

Использование игровых технологий для формирования и развития профессиональных компетенций обучающихся в СПО

И.Н. Какунина, преподаватель общепрофессиональных дисциплин и профессиональных модулей

Введение

*«Игра – это искра зажигающий огонек
пытливости и любознательности»*

В.А. Сухомлинский

Подготовка специалистов, отвечающих требованиям времени, - одна из важнейших задач профессионального образования. И сегодня в центре внимания педагогов стоит вопрос: как организовать учебный процесс, чтобы сформировать у обучающихся активное отношение к учебно-познавательной и учебно-профессиональной деятельности, исходя из позиции их жизненного и профессионального самоопределения.

Принцип активности обучающихся в процессе обучения был и остается одним из основных в дидактике и именно игровая деятельность, как педагогическая технология, как раз и является той мотивирующей средой для возникновения потребности в усвоении знаний и умений. Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребности в

самоутверждении, самореализации. А процесс усвоения знаний во время игры носит естественный и произвольный характер.

Применение современных образовательных технологий, основанных на использовании активных методов обучения - одно из важных средств формирования конкурентоспособной личности. Спектр таких методов достаточно разнообразен, особое же место среди них принадлежит игровым технологиям. Практика использования игровых технологий доказала их успешность в повышении эффективности не только образовательной деятельности, но и в решении комплексных, полипрофессиональных и междисциплинарных проблем.

Использование игровых технологий в учебно-воспитательном процессе способствует подготовке обучающихся к важнейшим социальным ролям, которые они смогут «примерить» на себя на занятиях. Кроме того, игровая технология выгодно отличается от других методов обучения тем, что позволяет обучающемуся быть лично причастным к функционированию изучаемого явления, дает возможность прожить некоторое время в «реальных» жизненных условиях. Игры и задания игрового характера позволяют в увлекательной форме развивать ценные качества: внимание, самоконтроль, наблюдательность, сообразительность, настойчивость.

1. Сущность игровых технологий

Педагогическая суть игровых технологий заключается в активизации мышления, повышении самостоятельности обучающихся и обеспечении творческого подхода в обучении. Цель игры – сформировать навыки и умения обучающегося в активном творческом поиске. В процессе игровой деятельности активизируются не только знания, но и коммуникативные навыки, что обуславливает социальную значимость игровой технологии.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приёмов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком – чётко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Игровая форма занятий создаётся на уроках при помощи игровых приёмов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности. Игра - одно из замечательных явлений жизни, деятельность, как будто бесполезная и вместе с тем необходимая.

Игровая деятельность в учебном процессе в системе СПО, ПО может применяться как самостоятельная технология для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета; как элементы более обширной технологии; в качестве урока или его части; как технология внеклассной работы.

2. Игра как метод обучения

Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде. В современных образовательных учреждениях, делающих ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях: в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета; как элемент более общей технологии; в качестве урока или его части (введение, контроль); как технология внеклассной работы.

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

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

Большинству игр присущи четыре главные черты: свободная развивающая деятельность; творческий, очень активный характер этой деятельности; эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция; наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

Основные принципы организации игры: отсутствие принуждения любой формы при вовлечении учеников в игру; принцип развития игровой динамики; принцип поддержания игровой атмосферы (поддержание реальных чувств детей); принцип взаимосвязи игровой и неигровой деятельности; для педагогов важен перенос основного смысла игровых действий в реальный жизненный опыт детей; принципы перехода от простейших игр к сложным игровым формам; логика перехода от простых игр к сложным связана с постепенным углублением разнообразного содержания игровых заданий и правил - от игрового состояния к игровым ситуациям, от подражания - к игровой инициативе, от локальных игр - к играм-комплексам, от возрастных игр - к безвозрастным.

Игровая технология, как деятельность, начинающаяся задолго до момента ее применения на занятии, может быть представлена в виде этапов.

Первый этап – *подготовка*: разработка сценария, план игры, общее описание, содержание инструктажа, подготовка материального обеспечения.

Первый этап занимает наибольшее время, так как связан с разработкой самой идеи игры и сценария. Здесь необходимо продумать сюжет игры, ее задачи, на чем будет построен момент соревновательности. Особое место занимает подготовка материального обеспечения – чем интереснее будет

материал, тем более захватывающим будет процесс самой игры. Но самое главное - это детальная проработка инструкционной карты и раздаточного материала. Это позволяет исключить или минимизировать время на дополнительные пояснения во время игры.

Второй этап – *проведение игры*: постановка проблемы, условия, правила, регламент, распределение ролей, формирование групп, консультации.

Обучающиеся системы СПО и ПО - это юноши и девушки подросткового возраста, у которых бурно развита фантазия, воображение, но при этом присутствует потребность в создании собственного мира, стремлении к взрослости, желание действовать самостоятельно. Поэтому игра ради игры им уже не интересна, им важно осознавать значимость игры и свою роль в этой игре. На этапе проведения игры в рамках занятия или внеурочной деятельности особое внимание отводится регламенту, который должен быть просчитан преподавателем на этапе подготовке. А соблюдение регламента достигается включением преподавателя как модератора или как непосредственного участника в процесс игры. Это может быть и в роли помощника обучающимся со слабым уровнем освоения теоретических знаний, это направление путем предложения альтернатив, идей для решения поставленной игровой задачи; ссылка на раздаточный материал.

Во время игры обучающиеся могут выполнять отдельные роли или работать в группе. Групповая работа обязательно предусматривает, впоследствии, межгрупповую дискуссию: выступление групп, представление результатов, работа экспертов.

Третий этап – *анализ и обобщение*: вывод из игры, рефлексия игры, оценка и самооценка работы, выводы и обобщения.

Подведение итогов является важным этапом игры, который представляет собой анализ хода и результатов игры, соотношение игровой (имитационной) модели и реальности, а также ход учебно-игрового взаимодействия. На этом этапе необходимо осознать обучающимся: что

нового узнали (термины, действия); чему научились (навыки, компетенции); в чем польза для будущей профессиональной деятельности. В своей практике в игровой технологии чаще применяю самооценку обучающихся.

Преимущества игровых технологий:

1. Позволяют активизировать и интенсифицировать учебный процесс.
2. Осуществляются межпредметные связи, интеграция учебных дисциплин.
3. Меняется мотивация обучения (знания усваиваются не про запас, не для будущего времени, а для обеспечения непосредственных игровых успехов обучающихся в реальном для них процессе).
4. Сокращение времени накопления опыта (опыт, который в обычных условиях накапливается в течение многих лет, может быть получен с помощью деловых игр в течение недели или месяца).

Недостатки игровых технологий:

1. Акцентирование внимания участников игры на выполнение игровых действий и поиск путей, ведущих к победе, а не на содержании материала.

В играх на занятиях не должно быть однообразия. Игра должна постоянно обогащать знания, быть средством всестороннего развития обучаемого, его способностей, формировать и развивать как общие, так и профессиональные компетенции, вызывать положительные эмоции.

3. Разновидности игр, применяемые в педагогических технологиях

Игры можно классифицировать по параметрам игровых технологий:

1. по области деятельности: физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические;
2. по характеру педагогического процесса: обучающие, тренинговые,
3. контролирующие, обобщающие, познавательные, воспитательные, развивающие, репродуктивные, продуктивные, творческие, коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические;

3. по игровой методике: предметно-сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, драматизации;

4. по предметной области: математические, музыкальные, театральные, трудовые, технические, народные, управленческие, коммерческие и т.д.;

5. по игровой среде: без предметов, с предметами, настольные, комнатные, уличные, телевизионные, компьютерные и т.д.

Наиболее часто встречаемыми в педагогической практике являются игры:

1. деловые;
2. организационно-деятельностные;
3. инновационные игры.

Деловая игра (ДИ) представляет собой форму воссоздания предметного и социального содержания будущей профессиональной деятельности специалиста, моделирования таких систем отношений, которые характерны для этой деятельности как целого. Деловая игра воссоздает предметный контекст-обстановку будущей профессиональной деятельности (условной практики) и социальный контекст, в котором учащийся взаимодействует с представителями других ролевых позиций. Таким образом, в деловой игре реализуется целостная форма коллективной учебной деятельности на целостном же объекте - на модели условий и диалектики производства, профессиональной деятельности.

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

В процессе игры осваиваются: нормы профессиональных действий; нормы социальных действий, т.е. отношений в коллективе производителей. При этом каждый ее участник находится в активной позиции, взаимодействует с партнерами, соотнося свои интересы с

партнерскими и, таким образом, через взаимодействие с коллективом познавая себя.

Организационно-деятельностная игра (ОДИ) представляет собой форму активного обучения разрешению проблемных ситуаций посредством моделирования когнитивной исследовательской ситуации и организации социально-производственной деятельности, поэтому другим названием организационно-деятельностных игр является термин "проблемно-деловые".

Цель ОДИ заключается в решении теоретической или практической проблемы, заданной в рамках конкретной ситуации. Такие игры предназначены для решения значимых социально-экономических проблем, когда требуется объединение усилий специалистов различного профиля для выработки нестандартных решений. Проблемная форма организации деятельности означает, что игроки помещены в условия, когда они не знают, что и как делать, какие они должны выработать и применить способы коммуникации, мышления, рефлексии, т.е. находятся в условиях максимальной неопределенности.

Применение инновационных игр в педагогическом процессе выполняет, прежде всего, развивающую задачу: их особенностями являются прежде всего рефлексивность и направленность на самоорганизацию способов осуществления деятельности. Участники попадают в конкретные игровые ситуации, каждый со своей точкой зрения. Они могут приходить из различных специализированных предметных областей, могут иметь любые концептуальные и мировоззренческие представления, несовпадающие социальные установки. Для того чтобы организовать их действия в единой коллективной деятельности, необходимо выявить способы действий участников, направлять их рефлексии и анализ на кооперативную самоорганизацию и продуктивное взаимодействие. Функцию координации действий всех участников осуществляют организатор и специально выделенная группа организации.

5. Овладение педагогом игровыми технологиями

Прежде чем включить игровую технологию в учебный процесс, педагогу необходимо определить: какой учебный материал целесообразно изучать с использованием игровой технологии; для какого состава детей следует ее применять; как увязать игру с другими способами воспитания и обучения; как найти время в учебном плане для ее проведения; какую игровую технологию следует выбрать по конкретной изучаемой теме.

Применение игровой технологии предусматривает стремление педагога к максимальной концентрации во времени, т.к. при значительных перерывах дети теряют нить игры, эмоциональный настрой, забывают правила. В то же время следует учитывать и такие факторы, как утомляемость игроков, необходимость продумать полученные результаты, проанализировать сложившуюся ситуацию, изменить стратегию или тактику игровых действий.

Педагогическое мастерство включает в себя и мастерство создания игр. Чтобы использовать игровые технологии в своей деятельности, педагог должен знать общие приемы по организации работы с группой, методику игротехники, понимать важность презентационных, коммуникативных навыков, динамики в игре и умения эту игру выстроить. Самому педагогу надо быть готовым играть, вовлекая, участвуя, помогая обучающимся. Но необходимо следить и за тем, чтобы игровой активностью и раскованностью не подавить их, превратив в зрителей.

Перед педагогом стоят следующие задачи: опираться на достижения предыдущего возраста; стремиться мобилизовать потенциальные возможности конкретного возраста; подготовить "почву" для последующего возраста, т. е. ориентироваться не только на наличный уровень, но и на зону ближайшего развития мотивов к учебной деятельности.

Заключение

Итак, в современной системе образования возрастает необходимость применения игровых технологий для формирования и развития профессиональных компетенций обучающихся в системе СПО и ПО. Альтернативные технологии обучения дают возможность не только поднять интерес к изучаемому предмету, но и обучить работе с различными источниками знаний. Значение игры невозможно исчерпать и оценить. Игра, являясь развлечением, отдыхом, способна перерасти в обучение, в творчество, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде.

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

Профессиональное обучение готовит специалиста к труду в заранее избранной им сфере деятельности и потому в первую очередь должно отвечать ее специфике. Главное в профессиональном образовании не объем усваиваемой информации, а умение творчески ее использовать, находить, усваивать и применять в практической деятельности. Наиболее эффективной формой проведения уроков учебной практики является применение игровых технологий, компьютерные технологии, которые позволяют формировать творческую активность учащихся, умение работать в группах, способствуют развитию технологического мышления.

Для достижения наилучшего результата используется технология деловой игры, во время которой учащиеся не только воспринимают новый материал, но и успешно закрепляют полученные знания. Включение игры в производственное обучение создаёт объективные предпосылки для концентрации внимания, стимулирования познавательной активности, совершенствования творческих способностей. Правильно организованная игра обеспечивает преобладание проблемных методов, поскольку делает

возможным более полный учет индивидуальных особенностей учащихся, повышает управляемость учебного процесса.

Не вызывает сомнения, что формирование необходимых навыков и умений, а также проверка и закрепление теоретических знаний в игровой форме более эффективны по сравнению с традиционными методами обучения.

Но нельзя буквально все уроки превращать в игру, да этого и ненужно делать. Необходимо, прежде всего, определить следующее: какую цель ставит мастер, используя ту или иную игру; выбрать те темы, которые трудно усваиваются при традиционных способах обучения; использовать игровые ситуации знакомые большинству обучающихся; учитывать, что различные игровые ситуации могут дать неожиданный эффект.

Список использованных источников:

1. Зайцев В.С. Игровые технологии в профессиональном образовании: учебно-методическое пособие. – Челябинск: Издательство «Библиотека А. Миллера», 2019. - 23 с.
2. Зверева Н. А. Применение современных педагогических технологий в среднем профессиональном образовании [Текст] // Инновационные педагогические технологии: материалы II Междунар. науч. конф. (г. Казань, май 2015 г.). — Казань: Бук, 2015. — С. 161-164. — URL <https://moluch.ru/conf/ped/archive/150/8083/> (дата обращения: 11.10.2020).
3. Кальней В.А., Милешкина Е.Н. Тенденции развития игровых технологий в профессиональной подготовке специалистов СПО // Вестник ФГОУ ВПО МГАУ. 2014. № 1 [Электронный ресурс]. URL: [https://cyberleninka.ru/article/v/tendentsii-razvitiya-igrovyyh-tehnologiy-v-](https://cyberleninka.ru/article/v/tendentsii-razvitiya-igrovyyh-tehnologiy-v)

professionalnoy-podgotovke-spetsialistov-spo (дата обращения:
11.10.2020).

4. Лещенко Т.А. Игровые технологии как способ достижения образовательных результатов в условиях реализации ФГОС СПО. [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://novagroteh.ucoz.ru/publ/kruzhki_sekcii_sorevnovanija/informacija_o_rabote/leshhenko_t_a_igrovyte_tekhnologii_kak_sposob_dostizhenija_obrazovatelnykh_rezultatov_v_uslovijakh_realizacii_fgos_spo_i_vypolnenija_edinoj_metodiche/5-1-0-41