

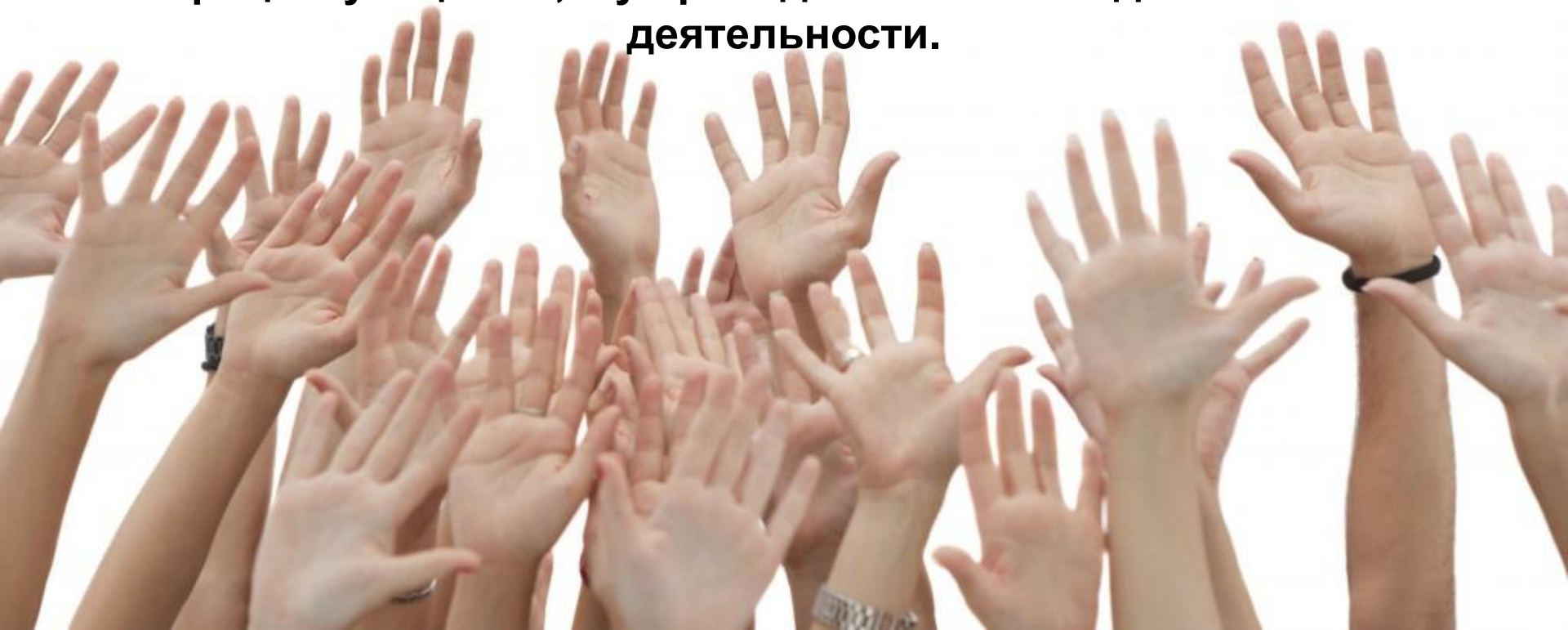


**ТЕХНОЛОГИЯ
ИГРОВОГО ОБУЧЕНИЯ
КАК ЭФФЕКТИВНОЕ
СРЕДСТВО
ФОРМИРОВАНИЯ
ОБЩИХ И
ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ
КОМПЕТЕНЦИЙ**

Абдуллина Ж. В., преподаватель,
ГАПОУ «Камышинский политехнический колледж»,
г. Камышин, abdullina.zhanna100801@yandex.ru



Согласитесь, уроки бывают разными: хорошими и плохими, интересными и скучными, познавательными и бесполезными. Один урок сменяется другим, незавершенность повторяется, а неудовлетворенность результатами работы преподавателя и студентов накапливается. Все это вызывает негативное отношение студентов к уроку, в частности, к образовательному процессу в целом, а у преподавателя – к педагогической деятельности.





Актуальность:

- интенсификация учебного процесса ставит задачу поиска средств поддержания у студентов интереса к изучаемому материалу и активизации их деятельности на протяжении всего занятия.
- имитационный игровой метод позволяет приблизить студентов к реальным условиям их будущей специальности.
- этот метод способствует повышению эффективности и качества подготовки специалистов среднего звена.

ТЕХНОЛОГИЯ ИГРОВОГО ОБУЧЕНИЯ КАК ЭФФЕКТИВНОЕ СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ ОБЩИХ И ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ



Гипотеза:

- системное применение методов и приемов активизации познавательной деятельности обучающихся, основанных на деятельностном подходе в обучении, окажется более эффективным, повысит интерес студентов на занятиях, обеспечит активное участие каждого и индивидуальную ответственность за результаты учебного труда.



Цель исследования:

**определение эффективности
игровых форм обучения на
занятиях и доказательство, что
технология игрового обучения
является эффективным
средством формирования
общих и профессиональных
компетенций.**





Задачи исследования: раскрыть понятие «технологии обучения», рассказать о сути игровых технологий, определить возможности применения игровых технологий на занятиях, выявить успешность применения игр на занятиях для повышения успеваемости и овладения компетентностями.

Объектом исследования является процесс обучения студентов на занятиях.

Предметом исследования является методика использования игровых технологий в процессе обучения студентов на занятиях.



Период полураспада профессиональных компетенций сегодня составляет от 2 (в высокотехнологичных отраслях) до 7 лет.

Это означает, что уже к концу обучения в колледже половина знаний, которые получает студент, устаревает.

В таких условиях готовность к непрерывному образованию и саморазвитию выступает важнейшим условием поддержания конкурентоспособности профессионала.



ТЕХНОЛОГИЯ ИГРОВОГО ОБУЧЕНИЯ КАК ЭФФЕКТИВНОЕ СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ ОБЩИХ И ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ



Педагогическая технология

- это совокупность средств и методов воспроизведения теоретически обоснованных процессов обучения и воспитания, позволяющих успешно реализовывать поставленные образовательные цели.







Компетентность – это способность (умение) мобилизовать в конкретной ситуации полученные знания и опыт; способность эффективно действовать за пределами ситуаций, тем, изучаемых в учебном процессе; умение действовать самостоятельно, нести личную ответственность, занимать рефлексивную позицию.



Игра «НАЙДИ СООТВЕТСТВИЕ»

В ходе игры Вам необходимо...	Компетентность
Проанализировать ситуацию и выявить проблему	Социальная
Выполнить задание по инструкции	Коммуникативная
Извлечь информацию из различных источников	Информационная
Структурировать имеющуюся информацию	Готовность к самообразованию
Уметь представлять и отстаивать свою точку зрения	Технологическая
Использовать ресурсы других людей	Готовность делать осознанный выбор



ЭТАЛОН

В ходе игры Вам необходимо...	Компетентность
Проанализировать ситуацию и выявить проблему	Социальная
Выполнить задание по инструкции	Коммуникативная
Извлечь информацию из различных источников	Информационная
Структурировать имеющуюся информацию	Готовность к самообразованию
Уметь представлять и отстаивать свою точку зрения	Технологическая
Использовать ресурсы других людей	Готовность делать осознанный выбор

**ТЕХНОЛОГИЯ ИГРОВОГО ОБУЧЕНИЯ КАК ЭФФЕКТИВНОЕ СРЕДСТВО
ФОРМИРОВАНИЯ ОБЩИХ И ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ**

Одним из основных видов личностно – ориентированных педагогических технологий является интерактивное обучение.

Одним из новейших методов познания действительности является радиантное мышление - это новое слово в педагогике, психологии, при реализации которого используются интеллект-карты.

Веб-квест в педагогике – проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы интернета.







В мировой педагогике игра рассматривается как любое соревнование или состязание между играющими, действия которых ограничены определенными условиями (правилами) и направлены на достижение определенной цели (победа, приз).





Игровая технология используется :

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела профессионального модуля, МДК;**
- как элемент (иногда весьма существенный) более обширной технологии;**
- игровая организация учебного процесса с использованием игровых заданий (урок-соревнование, урок-конкурс, урок-путешествие, урок-КВН);**
- использование игры на определенном этапе урока (начало, середина, конец; знакомство с новым материалом, закрепление знаний, умений, навыков, повторение и систематизация изученного);**
- 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.**



Технологическая карта урока

- это конспект урока для преподавателя, а при модульном обучении еще и индивидуальные программы уроков для студентов;

- представляет собой таблицу, в которой просматривается каждый структурный элемент урока.







Преимущества игровых технологий:

- позволяют активизировать и интенсифицировать учебный процесс;
- осуществляются межпредметные связи, интеграция учебных дисциплин;
- меняется мотивация обучения (знания усваиваются не про запас, не для будущего времени, а для обеспечения непосредственных игровых успехов обучающихся в реальном для них процессе).
- 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).





При планировании игры,

- дидактическая цель превращается в игровую задачу,**
- учебная деятельность подчиняется правилам игры,**
- учебный материал используется как средства для игры,**
- в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую,**
- а успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.**



ВНИМАНИЕ!
Внимание! Внимательность - это качество, которое помогает нам учиться и достигать своих целей. Будьте внимательны!

КЛАССИФИКАЦИЯ В
ИМР - И ВОДОРОС



УГОЛОК
ГРУППЫ
Т-3.12

- 1. Косовичева Е. А.
- 2. Косовичева Е. А.
- 3. Косовичева Е. А.
- 4. Косовичева Е. А.
- 5. Косовичева Е. А.
- 6. Косовичева Е. А.
- 7. Косовичева Е. А.
- 8. Косовичева Е. А.
- 9. Косовичева Е. А.
- 10. Косовичева Е. А.

ГРАМОТА

Администрация

ВНИМАНИЕ!
Во время занятий в аудитории
используйте только
мобильный телефон в режиме
тишины.
Администрация



Министерство образования Российской Федерации
Государственное автономное профессиональное образовательное учреждение
«Камышинский политехнический колледж»

СВЕОЯ

ИГРА

«Знатоки торговли»



DAŪ
KALEČMĚ

BARÇA

OLDWINE



КРОССВОРД



Терья Республика
и право







СВОЯ

ГРАМОТА



Из всего многообразия игровых форм, применяемых сегодня в профессиональном образовании, для целей подготовки товароведов потребительских товаров наиболее подходит деловая игра.

Более того, данная игровая форма может рассматриваться как профессиональный модуль, дающий возможность студенту освоить профессиональные компетенции, необходимые товароведу, и проявить их в условиях, имитирующих профессиональную деятельность.

ТЕХНОЛОГИЯ ИГРОВОГО ОБУЧЕНИЯ КАК ЭФФЕКТИВНОЕ СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ ОБЩИХ И ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ



Выявить успешность применения игр на занятиях для повышения успеваемости мне помогает тестирование. В начале занятий проводится входное тестирование, с помощью которого можно определить уровень знаний по предмету. По окончании проводится контрольная проверка уровня знаний.



Применение на уроках метода «деловая игра» дает свой положительный результат: студенты более активно и с интересом принимают участие во всех конкурсах профессионального мастерства, олимпиадах и викторинах, и, что не менее важно, проявляют повышенный интерес к своей будущей профессии.



**ТЕХНОЛОГИЯ ИГРОВОГО ОБУЧЕНИЯ КАК ЭФФЕКТИВНОЕ СРЕДСТВО
ФОРМИРОВАНИЯ ОБЩИХ И ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ**

Подводя итог, следует сказать, что в чистом виде использовать только одну технологию невозможно, целесообразно сочетать различные методы, приемы и формы организации образовательного процесса для достижения наибольшего эффекта от их использования.



СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ !

