

Educational game in vocational education
Antonova T.
Учебная игра в профессиональном образовании
Антонова Т. А.

*Антонова Татьяна Анатольевна / Antonova Tatyana - преподаватель профессионального цикла дисциплин,
отделения конструирования, моделирование швейных изделий,
Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение города Москвы,
Техникум сервиса и туризма № 29, г. Москва*

Аннотация: в статье рассматривается практическая значимость использования учебных игр в профессиональном обучении, формы организации игровой деятельности обучающихся, формулируются педагогические задачи игрового учебного занятия, анализируются методы решения педагогических задач.

Abstract: the article considers the practical significance of the use of educational games in vocational training, forms of organization of gaming activities of students are formulated educational objectives of the game training session, examines methods for solving pedagogical problems.

Ключевые слова: игра, учебное занятие, педагогические задачи, коллективная игровая деятельность, моделирование производственной ситуации.

Keywords: game, training session, pedagogical objectives, the collective's activities, modeling the production situation.

Игра – естественный процесс развития личности, ее самоопределения в социуме. Игра – средство познания мира для любого ребенка. Играя, дети знакомятся с предметами (игрушками), их формой, цветом, звуками, формируют свое отношение к предмету игры, экспериментируют, взаимодействуют с ним.

Издавна через игры и игрушки передавался опыт поколений, обычаи, общественный уклад.

Современное профессиональное образование предполагает наличие значительного объема знаний, как в профильных дисциплинах, так и в общеобразовательных. Применение игровых технологий, расширяет образовательное пространство, вносит динамику в процесс обучения, делает его ярче, интереснее, занимательнее, способствует решению многих педагогических задач, формирует и развивает у обучающихся положительные мотивы учебно-познавательной деятельности, творческую инициативу, способствует осознанию обучающимися важности и практической значимости применяемых знаний по предметам, социальной адаптации.

Учебная игра выполняет несколько функций:

1. Обучающая функция – развитие общеучебных умений и навыков, таких как память, внимание, восприятие информации различной модальности, развитие речи.
2. Развлекательная функция – создание благоприятной атмосферы на занятиях, превращение урока из скучного мероприятия в увлекательное приключение.
3. Коммуникативная функция – объединение учащихся в коллектив, установление эмоциональных контактов.
4. Релаксационная функция – снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении.
5. Развивающая функция – гармоничное развитие личностных качеств, для активизации резервных возможностей личности.
6. Воспитательная функция – психокоррекция проявления личности в игровых моделях жизненных ситуаций [1, с. 3].

В системе профессионального образования учебные игры могут применяться на отдельных этапах учебного занятия или составлять целое занятие. Целью проведения учебной игры служит активизация познавательной деятельности обучающихся, повышения мотивации к освоению профессии.

Игровое учебное занятие предполагает решение следующих задач:

- образовательные - формирование умений и навыков, необходимых в практической деятельности, развитие учебных умений, развитие трудовых навыков,
- развивающие - развитие познавательного интереса, активности в освоении материала; развитие внимания, умений анализировать, делать выводы, использовать ранее полученные знания других предметов; развитие умений работать с различными источниками информации; развитие навыков самостоятельной работы,

- воспитательные - воспитание умения учиться и преодолевать трудности познавательной деятельности; воспитание самооценки своих возможностей в процессе выполнения заданий; воспитание эстетического вкуса, культуры общения, культуры поведения.

Одним из видов учебных игр, применяемых в профессиональном обучении, является деловая игра.

Деловая игра – метод имитации принятия управленческих решений в различных производственных, хозяйственных ситуациях путем организации коллективной деятельности по заданным правилам и нормам [2, с. 136].

В деловых играх большое значение придается элементам проблемности. Задания должны включать в себя определенные противоречия, к разрешению которых обучающиеся подводятся в процессе игры [2, с. 140].

Возможно несколько форм организации деятельности обучающихся в процессе игры: викторина (повторение пройденного), тестирование с самостоятельной оценкой результата (контроль усвоения материала), дискуссия - коллективное обсуждение проблемных вопросов, состязание - организация работы в подгруппах (элемент коллективного соревнования, взаимоконтроль), индивидуальная работа с учебным материалом (самоконтроль), коллективное обсуждение достигнутых результатов (рефлексия), определение целей дальнейшей работы (мобилизация на выполнение последующих задач).

Пример проведения занятия

по комплексному применению знаний и умений по итогам изучения темы (тем) программы в рамках одного или нескольких предметов (например, профессионального блока) в виде учебной игры.

Структура учебного занятия состоит из этапов, каждый из которых представляет определенный этап игры:

1. Организационный момент (инструктаж, объявление правил игры, моделирование игровой ситуации).

Целеполагание и мотивация (постановка игровой/учебной проблемы, анализирование ситуации, формулирование целей игры).

2. Повторение и актуализация опорных знаний (викторина).

3. Применение знаний (упражнения):

- 4.1. В знакомой ситуации (типовые упражнения) - тестирование.

- 4.2. В измененной ситуации (конструктивные упражнения) - моделирование производственной ситуации, работа самостоятельная и в командах, принятие решений внутри команд.

- 4.3. В новой ситуации (проблемные упражнения) – дидактическая игра, работа команд, защита результатов.

4. Рефлексия (подведение итогов урока) – анализ работы команд, итог по сумме баллов, рекомендации.

5. Информация о домашнем задании - выполнение домашнего задания с учетом полученных результатов.

Основанием цели занятия является формирование целостной мыслительной деятельности на основе межпредметных и внутрипредметных связей для более эффективного накопления и применения знаний.

Цель занятия - выработка умений самостоятельного применения ранее полученных знаний, осуществление переноса их в новых условиях.

Игровой момент состоит в том, что учебная цель ставится перед обучающимися в виде игровой задачи, которую обучающиеся решают, соблюдая правила игры. Представленная в игровой форме проблемная ситуация должна быть значимой для обучающихся, способствовать активизации мыслительной деятельности, выявлению необходимости применения накопленного ими опыта и знаний.

В процессе учебной игры обучающимся предлагается самостоятельно, используя багаж определенных знаний, разрешить проблемную задачу: определить известное, выявить неизвестное, провести сравнительный анализ, сделать обобщение, обосновать принятые решения.

Как правило, на игровом занятии поддерживается высокая интенсивность деятельности обучающихся. В учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую. Обучающиеся охотно включаются в игру уже на этапе инструктажа. Учебный материал используется в качестве средства игры. Работа на занятии может идти немного на опережение уровня развития и активности отдельных обучающихся, но игровая форма занятия и коллективная работа в подгруппах (взаимопомощь) способствует «сглаживанию» отставания и появлению желания «подтянуться».

Процесс игры не менее важен, чем результат. Необходимо отмечать не только уровень (результат) работы групп игроков, но и личный вклад каждого в общий балл команды, вовлечь в игровой процесс всех участников, не дать отстающим, пассивным обучающимся «спрятаться за спиной» более активных игроков. Поэтому в процесс игры целесообразно включать не только командные, но и «индивидуальные выступления»: например, общий командный результат (балл) формируется из суммы индивидуальных

баллов (за тестирование, викторину и т.д.) и очков команды по итогам работы. Таким образом, личный вклад каждого (или его отсутствие) может существенно повлиять на итог игры. Это способствует осознанию обучающимися значимости своей рабочей деятельности в коллективе, повышению личной ответственности. Также возможно в процессе игры создать ситуацию взаимообучения внутри соревнующихся команд, когда для достижения результата необходимо осмысление игрового задания и способов его реализации всеми участниками команды, включая «слабых» игроков. Например, участника, который будет представлять (защищать), результат работы команды, определяет преподаватель. Такой подход будет способствовать развитию у обучающихся навыков коллективного взаимодействия, взаимопомощи.

Учебная игра моделирует производственную ситуацию, создает условия для самореализации в трудовом коллективе, способствует развитию дружбы, сотрудничества, понимания, саморегуляции. Коллективная игровая деятельность способствует приобретению опыта решения учебных и производственных задач.

Литература

1. Дегтерев Ю. В., Литвинов В. Г., Петрусинский В. В., Розанова Е. Г. Игры – обучение, тренинг, досуг. Книга 6 «На пути к совершенству». М.: Гуманитарный центр «ЭНРОФ», 1995. 88 с.
2. Гулова М. Н. Инновационные педагогические технологии. М.: Издательский центр «Академия», 2011. 288 с.