

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРЕПОДАВАНИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ЦИКЛА РАДИОТЕХНИЧЕСКИХ СПЕЦИАЛЬНОСТЕЙ

КОЗЛОВА Дамира Равильевна

преподаватель профессионального цикла

ГАПОУ СО «Каменск-Уральский радиотехнический техникум»

г. Каменск-Уральский, Россия

В статье описан опыт использования игровых технологий в форме деловых и интеллектуальных игр преподавателей профессионального цикла радиоспециальностей в Каменск-Уральском радиотехническом техникуме.

Ключевые слова: опыт использования игровых технологий в образовательном процессе, профессиональное образование, система среднего профессионального образования, педагогическая практика, качество обучения, деловые игры, интеллектуальные игры, робототехника, финансовая грамотность.

«Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности»

В.А. Сухомлинский

Н и для кого не секрет, что профессиональное образование является мощнейшим инструментом социализации человека в обществе. Современное общество меняется с каждым годом все больше и больше. Меняется и социальный заказ на образ современного выпускника. Если раньше основным требованием к выпускнику была эрудированность и исполнительность, то сегодня основными критериями становятся креативность и конкурентоспособность. А добиться этого, применяя устаревшие пассивные педагогические методики и технологии, невозможно. Поэтому в последнее время столь велик интерес к тем педагогическим инновациям, технологиям, методам, которые оказываются наиболее подходящими для подготовки не только квалифицированного специалиста, но и всесторонне развитой личности, способной к активной социальной адаптации, к эффективной трудовой деятельности.

Одним из факторов, способствующих повышению качества обучения, является освоение преподавателем современных образовательных технологий с последующим внедрением их в учебно-воспитательный процесс. Применение данных образовательных технологий позволяет не только удовлетворять образовательные запросы каждого студента в соответствии с его индивидуальными способностями, но и создавать условия для его

самореализации, саморазвития, формирования компетенций, необходимых для полноценной жизни в современном обществе.

В своей профессиональной деятельности преподавателя радиотехнических специальностей мы часто используем игровые технологии.

В разных информационных источниках вопрос использования игровых технологий рассматривается следующим образом.

Скакун В.А. в своей книге «Методика преподавания специальных общетехнических предметов» описывает игровые технологии с точки зрения деловых игр, что более подходит для студентов техникумов и колледжей технических специальностей т. к. в игре имитируется производственная ситуация, где каждый участник производственного процесса (работчий, бригадир, мастер и т. д.) «проигрывает соответствующую роль» [4, с. 37].

В журнале «Среднее профессиональное образование» часто описывается опыт педагогов профессионального образования по проведению игр в своей профессиональной деятельности, ниже приведено несколько статей, где автор описывает применение игровых технологий в своей профессиональной деятельности:

1. Дьякова Т.М., руководитель методического центра Ставропольского кооперативного техникума в своей статье «Экзамен в форме ролевой игры, или новые подходы к оценива-

нию учебных достижений обучающихся» описывает проведение квалификационного экзамена в форме ролевой игры [3].

2. Так же в статье «Контроль знаний студентов с использованием игровой технологии при изучении дисциплины «экономика организации» автор статьи Т.С. Тарабина, преподаватель Краснодарского информационно-технологического техникума описывает инновационные формы контроля с применением игровых технологий [5].

3. А.В. Васильева, преподаватель Тольяттинского медицинского колледжа в своей статье «Использование современных образовательных технологий в преподавании дисциплины «Общественное здоровье и здравоохранение» описывает игровые технологии, как одну из технологий, применяемых в своей профессиональной деятельности [2].

4. Е.Б. Тягунова, преподаватель Московского областного медицинского колледжа № 3 (Ногинский филиал) в своей статье «Использование игровых педагогических технологий на обобщающих уроках биологии в медицинском колледже» приводит пример проведения игры на уроке, так же приводится описание игры и методика организации урока [6].

5. А.Д. Бийсултанова, преподаватель Республиканского аграрно-экономического колледжа, своей статье «Активные методы обучения на уроке английского языка» описывает примеры, проводимых на занятиях, игр [1].

Таким образом, можно сделать вывод, что применение игровых технологий актуально в педагогической практике преподавателей техникумов и колледжей разных профилей.

Технология игрового обучения – это такая организация учебного процесса, которая предполагает воспитание и обучение, как компонент педагогической культуры, где изучаются формы и методы оптимизации игровой деятельности современного поколения, средство активизации психических процессов, средство диагностики, коррекции и адаптации к жизни, исследуются социальные эмоции, сопровождающие игровой феномен.

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности. Деятельность обучающихся должна

быть построена на творческом использовании игры и игровых действий в учебно-воспитательном процессе.

В профессиональных образовательных организациях дидактические игры проводятся, как правило, в целях повторения, закрепления и проверки усвоения изученного материала. К таким играм относятся соревнования «Кто быстрее», «Кто точнее», «Технические бои»; турниры «Что? Где? Когда?», технические КВНы, составление и решение кроссвордов по материалу; предметно-тематические викторины, «техническое лото», «техническое домино» и т. п. Состязательность, смена видов занятий в форме игрового перехода оживляет восприятие, способствует более прочному запоминанию учебного материала, помогает преподавателю чередовать напряженную работу с непринужденными игровыми паузами, менять темп деятельности, предупреждать переутомление обучающихся.

Одним из широко используемых в профессиональном образовании типов дидактических игр являются так называемые «деловые игры», представляющие собой имитацию принятия решений в различных искусственно созданных или взятых непосредственно из практики ситуациях путем разыгрывания соответствующих ролей (индивидуальных и групповых) по заданным или выработанным самими участниками игры правилам.

В своей педагогической практике я использую деловые игры, так как они наиболее полно соответствуют возрастным особенностям обучающихся в системе среднего профессионального образования.

В деловой игре, как правило, принимают участие:

1. Ведущий (руководитель, преподаватель): комплекзует команды, проводит инструктаж, организует ход игры, ставит общие цели и цели каждого игрового этапа, осуществляет координацию, а в необходимых случаях и коррекцию деятельности команд, прилагает усилия для активации команд, следит за ее ровным ходом.

2. Игропрактики (капитаны, старшие команд): принимают усилия для превращения команд в коллективный субъект деятельности, создания в команде творческой атмосферы, осуществления активного включения

каждого участника в творческий процесс в ходе игры.

3. Информационная группа (ассистент руководителя): ведет сборку и обработку оперативной информации.

4. Игроки (члены команд), в задачу которых входит наиболее полная реализация поставленных целей игры.

Опишу опыт использования игровых технологий в форме деловых и интеллектуальных игр.

В техникуме функционирует радиомонтажная мастерская, материально-техническое оснащение которой приближено к производственному. Это позволяет смоделировать современную производственную ситуацию при организации обучения рабочей профессии «Монтажник РЭА» в рамках основного и дополнительного образования.

По окончании профессионального модуля «Получение рабочей профессии «Монтажник РЭА» в формате деловой игры организуется экзамен квалификационный, в котором представитель предприятия ПО «Октябрь» участвует в роли контролера, а студенты – в роли рабочих.

Мощнейшим инструментом игротерапии служит образовательная робототехника. В техникуме функционирует центр образовательной робототехники, в котором я преподаю дисциплину «Основы робототехники» для студентов всех специальностей и учащихся групп с ОВЗ. На практических занятиях учебная группа студентов разбивается на творческие группы по 4-6 человек. Выбирается руководитель творческой группы, который руководит организацией сборки, программирования и разборки игровых роботов в группе. Это позволяет формировать лидерские качества, умения управлять коллективом, строить отношения в группе. Как правило, от сплоченности работы творческой группы зависит общий результат. Лучшие руководители творческих групп участвуют с мастер-классами на выставках, выступают с презентациями перед педагогами техникума. Это способствует формированию общих компетенций студентов ОК 2 (Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эф-

фективность и качество) и ОК 3 (Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность). Выпускники коррекционных школ занимаются индивидуальной сборкой более простых роботов, занятия и игровыми роботами способствуют развитию самостоятельности в принятии решений, усидчивости, формированию познавательной активности. Мой опыт опубликован в статье «Формирование инновационной образовательной среды в рамках реализации проекта по робототехнике» в сборнике I Международного научно-педагогического симпозиума «Слово педагога», организованного образовательным центром «Инициатива» (30 сентября 2016 г.).

Формированию финансовой грамотности подростков сегодня уделяется очень серьезное внимание. Я повысила квалификацию по преподаванию основ финансовой грамотности в «Российской академии народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации» по дополнительной профессиональной программе «Содержание и методика преподавания курса финансовой грамотности различным категориям обучающихся» и в ГАОУ ДПО СО «Институт развития образования» по программе повышения квалификации «Формирование финансовой грамотности обучающихся в процессе освоения учебного предмета «обществознание» и курса «экономика». Это позволяет вести курс финансовой грамотности в рамках преподавания дисциплин «Основы финансовой грамотности» и «Экономика организации». Со студентами организуется игра «Денежный поток». В форме деловой игры студенты с увлечением постигают азы финансовой грамотности: учатся решать практические финансовые задачи, определять стратегические цели в области управления личными финансами, владеть основными принципами принятия оптимальных финансовых решений в процессе своей жизнедеятельности.

В рамках работы студенческого конструкторского бюро техникума по направлению «Финансовая грамотность» организую деловые игры для всех студентов, интересующихся вопросами финансовой грамотности. Работа в данном направлении способствует

формированию общей компетенции ОК 11. Планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере в соответствии с требованиями ФГОС ТОП -50.

Развитие финансовой грамотности молодежи – одно из направлений деятельности Центра молодежной политики города Каменска-Уральского. В работе с Центром я приобрела опыт организации деловых игр в городе со школьниками общеобразовательных учреждений, с молодыми сотрудниками администрации города, с воспитанниками детского дома.

Также в своей педагогической практике мною используются интеллектуальные игры.

При изучении основ радиоэлектроники студенты сталкиваются с множеством терминов. Без них трудно осваивать учебный материал. Для формирования современного понятийного аппарата организую разработку кроссвордов на теоретических занятиях и в рамках декады цикловой комиссии. С целью формирования познавательной активности организовала участие студентов в конкурсе плакатов по технике безопасности. Разработана и организована Олимпиада по материаловедению для студентов специальности 11.02.02 Техническое обслуживание и ремонт радиоэлектронной техники. Игра прошла увлекательно, позитивно. Победителями в игре стала команда студентов, слабо успевающих по дисциплине. Это еще раз подтвердило необходимость использования игровых технологий в обучающей деятельности. Для будущих радиотехников очень важно развитие объемного и пространственного мышления, так как они будут работать с разными элементами, узлами, деталями радиоэлектронной техники и должны различать их по внешним параметрам, по форме, понимать, какие физические процессы протекают в них. Поэтому мы часто на занятиях используем игровую форму закрепления

изученного материала в следующей форме. Один студент с помощью движений руками изображает элемент (узел, деталь) и демонстрирует физические процессы данного элемента (узла, детали) радиоэлектронной техники. Остальные студенты должны разгадать демонстрируемый элемент (узел, деталь).

В рамках преподавания декады по радиотехнике в игровой форме был организован бинарный урок с преподавателем русского языка по теме «Гимн специальности». В данном мероприятии участвовали студенты 1, 2, 3 курса.

Третьекурсники были приглашены на урок с презентацией своей специальности. В командной игре были организованы конкурсы по составлению названий, эмблем команд, решению тестовых заданий, разгадке кроссвордов, сборке роботов. Студенты демонстрировали свои стихи, читали эссе по специальности. Это было увлекательное зрелище. В ходе мероприятия педагогами были выявлены пробелы в знаниях по дисциплинам, уровень подготовки студентов по курсам в разных областях. Педагоги закрепили опыт организации совместных мероприятий.

Таким образом, опыт организации образовательного процесса в игровой форме раскрывает потенциальные возможности обучающихся и педагогов, развивает познавательную активность, способствует формированию общих и профессиональных компетенций обучающихся.

Рассмотренный в статье опыт использования игровых технологий в образовательном процессе имеют практическую значимость для меня и моих коллег, так как данный вид образовательных технологий очень часто используется в педагогической практике нашего техникума. В рамках декад цикловой комиссии электро- и радиотехнического профиля ежегодно проводятся совместные мероприятия для студентов, включающие интеллектуальные игры.

ЛИТЕРАТУРА

1. Бийсултанова А.Д. Активные методы обучения на уроке английского языка // Приложение к журналу «Среднее профессиональное образование». – № 2. – 2016. – С. 115-120.
2. Васильева А.В. Использование современных образовательных технологий в преподавании дисциплины «Общественное здоровье и здравоохранение» // Приложение к журналу «Среднее профессиональное образование». – № 9. – 2016. – С. 42-47.
3. Дьячкова Т.М. Экзамен в форме ролевой игры, или новые подходы к оцениванию учеб-

ных достижений обучающихся // Приложение к журналу «Среднее профессиональное образование». – № 8. – 2016. – С. 117-120.

4. Скакун В.А. Методика преподавания специальных и общетехнических предметов. – М.: Издательский центр «Академия», 2005. – 128 с.

5. Тарабрина Т.С. Контроль знаний студентов с использованием игровой технологии при изучении дисциплины «Экономика организации» // Приложение к журналу «Среднее профессиональное образование». – № 1. – 2016. – С. 139-143.

6. Тягунова Е.Б. Использование игровых педагогических технологий на обобщающих уроках биологии медицинском колледже // Приложение к журналу «Среднее профессиональное образование». – № 4. – 2017. – С. 59-64.

USE OF PROFESSIONAL GAME TECHNOLOGIES IN TRAINING A PROFESSIONAL CYCLE OF RADIO TECHNICAL SPECIALISTS

KOZLOVA Damira Ravilyevna

teacher of the professional cycle

Kamensk-Ural Radio Technical College

Kamensk-Uralsky, Russia

The article describes the experience of using game technologies in the form of business and intellectual games of teachers of the professional cycle of radio specialties at the Kamensk-Uralsk Radio Technical College.

Key words: experience of using game technologies in the educational process, professional education, system of secondary professional education, pedagogical practice, quality of training, business games, intellectual games, robotics, robotics.