

Хацринова Ольга Юрьевна

канд. техн. наук, доцент

ФГБОУ ВО «Казанский национальный
исследовательский технологический университет»

г. Казань, Республика Татарстан

АКТИВИЗАЦИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА СРЕДСТВОМ ДИДАКТИЧЕСКОЙ ИГРЫ

***Аннотация:** статья посвящена проблеме активизации деятельности студента. В качестве средства активизации применяется дидактическая игра при подготовке студентов колледжа. Содержание было разработано по профессиональному модулю, что должно ориентировать студентов на профессиональную деятельность. Профессиональный модуль является междисциплинарным, для выполнения заданий необходимо использовать знания из разных дисциплин. Деловая игра имеет традиционную структуру. До и после проведения игры студентам были предложены анкета, тесты. Полученные результаты после проведения игры повысили уровень знаний студентов и их профессиональную направленность.*

***Ключевые слова:** дидактическая игра, студент, мотивация, активизация деятельности.*

Направление модернизации образовательного процесса связано с поиском методов и средств его организации. Реализация компетентного подхода предполагает целенаправленный процесс формирования компетенций обучающихся, который невозможен без развития их способностей, познавательной активности и творческой самостоятельности.

На современном этапе развития среднего профессионального образования важно применение дидактических игр, которые позволяют смоделировать в учебном процессе профессиональные ситуации и ориентировать обучающихся на профессиональную деятельность.

С точки зрения применения дидактических игр в профессиональном образовании остановимся на определении дидактической игры как «целесообразно организованную педагогическую подсистему, ядром которой является обучение профессии через специально подобранные педагогические ситуации на материале соответствующего спецпредмета» [31, с. 81].

Была разработана дидактическая игра для студентов 3 курса, обучающихся по специальности 15.02.01 «Монтаж и техническая эксплуатация промышленного оборудования (по отраслям)», по пройденной теме профессионального модуля «Общие основы технологии ремонта оборудования. Дефектация деталей».

Основными целями изучения профессионального модуля являются освоение обучающимися видов профессиональной деятельности, принципов организации и выполнения работ по эксплуатации промышленного оборудования, а также овладение соответствующими профессиональными компетенциями. ПК 1.4. Выбирать методы восстановления деталей и участвовать в процессе их изготовления; ПК 1.5. Составлять документацию для проведения работ по монтажу и ремонту промышленного оборудования. Профессиональный модуль является междисциплинарным. В нем содержится материал дисциплин: материаловедение, метрология и стандартизация, техническая механика, инженерная и компьютерная графика, процессы формообразования.

Дидактическая игра имеет структуру, включающую совокупность компонентов и этапов игры. Компонентами игры являются: сценарий, цели, правила игры, роли и функции игроков, система оценивания, методическое обеспечение.

Игровые цели – это средство достижения учебно-педагогических целей, они способствуют созданию мотивации, позитивного настроения и эмоционального фона. В качестве целей можно назвать систематизацию знаний обучающихся по теме междисциплинарного курса, вопросам монтажа и ремонта промышленного оборудования; повысить интерес будущей профессии, стимулировать познавательный интерес.

Распределение ролей и функций организуется самими участниками команды в зависимости от личных предпочтений. Студенты организуются в бригады по 6

человек, в каждой имеются главный механик – капитан команды и специалисты – техники в области ремонта промышленного оборудования.

Для организации контроля при прохождении игры, дисциплиной, оценки действий и предложенных вариантов ответа игроками служит система оценивания. В данной дидактической игре оцениваются найденные в ходе игры решения на поставленную перед игроками команд задачу, полноту и уровень представления ответа – самопрезентации, степень вхождения в роль, соблюдение правил игры, для этого вводятся поощрения и взыскания. В нашей дидактической игре используется балльная система оценивания. За каждый правильный ответ команда получает 1 балл, если ответ является неполным, то команде насчитывается 0,5 балла.

На подготовительном этапе сообщается регламент игры, осуществляется консультирование, определяются игровые цели и обговаривается система оценивания. Также студентам предлагается раздаточным материалом, список дополнительной литературы для самостоятельного изучения.

В водной части игрового этапа участники каждой команды анализируют поставленную им производственную ситуацию, проводят диагностику проблемы, ищут пути ее решения.

Основной этап в три тура. В первом туре эксперт задает по два вопроса каждой команде. После этого каждой команде нужно подготовить и задать 1 вопрос командам – соперницам, используя сведения из курса лекций. Если команда, которой был задан вопрос, не может дать ответ, на вопрос по желанию может ответить соседняя команда, получив 0,5 баллов.

На втором туре вырабатывается коллективное решение, обосновывается выбранные способы ремонта, разрабатывается план по устранению неполадок в работе промышленного оборудования.

На третьем туре необходимо разработать презентацию своего решения поставленной проблемы. Каждая команда может задать вопросы соседней бригаде, а также дать свою оценку выступлению коллег.

На заключительном этапе происходит подведение итогов работы команд, суммируются количество поощрительных баллов и взысканий, набранные каждой бригадой, определяется команда победителей,

Послеигровой этап включает анализ работы каждой группы, сопоставление целей игры с результатом, определение трудностей, возникших во время проведения игры, осуществление рефлексии.

На начальном этапе игры обучающимся была предложена анкета с целью определить, имеют ли они представление о дидактической игре, проводятся ли у них занятия с их применением. Анкеты содержали вопросы открытого и закрытого типа для того, чтобы обучающиеся могли высказать свое мнение, выходя за рамки вопроса.

После апробации дидактической игры мы дали обучающимся анкету во второй раз, чтобы понять, как повлияла игра на мнение обучающихся. Анкета была модифицирована. Обучающиеся отнеслись к дидактической игре положительно, у них сформировалось представление о новой активной форме обучения, они выявили положительные стороны внедрения игры в специальные дисциплины. На вопрос «Понравилось ли Вам принимать участие в дидактической игре?» 20 (83,3%) студентов ответили «да, это увлекательно», и только 4 (16,7%) человека выбрали ответ «не знаю, безразлично».

Также для определения эффективности игры и ее способности повысить мотивацию студентов к обучению была предложена методика изучения мотивации обучения в вузе Т.И. Ильиной, модифицированная для системы среднего профессионального образования [1, с. 590].

В ней имеются три шкалы: «Приобретение знаний» (стремление к приобретению знаний, любознательность); «Овладение профессией» (стремление овладеть профессиональными знаниями и сформировать профессионально важные качества); «Получение диплома» (стремление приобрести диплом при формальном усвоении знаний, стремление к поиску обходных путей при сдаче экзаменов и зачетов). Преобладание мотивов по первым двум шкалам свидетельствует о преобладании внутренних мотивов учебной деятельности, адекватном выборе

студентом профессии и удовлетворенности ею. В результате обработки и интерпретации результатов опросника выяснилось, что у половины обучающихся преобладает мотив по шкале «Получение диплома», который свидетельствует о том, что студенты мало заинтересованы в выборе будущей профессии. Повторное проведение данной методики, показало, что после апробации дидактической игры произошло изменение в количестве студентов, у которых преобладал мотив по шкале «Получение диплома» (рис. 1).

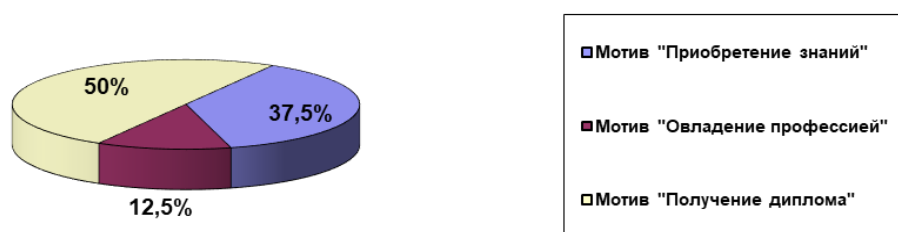


Рис. 1. Мотивы студентов после проведения дидактической игры

Прежде чем приступить к дидактической игре, провели тест на проверку знаний по пройденной студентами теме, чтобы отследить эффективность усвоения и закрепления знаний в ходе игры. В результате обработки ответов обучающихся на вопросы теста видно, что уровень знаний по пройденной теме не высок, а у многих даже возникали трудности при даче ответа. После проведения деловой игры повторно дали студентам тест на проверку знаний. Анализ результатов повторного тестирования показал, что большинство обучающихся правильно ответили на все вопросы теста и те вопросы, которые вызывали затруднения ранее, были решены верно.

Можно сделать вывод о том, что дидактическая игра эффективно способствовала закреплению и углублению знания обучающихся, вызвала у них интерес к будущей профессии и повысила учебную мотивацию. Следует чаще применять активную форму обучения в системе среднего профессионального образования.

Список литературы

1. Одегов Ю.Г. Мотивация персонала: учебное пособие. Практические задания (практикум) / Ю.Г. Одегов, Г.Г. Руденко, С.Н. Апенько [и др.]. – М.: Альфа-Пресс, 2010. – 640 с. EDN UOEWUJ

2. Страздас Н.Н. Система дидактических игр как средство формирования педагогической умелости и направленности: дис. ... канд. пед. наук / Н.Н. Страздас. – Ленинград, 1980. – 264 с.

3. Ханнанова-Фахрутдинова Л.Р. Дидактические игры в подготовке бакалавров-конструкторов одежды: монография / Л.Р. Ханнанова-Фахрутдинова, О.Ю. Хацринова, В.Г. Иванов. – Казань: Изд-во КНИТУ, 2013. – 220 с. EDN ZGALWZ