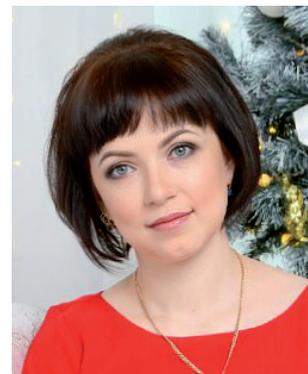


Калашникова Ольга Владимировна
Филиал ГБПОУ ЯНАО
«Муравленковский многопрофильный колледж»
в г. Губкинском
ЯНАО, г. Губкинский
kalash2101@mail.ru



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДЕЛОВЫХ ИГР ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ И РАЗВИТИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ СТУДЕНТОВ СИСТЕМЫ СПО

НАУЧНО- МЕТОДИЧЕСКАЯ РАБОТА

Педагогические
практики

В данной статье обозначена важность применения интерактивных методик обучения – деловых игр. В работе охарактеризованы их имитационные и игровые модели, педагогическая значимость данной формы организации занятий, представлены роли участников интерактивного взаимодействия на отдельных этапах учебного процесса. В качестве примера авторами приведена методическая разработка деловой игры «Юридическая ответственность».

Ключевые слова: деловая игра, «должностная картина», профессиональные компетенции.

Современная система профессионального образования предполагает применение как традиционных, так и инновационных методик обучения. В соответствии с разделом 7 ФГОС СПО «Требования к условиям реализации программы подготовки специалистов среднего звена ФГОС СПО» образовательная организация «должна предусматривать, в целях реализации компетентного подхода, использование в образо-

вательном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий».

Особое место среди интерактивных форм обучения принадлежит деловой игре, которая является одной из наиболее эффективных форм решения практических задач обучения студентов.

Деловые игры позволяют моделировать производственные ситуации, проектировать способы действий в условиях предложенных моделей, а также демонстрировать процесс систематизации теоретических знаний по решению практических задач.

УДК 377

Деловая игра – это форма коллективной творческой деятельности студентов, в которой индивидуальная активность каждого является средством повышения уровня теоретических знаний и овладения практическими навыками деятельности в нестандартных ситуациях.

Деловая игра позволяет каждому из участников получить максимальную пользу для себя. Величина результата зависит от студента и его активности, а не от преподавателя, как при традиционной организации учебного процесса, при этом у студента формируется одна из главных составляющих парадигмы обучения: эффект обучения прямо пропорционален его собственной активности.

Главными критериями деятельности в игре являются приобретение профессионального опыта, ответственность, личный интерес, активность, формирование команды с комфортными условиями деятельности, возможность межличностной коммуникации.

Студенты учатся полемике, отстаиванию собственной точки зрения, а также умению слушать товарища по командной игре для достижения победы в ней.

Основой для разработки деловой игры является соз-

Деловая игра позволяет каждому из участников получить максимальную пользу для себя. Величина результата зависит от студента и его активности, а не от преподавателя, как при традиционной организации учебного процесса.

дание имитационной и игровой моделей, которые должны органически накладываться друг на друга, что и определяет ее структуру.

Имитационная модель отражает выбранный фрагмент реальной действительности, который можно назвать прототипом модели или объектом имитации, задает предметный контекст профессиональной деятельности специалиста в учебном процессе.

Игровая модель является способом описания деятельности участников игры с имитационной моделью, что задает социальный контекст профессиональной деятельности специалистов.

Построение деловой игры преследует педагогические цели.

Дидактические:

- закрепление системы знаний в области конструирования игры;
- выработка системных умений по конструированию и методическому описанию игры;
- совершенствование навыков принятия коллективных решений;
- развитие коммуникативных компетенций.

Воспитательные:

- формирование креативного творческого мышления;
- воспитание индивидуального стиля поведения в про-

цессе взаимодействия с людьми;

- преодоление психологического барьера по отношению к формам и методам активного обучения.

Предмет игры – это предмет деятельности участников игры, представляет собой перечень процессов и явлений, требующих профессиональных компетентных действий.

Сценарий – это основа игровой процедуры, в которой отражены принципы проблемности и двуплановости совместной деятельности. В сценарии описано в словесной или графической форме содержание игры, характер и последовательности действий игроков, а также действия преподавателей, ведущих игру. В сценарии отображается общая последовательность игры, разбитая на основные этапы, операции и шаги и представленная в виде блок-схемы.

Роли и функции игроков должны отражать «должностную картину» того фрагмента профессиональной деятельности, который моделируется в игре.

Правила игры отражают характеристики реальных процессов и явлений, имеющих место в прототипах моделируемой действительности. При этом в правилах игры должно найт отражение упрощение действительности.

Система оценивания предполагает содержательную оценку игровой деятельности, обеспечивая соревновательный характер игры.

Каждая деловая игра имеет свою структуру, в некоторых случаях структура различна, но в основном имеются обязательные общие этапы, такие как: имитационная модель, игровая, цели игры, сценарий, распределение ролей, правила игры и подведение итогов.

Профессиональная деятельность специалистов технического профиля носит многогранный характер, поэтому использование деловой игры на уроках по изучению правил безопасности дорожного движения при подготовке специалистов по направлению ТОиРАТ поможет активизировать процесс обучения, развить и углубить знания, а также закрепить практические навыки студентов.

Во время игры развивается творческое мышление, возрастает активность студентов, формируется интерес к предмету.

При организации деловой игры на уроках по ПДД необходимо придерживаться следующих положений:

- правила игры должны быть простыми и хорошо работанными;
- формулировка заданий доступна для понимания студентов;
- действует принцип «играют все»;
- система оценивания игры должна быть открытой;
- игра заканчивается с обязательным получением результатов.

В связи с этим разработка деловой игры по теме «Юридическая ответственность за нарушения ПДД» предоставляет выбор ситуаций, моделируемых по ряду критериев. Главными из них являются те, которые в наибольшей степени соответствуют содержанию предмета, т. е. воспитание ответственности за соблюдение правил на дороге.

В наибольшей степени таким критериям соответствует ситуация разработки дорожно-транспортного происшествия. Она доступна для понимания студентов, не имеющих опыта нахождения в критических ситуациях; сбор информации возможен из широко доступных источников

(журналы, справочники и др.), социологических опросов, консультаций со специалистами и т. п.; ситуация максимально приближена к реальным условиям.

Задачи руководителя игры состоят в обеспечении четкости формулировок устава игры и неизменности ее правил по этапам. Для управления процессом формирования команды преподавателю необходимо:

1) провести диагностику команды, ее внутренних коммуникаций, личных стремлений участников и капитана, внутриорганизационной структуры и распределения ответственности за функциональные обязанности; исследовать структуру команды для последующего управления процессом деятельности;

2) ознакомить команду с нормативными материалами, состоянием статистики ДТП города, региона, в котором отражена информация об основных видах и причинах ДТП; определить наиболее важную и интересную информацию на момент проведения игры для использования необходимых данных в игровой ситуации;

3) пояснить студентам содержание изменений в их дальнейшей учебе, которые несет участие в игре;

4) провести мотивирующие мероприятия для активации желания участвовать в игре.

К мотивирующим мероприятиям для студентов относятся формирование их заинтересованности в более углубленном изучении дисциплины, использовании возможности развития навыков и применения знаний в практических задачах коллективной работы, а также следует упомянуть такой мотив, как возможность получить дополнительные баллы при итоговой аттестации.

Проведение деловой игры «Юридическая ответственность» по учебной дисциплине ОП.06. «Правила безопас-

ности дорожного движения» по направлению 23.02.03 Техническое обслуживание и ремонт автомобильного транспорта (Приложение) позволит студентам:

1. Ознакомиться с видами ответственности, возможными взысканиями.

2. Приобрести практические навыки соблюдения ПДД.

3. Овладеть умениями взаимодействия с сотрудниками ГИБДД.

Применение деловых игр в обучении студентов по дисциплине ОП.06 ПДД способствует развитию познавательного интереса у студентов к процессам организации безопасного движения, формированию креативного мышления, поиску нестандартных решений в различных производственных ситуациях, а также наиболее полному усвоению теоретического материала, формированию необходимых умений и навыков в воспитании законопослушных граждан РФ.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Федеральный государственный образовательный стандарт среднего профессионального образования по специальности 23.02.07 Техническое обслуживание и ремонт двигателей, систем и агрегатов автомобилей (утв. приказом Министерства образования и науки РФ от 9 декабря 2016 г. № 1568).

2. Атаманова, Р.И., Толстой, Л.Н. Деловая игра: сущность, методика конструирования и проведения: Учеб. пособие. М.: Высш. шк., 2004.

3. Инновационные педагогические технологии. Активное обучение. М.: «Академия», 2009.

ГОСУДАРСТВЕННАЯ РЕГИСТРАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДЛЯ ЭВМ, РАЗРАБОТАННЫХ СПЕЦИАЛИСТАМИ НОЯБРЬСКОГО КОЛЛЕДЖА

Реализуемый в колледже Образовательный бренд ЯНАО «Электронный колледж» в 2016-2017 годах отмечен следующими результатами инновационной деятельности. Впервые в ЯНАО прошли государственную регистрацию программы для ЭВМ, разработанные и апробированные в образовательном процессе специалистами колледжа – в 2016 году зарегистрирован «Интерактивный образовательно-контролирующий инструмента «Училка» (№ 2016616780 от 20.06.2016), в 2017 году – «Образовательно-контролирующий интерактивный инструмента «Ассистентка» (№ 2017615529 от 17.05.2017).

В 2016 году разработанные педагогами программы – образовательно-контролирующие интерактивные инструменты «Училка» и «Ассистентка» апробированы в образовательном процессе. С целью более эффективно использования на уроке редактора

слайдов проведено усовершенствование программы Power Point со специально разработанными дидактическими интерактивными инструментами. В целом, программы позволяют внедрить на отдельный слайд любой инструмент из предложенного ряда:

– «Ввод ответа». Этот инструмент представляет собой окно для записи пользователем символьной информации с клавиатуры ПК;

– «Простой выбор». Этот инструмент представляет собой группу переключателей для выделения пользователем одного выбора;

– «Множественный выбор». Этот инструмент представляет собой набор флажков для выделения пользователем любых вариантов выбора;

– «Соответствие». Этот инструмент представляет собой группы пар вариант ответа – место его верного расположения;

– «Результаты». Этот инструмент

представляет собой автоматизированную заполняемую таблицу результатов работы всей программы.

Компьютерные программы Каргина Юрия Николаевича, способствующая повышению профессиональной компетентности педагогических работников адаптирована, наполнена содержанием соответствующих дисциплин. Обозначенные программные продукты позволяют снизить интенсивность педагогического труда без снижения его качества, автоматизируются отдельные компетенции педагогических работников, способствуют внедрению ИКТ технологий в образовательный процесс, рекомендованы для системы общего и профессионального образования. Программные продукты будут сопровождаться курсами повышения квалификации педагогических работников.

*Малицкая Луиза,
заместитель директора по
научно-методической работе, к.и.н.*

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА ДЕЛОВОЙ ИГРЫ «ЮРИДИЧЕСКАЯ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ»

Дисциплина: ОП.06 Правила безопасности дорожного движения

Тема: «Юридическая ответственность»

Тип занятия: обобщение и систематизация знаний и умений

Вид занятия: комбинированный урок

Уровень усвоения учебной информации: 3

Цели занятия:

• Образовательные

1. Обобщение знаний студентов о видах ответственности, о назначении взыскания и требованиях к соблюдению ПДД.

2. Совершенствование умений, необходимых для получения водительского удостоверения.

3. Формирование умений для определения эффективности работы.

• Развивающие

1. Развитие навыков самостоятельного поиска, анализа и оценки информации.

2. Развитие коммуникативных навыков, умения работать в команде.

• Воспитательные

1. Воспитание интереса студентов к выбранной специальности.

2. Формирование чувства ответственности за работу членов команды и результата выполненных заданий.

Формируемые компетенции:

ПК 2.3. Организовывать безопасное ведение работ.

ОК 1-9

Методы обучения, методические приемы:

1. Словесный, наглядный с использованием мультимедийного проектора.

2. Поисковый по характеру познавательной деятельности.

3. Методика обучения в сотрудничестве.

Междисциплинарные связи:

1. Устройство автомобиля.
2. Техническое обслуживание и ремонт автомобильного транспорта.
3. Автосервис.
4. Правовое обеспечение профессиональной деятельности.

Средства обучения

Мультимедиапроектор

Этапы деловой игры:

1. *Организационный.* Формирование групп студентов для разработки ДТП. Выбор участников ДТП, вида транспорта, сотрудника ГИБДД.

2. *Практическая работа.* Студенты составляют план ДТП, определяют причину возникновения, предполагаемых виновных, величину ущерба, определяют возможную ответственность. Все участники игры делают схему ДТП в соответствии с заданиями самостоятельно, заносят тезисы в тетрадь. Преподаватель контролирует последовательность выполнения заданий и время на решение практических ситуаций.

3. *Презентация проблемной ситуации.* На этом этапе созданные группы презентуют свои схемы ДТП, а затем обсуждают результаты решения практических ситуаций и проведение деловой игры. Защита осуществляется всеми представителями компании под руководством сотрудника ГИБДД.

Общая структура защиты должна придерживаться следующих основных разделов:

1. Описание ДТП. Схема.
 2. Описание участников ДТП.
 3. Причины ДТП. Выявление виновных.
 4. Ответственность за совершение правонарушения.
 5. Вывод. Направленность и эффективность проекта.
4. *Оценка.* Студенты и преподаватель после презентации ситуаций заполняют листы оценивания в соответствии с критериями оценки. Преподаватель отмечает лучшие проекты.

НАША ЦЕЛЬ – ОБЕСПЕЧИТЬ УСТОЙЧИВОЕ РАЗВИТИЕ АРКТИКИ

Россия, на долю которой приходится почти треть Арктической зоны, осознаёт особую ответственность за эту территорию. Наша цель – обеспечить устойчивое развитие Арктики, а это создание современной инфраструктуры, освоение ресурсов, развитие промышленной базы, повышение качества жизни коренных народов Севера, сохранение их самобытной культуры, их традиций, бережное к этому отношение со стороны государства.

При этом данные задачи нельзя рассматривать в отрыве от вопросов сохранения биоразнообразия и хрупких арктических экосистем. И откровенно, что защита полярной природы входит в число ключевых приорите-

тов международного сотрудничества в этом регионе, так же как научная кооперация. Сотрудничество учёных, широкий обмен опытом и программами особенно важны, учитывая масштабы планов освоения этой территории, в том числе в рамках больших международных проектов.

Россия исходит из того, что в Арктическом регионе нет потенциала для конфликтов. Международные нормы чётко определяют права как прибрежных, так и других государств и служат прочной основой для совместной работы в решении любых проблем, в том числе таких чувствительных, как разграничение континентального шельфа в Северном Ледовитом океане, преду-

ждение нерегулируемых промыслов в его центральной части, замкнутой исключительными экономическими зонами Соединённых Штатов, Канады, Дании, Норвегии и России.

Россия открыта для конструктивного сотрудничества и создаёт все условия для его эффективного развития.

Владимир Путин

Президент РФ

С сайта Госкомиссии

по развитию Арктики

<https://arctic.gov.ru/>

[News/3c7b2c56-1719-e711-80c8-00155d006312?nodeId=0778abc6-cd4b-e511-825f-](https://arctic.gov.ru/News/3c7b2c56-1719-e711-80c8-00155d006312?nodeId=0778abc6-cd4b-e511-825f-10604b797c23&page=1&pageSize=10)

10604b797c23&page=1&pageSize=10

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ РЕЗУЛЬТАТОВ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ	БАЛЛЫ
1. Полнота схемы ДТП, аккуратность	1 – полностью 0,5 – частично 0 – не раскрыли
2. Соответствие представленного материала разделам проекта	1 – соответствует 0,5 – соответствует частично 0 – не соответствует
3. Использование информационных технологий при выполнении задания	1 – использованы 0 – не использованы
4. Ответы на дополнительные вопросы	1 – за ответы без ошибок 0,5 – за ответы с ошибками 0 – без ответа
5. Качество презентации	1 – презентация высокого уровня 0,5 – презентация среднего уровня 0 – презентация низкого уровня
6. Практическая значимость	1 – вытекает юридическая ответственность 0 – не вытекает юридическая ответственность
7. Логика доклада	1 – доклад выстроен логично 0 – последовательность изложения материала выстроена не до конца
8. Использование профессиональной лексики в докладе	1 – применение профессиональной лексики 0 – отсутствие профессиональной лексики
9. Эмоциональная окраска	1 – доклад вызывает интерес слушателей 0 – доклад не вызывает интерес слушателей
Всего баллов	от 7 до 9 баллов – отлично от 4 до 6 баллов – хорошо от 1 до 3 баллов – удовлетворительно менее 1 балла – неудовлетворительно