

УДК 371.3

**ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ
В МЕТОДИКЕ ПРЕПОДАВАНИЯ В СПО****Аветисян А. А., Зибарев В. А., Амонов И. З.**

Филиал КузГТУ в г. Прокопьевске

Аннотация: в данной статье рассмотрен общий навык использования игровых технологий с целью развития и формирования высококлассных компетенций обучающихся в системе СПО. Таким образом, рассказана технология введения игровой работы в обучающий процесс.

Ключевые слова: игра, СПО (среднее профессиональное образование), концепция, развлечения.

Annotation: This article describes the general skill of using gaming technologies with the aim of developing and forming high-class competencies of students in the system of secondary vocational education. Thus, the technology of introducing game work into the learning process is described.

Key words: game, SVE (secondary vocational education), concept, entertainment.

Как сказал В. А. Сухомлинский: «Игра – это искра зажигающий огонек пытливости и любознательности».

Актуальность этой статьи определена тем, то что игровые технологические процессы рассматриваются, как модель других технологий преподавания в концепции посредственного профессионального создания обладают все без исключения посылы с целью эффективного развития и развития высококлассных компетенций.

Целью статьи является обобщение навыков согласно введению игровых технологий в учебный процесс, присутствие высококлассной подготовки специалистов СПО, продемонстрировать эффективность применения этой преподавательской технологии, как метод мотивации, активизации тренировочной работы и увеличении степени профессиональных компетенций в рамках осуществления ФОС СПО.

Организация профессионалов, соответствующих условиям периода один из основных вопросов высококлассного образования. И на сегодняшний день в фокусе интереса научных работников стоит проблема: как осуществить учебную процедуру, для того чтобы выработать у обучающихся интенсивный подход к учебно-познавательной и учебно-высококлассной работы, отталкиваясь с их актуального и профессионального самоопределения. В этот период осуществление условий ФОС СПО согласно развитию и формированию единых и высококлассных компетенций никак невозможна в отсутствии использования других технологий: проблематичная, разноуровневая, предназначенная подготовка; использование игровых, информационно-коммуникационных технологий; технологические процессы формирования предельного мышления.

Мотивирование игровой работы обеспечивается её добровольностью и компонентами соревновательности, удовлетворением необходимости в самоутверждении, самореализации. А процедура освоения познаний в период развлечения вынашивает природный и бессознательный вид.

Преподавательская сущность игровых технологий состоит в активизации мышления, увеличении самодостаточности обучающихся и обеспечивании креативного расклада

в обучении. Задача развлечения – выработать способности и мастерства обучающегося в конструктивном креативном розыске. В ходе игровой работы активизируются не только лишь познания, также коммуникативные способности, то, что обуславливает социальную важность игрового технологического процесса.

Игровая работа в тренировочном ходе в концепции СПО способна использовать, как независимую методику с целью изучения и определения проблемы, в том числе и в области тренировочного объекта; как компоненты наиболее широкой технологического процесса; в качестве урока либо его части; как методика внеаудиторной деятельности.

Игровая модель уроков формируется присутствием поддержки игровых способов и ситуаций, такие обозначают, как способ побуждения, стимулирования обучающихся к тренировочной работе.

Виды развлечения: дидактическая задача устанавливается в варианте игровой проблемы; учебная работа покоряется законам развлечения; учебный использованный материал применяется в свойстве ресурса; дидактическая цель переходит в игровую из-за результат компонента соревнования; успешное осуществление задач вяжется с игровым итогом.

Зачастую наиболее встречаемыми в преподавательской практике и концепции СПО считаются деловитые, ролевые, моделирующие, инновационные и нравоучительные развлечения.

Игровая методика, как работа, возникающая вплоть до этапа её использования в уроке, может быть показана в виде стадий:

Первый стадия – организация: создание сценария, проекта развлечения, единое описание, сущность инструктажа, организация вещественного предоставления.

Она захватывает максимальный период, таким образом, как сопряжен с исследованием самой мысли развлечения и сценария. Тут следует обдумать содержание развлечения, её проблемы, нежели станет создан период соревновательности. Особенную роль занимает подготовка вещественного предоставления – нежели увлекательнее станет использованный материал, наиболее увлекающим станет процедура развлечения. Однако наиболее основное, я полагаю, детальное исследование инструкционной игры в карты и раздаточного использованного материала. Данное позволяет устранить либо уменьшить период вспомогательных объяснений в период развлечения.

Вторая стадия – осуществление развлечения: установка трудности, требование, принципы, порядок, разделение ролей, формирование компаний, консультации.

Обучающиеся концепции СПО, данные молодые люди и женщины подросткового возраста, у каковых стремительно сформирована воображение, фантазия, однако, присутствие имеется согласно потребность в формировании своего общества, желании к взрослости, стремление командовать без помощи других. По этой причине забава для развлечения им ранее никак не увлекательна, им нужно понимать важность развлечения и собственную значимость в данной игре. В периоде выполнения игры в рамках обучения либо внешкольной работы особенный интерес предотвращается распорядку, что обязан являться просчитанным педагогом в периоде подготовки. А выполнение распорядка добывается подключением педагога, как модератора либо, как прямого соучастника в процедуре развлечения. Данное способно являться и в значимости ассистента обучающимся с низкой степенью изучения абстрактных знаний, посредством предписания альтернатив, мыслей с целью постановления игровой проблемы; источник раздаточного материала. В период развлечения обучающиеся могут осуществлять работу в команде. При коллективном труде над заданием можно применить мозговой штурм.

Третья стадия – исследование и общение: заключение игры, самоанализ развлечения, анализ и сомнение деятельности, заключения и обобщения.

Подведение результатов считается значимым шагом игры, что предполагает собою исследование ходов и итогов развлечения, соответствие игровой (моделирующей) модификации и действительности, а кроме того процесс учебно-игрового взаимодействия. На данном этапе следует понять обучающимся: что нового выяснили (определения, воздействия); чему обучились (способности, зоне ответственности); в чем полезность с целью предстоящей профессиональной работы. Можно использовать самоощущение обучающихся.

Игровая подготовка – процедура недостаточно прогнозируемая и контролируемая. Но, регулярное и направленное применение игровых способов способно предоставить конкретные итоги, как в изменении ключевых свойств персоны, таким образом и в результативности тренировочной работы. Игра порождает жизнерадостность, вдохновляет обучающихся, обогащает эмоциями, и помогает исключить навязчивую назидательность, формирует в коллективе атмосферу дружелюбия. В процессе развлечения все без исключения обучающиеся неприметно активизируются, увлекаются поисками решений, ибо состояние «аутсайдера» в игре недостаточно кого удовлетворит. Победителем становится не тот, кто больше понимает, а тот, у кого более сформированное воображение, кто может видеть, следить, замечать, реагировать в игровых условиях, кто не попросту владеет оптимальной «кладовой памятью», а тот, кто способен с разумом уместиться в её изобилии.

Достоинства игровых технологий: позволяют стимулировать и усилить учебные процедуры. Осуществляются межпредметные взаимосвязи, объединение тренировочных дисциплин. Меняется мотивирование преподавания (познания усваиваются никак не про запас, не для будущего времени, а с целью предоставления конкретных игровых преуспевания учащихся в настоящем их процессе). Сокращение периода накопления навыка (навык, что в простых условиях скапливается на протяжении большого промежутка времени, способен являться приобретенным с поддержкой деловитых игр в протяжении недели либо месяца).

Недостатки игровых технологий: акцентирование внимания соучастников игры в осуществление игровых действий и отбор путей, ведущих к победе, а никак не в содержании использованного материала. В играх на занятиях никак не обязано являться сходства. Игра обязана регулярно обогащать познания, являться орудием многостороннего формирования обучающегося, его способностей, создавать и совершенствовать как единое, таким образом и высококлассные компетенции, порождать позитивные чувства. Немаловажную роль занимает место педагога в игре. Я становлюсь не только лишь инициатором, однако и её участником. В команде я имею большую авторитетность, и иногда приобретаю роль судьи в период образующихся диспутов, и непременно активный член игр. Присутствие подготовке к игре продумываю, как закономерно и верно сформировать учебный использованный материал, принимая во внимание характерные черты категории, реализую игровые условия.

Итак, в сегодняшней системе образования увеличивается потребность присутствия игровых технологий с целью развития и формирования высококлассных компетенций обучающихся в концепции СПО. Другие технологические процессы преподавания предоставляют вероятность не только увеличения заинтересованности к исследуемой дисциплине, однако и обучить труду с разными ключами познаний.

Список литературы:

1. 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. – [Электронный ресурс] – URL: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/150/8083/> (Дата обращения: 28.03.2019).

2. 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-professionalnoy-podgotovke-spetsialistov-spo> (Дата обращения: 28.03.2019).