



РОЛЬ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ФОРМИРОВАНИИ ОБЩИХ И ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ ОБУЧАЮЩИХСЯ

К. М. Викторова, преподаватель ГОУ СПО «Беловский педагогический колледж»

М. А. Ткачук, преподаватель

Доводы, до которых человек додумывается сам, обычно убеждают его больше, нежели те, которые пришли в голову другим.

Б. Паскаль

Введение в образовательный процесс ФГОС СПО поставило перед учреждениями профессионального образования ряд проблем по выполнению требований, среди которых можно выделить проблему выбора технологий и методов обучения, дающих возможность формировать у студентов общие и профессиональные компетенции.

В новых требованиях к результатам освоения основной профессиональной образовательной программы приоритетное внимание уделяется формированию общих и профессиональных компетенций, характеризующих будущую профессиональную деятельность выпускников учреждений СПО. Как следствие, возникает потребность внедрения таких образовательных технологий, которые будут направлены на индивидуальное развитие личности будущего специалиста и гражданина. Специалиста, нацеленного на самостоятельность, творчество, конкурентоспособность, профессиональную мобильность.

Современная теория и практика предлагает довольно широкий спектр методов, технологий организации образовательного процесса. Остановимся подробнее на одной из них.

Игра сопровождает каждого человека буквально с первых дней его жизни, и в современной системе профессионального образования для нее тоже найдется место, точнее — для игровых технологий.

Игровые технологии связаны с игровой формой взаимодействия педагога и обучающихся через реализацию определенного сюжета (игры, сказки, спектакли, деловое общение). При этом образовательные задачи включаются в содержание игры. В образовательном процессе используют занимательные, театрализованные, деловые, ролевые, компьютерные игры.

Игровые технологии имеют большой потенциал с точки зрения приоритетной образовательной задачи: формирования субъектной позиции обучающегося в отношении собственной деятельности, общения и самого себя.



М. А. Ткачук



К. М. Викторова

Значение игровой технологии невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, творчество, терапию, модель типа человеческих отношений и проявлений в труде, воспитании. В системе профессионального образования, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая технология используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела профессионального модуля, МДК;
- как элемент (иногда весьма существенный) более обширной технологии;
- в качестве технологии занятия или его фрагмента (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- как технология внеклассной работы.

Понятие «игровые технологии» включает достаточно обширную группу приемов организации педагогического процесса в форме разных педагогических игр. В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенным признаком — четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности.



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

- дидактическая цель ставится перед обучающимися 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.

При использовании игровых технологий на уроках необходимо соблюдение следующих условий:

- 1) соответствие игры учебно-воспитательным целям урока;
- 2) доступность для обучающихся;
- 3) умеренность в использовании игр на уроках.

Можно выделить такие виды уроков с использованием игровых технологий:

- 1) ролевые игры на уроке;
- 2) игровая организация учебного процесса с использованием игровых заданий (урок-соревнование, урок-конкурс, урок-путешествие, урок-КВН);
- 3) игровая организация учебного процесса с использованием заданий, которые обычно предлагаются на традиционном уроке;
- 4) использование игры на определенном этапе урока (начало, середина, конец; знакомство с новым материалом, закрепление знаний, умений, навыков, повторение и систематизация изученного);
- 5) различные виды внеклассной работы (КВН, экскурсии, вечера, олимпиады и т.п.), которые могут проводиться между обучающимися разных курсов, а также организованы ими в рамках взаимодействия с социальными партнерами.

Игровые технологии занимают важное место в образовательном процессе — они способствуют не только воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности обучающихся, но и формированию общих и профессиональных компетенций.

Правильно организованная с учетом специфики материала игра:

- тренирует память, помогает обучающимся выработать речевые умения и навыки;
- учит работать в команде, коллективе, взаимодействовать с руководством, коллегами и социальными партнерами в процессе выполнения заданий группового характера;

– учит организовывать собственную деятельность, определять методы решения игровых задач, оценивать их эффективность и качество;

– стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к своей будущей профессии и др.

Практика использования элементов игровых технологий в преподавании учебных дисциплин показала, что значительно увеличивается активность студентов в процессе изучения нового материала и самостоятельной аудиторной и внеаудиторной работы студентов с различными информационными источниками, снимаются психологические зажимы в процессе публичных выступлений, появляется возможность диагностировать уровень сформированности целого ряда общих и профессиональных компетенций. Так, в рамках изучения темы «Компьютерные игры для детей дошкольного возраста» студентам была предложена ролевая игра «Суд». Были распределены роли (судья, адвокат, прокурор, свидетели и т.д.). Задачей студентов было доказать в ходе «судебного заседания», что компьютерная игра — это хорошо (или все же плохо?). Студентами был подобран не только хороший теоретический материал, но и «доказательная база» — электронная презентация, видеоматериалы дела и т.д. Контроль сформированности знаний по данной теме показал высокий уровень усвоения материала.

В рамках освоения ПМ и МДК на специальности 050148 «педагогика дополнительного образования» мы активно используем элементы игры и в рамках контроля уровня сформированности профессиональных компетенций. Так, для осуществления контроля по МДК «Технология речевой деятельности и мастерство ведущего» студентам третьего курса предлагается выступить в роли педагогов дополнительного образования и организовать элемент мастер-класса для студентов первого курса специальности в рамках факультатива «Сценическая речь». Данная работа не только обеспечивает контроль сформированности ОК и ПК, но и способствует организации преемственности в работе курсов специальности и междисциплинарных курсов.

Сегодня традиционный подход к организации образовательного процесса оказывается недостаточным, поскольку социуму нужны выпускники, готовые к включению в дальнейшую жизнедеятельность, способные практически решать встающие перед ними жизненные и профессиональные проблемы. Главной задачей является подготовка выпускника такого уровня, чтобы он мог найти несколько способов решения про-



блемной ситуации, выбрать рациональный способ, обосновав свое решение. А это во многом зависит не от полученных знаний, а от неких дополнительных качеств, для обозначения которых и используются понятия «компетенция» и «компетентность», более соответствующие понима-

нию современных целей образования. В современном педагогическом процессе существенно возрастает роль игровых технологий в процессе организации учебной деятельности по развитию и формированию общих и профессиональных компетенций.

КОМБИНИРОВАННЫЙ УРОК «О РОДНОМ ГОРОДЕ С ЛЮБОВЬЮ»

М. А. Волощенко, преподаватель ГОУ СПО «Сибирский политехнический техникум», г. Кемерово
А. Л. Волкова, преподаватель

Хотим представить вашему вниманию проект комбинированного урока с элементами ролевой игры и применением практических навыков при использовании интерактивных технологий. Тема «Мой родной город» занимает особое место в изучении иностранного языка, имея тесную междисциплинарную связь с краеведением, историей Отечества, географией, экологией, русским языком. Мультимедийное сопровождение является оптимальным на данном занятии, представляя собой наглядное дидактическое пособие, дает возможность практического применения информационных технологий студентами на уроках иностранного языка, повышает мотивацию к предмету.

Урок представляет собой заочное путешествие по родному городу с использованием презентаций тематических проектов обучающихся, во время которых студенты демонстрируют практическое овладение навыками чтения, аудирования, говорения на английском языке в условиях применения интерактивной доски.

Цель урока: формирование коммуникативной и профессиональной компетенций студентов при изучении страноведческого материала на уроках английского языка в условиях применения интерактивной доски.

Задачи урока

Образовательные:

- проверить знания усвоенных лексических единиц и умения применять их в грамматических структурах;
- совершенствовать навыки устной речи по заданной тематике;
- показать необходимость изучения иностранного языка при подготовке современного специалиста;
- показать взаимосвязь дисциплин: английский и русский язык, история и краеведение, информационные технологии;



М. А. Волощенко



А. Л. Волкова

– научиться самостоятельно добывать и закреплять необходимые знания по данным дисциплинам, используя новейшие источники и средства (печать, Интернет, интерактивная доска).

Развивающие:

- развивать творческую активность личности, способную самостоятельно приобретать новые знания и умения;
- развивать коммуникативную и профессиональную компетенции;
- развивать навыки выступления перед аудиторией.

Воспитательные:

- воспитывать чувство гражданственности и патриотизма;
- совершенствовать умение работать в коллективе;
- воспитывать чувство ответственности;
- учить культуре общения, умению вести диалог и полилог на родном и иностранном языках;
- показать возможность владения теоретическими знаниями для успешной практической деятельности студента.