка требует значительных усилий как от преподавателя, так и от самих участников, но результаты очевидны. Поэтому, как правило, не бывает отрицательных оценок, и все участники ориентированы на достижение положительного результата.  
 Таким образом, теория и практика игровой деятельности демонстрируют, что игровые технологии являются эффективным способом получения и закрепления знаний и навыков в области сварочных дисциплин. Игра развивает у обучающихся способность к творческому решению задач. Применение игровых технологий формирует повышенный интерес к будущей профессиональной деятельности.  
 Игры способствуют воспитанию инициативных, решительных, смелых и творчески работающих личностей, что является важным в современных образовательных условиях

Список использованных источников

1. Абрамова, Г. А. Деловые игры: теория и организация [Текст] / Г. А. Абрамова, В. А. Степанович. – Екатеринбург : Деловая книга, 1999. – 106 с. 2. Актуальные вопросы методики преподавания специальных и общеобразовательных дисциплин в профессиональных образовательных учреждениях [Текст] : сборник материалов региональной заочной электронной конференции (18 января – 17 февраля 2016 г.) / сост. Л. И. Колесникова, О. И. Левицкая, Н. С. Сидаш. – Харцызск : ГПОУ ХМТ ГВУЗ «ДонНТУ», 2016. – 163 с. 3. Кашлев, С. С. Интерактивные методы обучения [Текст] / С. С. Кашлев. – Минск : ТетраСистемс, 2011.

4. Киселев, Г. М. Информационные технологии в педагогическом образовании [Текст] : учебник для студентов вузов / Г. М. Киселев, Р. В. Бочкова. – Москва : Дашков и К, 2012. 5. Парпиев, О. Т. Использование педагогических игр как фактор повышения эффективности обучения [Электронный ресурс] / О. Т. Парпиев // Молодой ученый. – 2011. – Т. 2, № 12. – С. 127–129. – Режим доступа : https://moluch.ru/archive/35/4030/ (дата обращения: 18.11.2018). 6. Селевко, Г. К. Педагогические технологии на основе дидактического и методического усовершенствования учебно-воспитательного процесса [Текст] / Г. К. Селевко. – Москва : Народное образование, 2005. 7. Славинская, О. В. Методика преподавания специальных дисциплин [Текст] / О. В. Славинская, В. А Скакун. – Москва : Академия, 2009. – 128 с.