



**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!
На время проведения мероприятия
эти места будут закрыты
для посещения
иностранцами
и журналистами

КЛАССИФИКАЦИЯ В
ИКО - И КОЛОС



УГОЛОК ГРУППЫ Т-3.12

Список групп:

- 1. Группа Т-3.12
- 2. Группа Т-3.13
- 3. Группа Т-3.14
- 4. Группа Т-3.15
- 5. Группа Т-3.16
- 6. Группа Т-3.17
- 7. Группа Т-3.18
- 8. Группа Т-3.19
- 9. Группа Т-3.20
- 10. Группа Т-3.21
- 11. Группа Т-3.22
- 12. Группа Т-3.23
- 13. Группа Т-3.24
- 14. Группа Т-3.25
- 15. Группа Т-3.26
- 16. Группа Т-3.27
- 17. Группа Т-3.28
- 18. Группа Т-3.29
- 19. Группа Т-3.30
- 20. Группа Т-3.31
- 21. Группа Т-3.32
- 22. Группа Т-3.33
- 23. Группа Т-3.34
- 24. Группа Т-3.35
- 25. Группа Т-3.36
- 26. Группа Т-3.37
- 27. Группа Т-3.38
- 28. Группа Т-3.39
- 29. Группа Т-3.40
- 30. Группа Т-3.41
- 31. Группа Т-3.42
- 32. Группа Т-3.43
- 33. Группа Т-3.44
- 34. Группа Т-3.45
- 35. Группа Т-3.46
- 36. Группа Т-3.47
- 37. Группа Т-3.48
- 38. Группа Т-3.49
- 39. Группа Т-3.50
- 40. Группа Т-3.51
- 41. Группа Т-3.52
- 42. Группа Т-3.53
- 43. Группа Т-3.54
- 44. Группа Т-3.55
- 45. Группа Т-3.56
- 46. Группа Т-3.57
- 47. Группа Т-3.58
- 48. Группа Т-3.59
- 49. Группа Т-3.60
- 50. Группа Т-3.61
- 51. Группа Т-3.62
- 52. Группа Т-3.63
- 53. Группа Т-3.64
- 54. Группа Т-3.65
- 55. Группа Т-3.66
- 56. Группа Т-3.67
- 57. Группа Т-3.68
- 58. Группа Т-3.69
- 59. Группа Т-3.70
- 60. Группа Т-3.71
- 61. Группа Т-3.72
- 62. Группа Т-3.73
- 63. Группа Т-3.74
- 64. Группа Т-3.75
- 65. Группа Т-3.76
- 66. Группа Т-3.77
- 67. Группа Т-3.78
- 68. Группа Т-3.79
- 69. Группа Т-3.80
- 70. Группа Т-3.81
- 71. Группа Т-3.82
- 72. Группа Т-3.83
- 73. Группа Т-3.84
- 74. Группа Т-3.85
- 75. Группа Т-3.86
- 76. Группа Т-3.87
- 77. Группа Т-3.88
- 78. Группа Т-3.89
- 79. Группа Т-3.90
- 80. Группа Т-3.91
- 81. Группа Т-3.92
- 82. Группа Т-3.93
- 83. Группа Т-3.94
- 84. Группа Т-3.95
- 85. Группа Т-3.96
- 86. Группа Т-3.97
- 87. Группа Т-3.98
- 88. Группа Т-3.99
- 89. Группа Т-3.100

ГРАМОТА

Список грамот:

- 1. Грамота Т-3.12
- 2. Грамота Т-3.13
- 3. Грамота Т-3.14
- 4. Грамота Т-3.15
- 5. Грамота Т-3.16
- 6. Грамота Т-3.17
- 7. Грамота Т-3.18
- 8. Грамота Т-3.19
- 9. Грамота Т-3.20
- 10. Грамота Т-3.21
- 11. Грамота Т-3.22
- 12. Грамота Т-3.23
- 13. Грамота Т-3.24
- 14. Грамота Т-3.25
- 15. Грамота Т-3.26
- 16. Грамота Т-3.27
- 17. Грамота Т-3.28
- 18. Грамота Т-3.29
- 19. Грамота Т-3.30
- 20. Грамота Т-3.31
- 21. Грамота Т-3.32
- 22. Грамота Т-3.33
- 23. Грамота Т-3.34
- 24. Грамота Т-3.35
- 25. Грамота Т-3.36
- 26. Грамота Т-3.37
- 27. Грамота Т-3.38
- 28. Грамота Т-3.39
- 29. Грамота Т-3.40
- 30. Грамота Т-3.41
- 31. Грамота Т-3.42
- 32. Грамота Т-3.43
- 33. Грамота Т-3.44
- 34. Грамота Т-3.45
- 35. Грамота Т-3.46
- 36. Грамота Т-3.47
- 37. Грамота Т-3.48
- 38. Грамота Т-3.49
- 39. Грамота Т-3.50
- 40. Грамота Т-3.51
- 41. Грамота Т-3.52
- 42. Грамота Т-3.53
- 43. Грамота Т-3.54
- 44. Грамота Т-3.55
- 45. Грамота Т-3.56
- 46. Грамота Т-3.57
- 47. Грамота Т-3.58
- 48. Грамота Т-3.59
- 49. Грамота Т-3.60
- 50. Грамота Т-3.61
- 51. Грамота Т-3.62
- 52. Грамота Т-3.63
- 53. Грамота Т-3.64
- 54. Грамота Т-3.65
- 55. Грамота Т-3.66
- 56. Грамота Т-3.67
- 57. Грамота Т-3.68
- 58. Грамота Т-3.69
- 59. Грамота Т-3.70
- 60. Грамота Т-3.71
- 61. Грамота Т-3.72
- 62. Грамота Т-3.73
- 63. Грамота Т-3.74
- 64. Грамота Т-3.75
- 65. Грамота Т-3.76
- 66. Грамота Т-3.77
- 67. Грамота Т-3.78
- 68. Грамота Т-3.79
- 69. Грамота Т-3.80
- 70. Грамота Т-3.81
- 71. Грамота Т-3.82
- 72. Грамота Т-3.83
- 73. Грамота Т-3.84
- 74. Грамота Т-3.85
- 75. Грамота Т-3.86
- 76. Грамота Т-3.87
- 77. Грамота Т-3.88
- 78. Грамота Т-3.89
- 79. Грамота Т-3.90
- 80. Грамота Т-3.91
- 81. Грамота Т-3.92
- 82. Грамота Т-3.93
- 83. Грамота Т-3.94
- 84. Грамота Т-3.95
- 85. Грамота Т-3.96
- 86. Грамота Т-3.97
- 87. Грамота Т-3.98
- 88. Грамота Т-3.99
- 89. Грамота Т-3.100

Woman in red shirt and glasses, standing on the stage.

Woman in black patterned top and jeans, standing on the stage.

Woman in blue shirt, seen from behind, sitting at a desk.

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

Копии

Список

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

СВЕОЯ

ИГРА

«Знатоки торговли»



DAŪ
KALEČMĚ

BARÇA

OLDWINE



КРОССВОРД



Территория
Республики
и
принадлежит









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 !

