

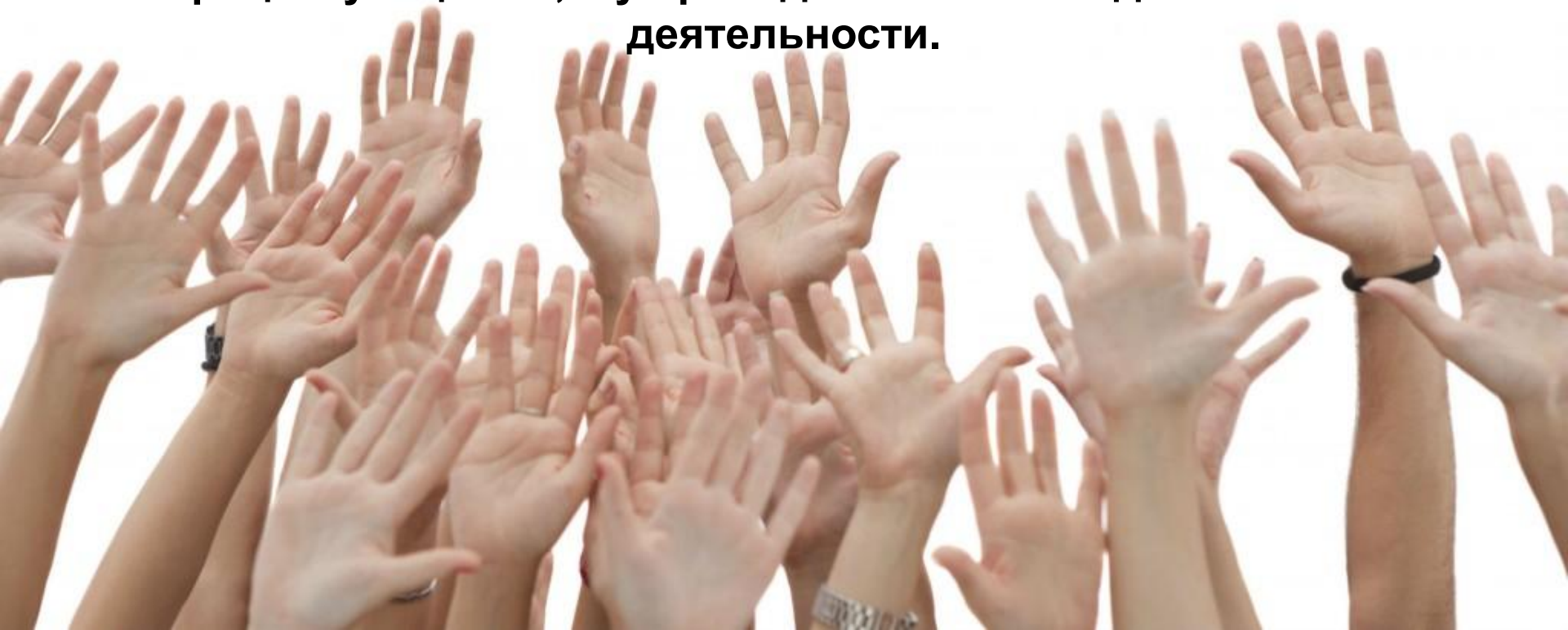


**ТЕХНОЛОГИЯ  
ИГРОВОГО ОБУЧЕНИЯ  
КАК ЭФФЕКТИВНОЕ  
СРЕДСТВО  
ФОРМИРОВАНИЯ  
ОБЩИХ И  
ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ  
КОМПЕТЕНЦИЙ**

Абдуллина Ж. В., преподаватель,  
ГАПОУ «Камышинский политехнический колледж»,  
г. Камышин, [abdullina.zhanna100801@yandex.ru](mailto: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»**

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



## ЭТАЛОН

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

**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).

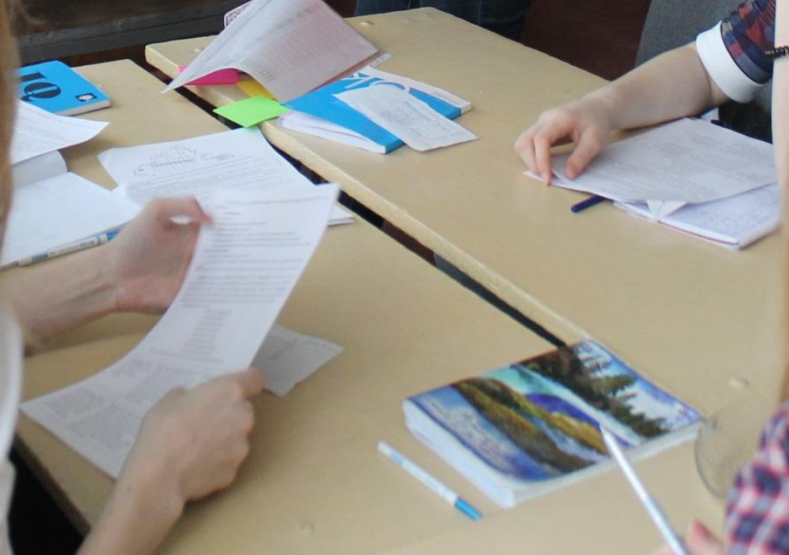




**При планировании игры,**

- 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!  
Всё время, пока идёт занятие,  
лучше всего не отходить от  
места и не отвлекаться  
от занятия.

КЛАССИФИКАЦИЯ В...  
ИМРО - И ВОДОРОС...



УГОЛОК  
ГРУППЫ  
Т-3.12

Список групп:

- 1. [unreadable]
- 2. [unreadable]
- 3. [unreadable]
- 4. [unreadable]
- 5. [unreadable]
- 6. [unreadable]
- 7. [unreadable]
- 8. [unreadable]
- 9. [unreadable]
- 10. [unreadable]
- 11. [unreadable]
- 12. [unreadable]

ГРАМОТА

Список грамот:

- 1. [unreadable]
- 2. [unreadable]
- 3. [unreadable]
- 4. [unreadable]
- 5. [unreadable]
- 6. [unreadable]
- 7. [unreadable]
- 8. [unreadable]
- 9. [unreadable]
- 10. [unreadable]
- 11. [unreadable]
- 12. [unreadable]



ВНИМАНИЕ!  
Во время занятий в аудитории  
используйте только  
мобильный телефон  
без звука.  
Администрация

КОПИИ



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

# СВОЯ ИГРА

«Знатоки торговли»



DAŪ  
KALEČMĚ

BARÇA

OLDWINE



# КРОССВОРД



Теряя государства  
и права







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 !

