(cc) BY

Ашина Ирина Алексеевна
преподаватель
Михайлов Роман Валентинович
преподаватель

ГАПОУ ЧР «Чувашский педагогический колледж
им. Н.В. Никольского» Минобразования Чувашии
г. Чебоксары, Чувашская Республика

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА ЗАНЯТИЯХ ТЕХНИЧЕСКИХ ДИСЦИПЛИН

Аннотация: *в статье рассматривается вопрос внедрения инновационных активных методов обучения, в частности, игровых технологий и интегрированных уроков, в преподавание технических дисциплин. Приводится пример игры «Поиск детали вслепую» в коробке с отверстиями, развивающей навыки анализа форм, командной работы и коммуникативные качества. Подчеркивается подготовка студентов и преподавателей, критерии оценки, рефлексия. Выводы подтверждают эффективность подхода: повышение мотивации, усвоения материала, познавательной активности и эмоционального вовлечения без принуждения. Игровые методы признаны мощным инструментом для формирования профессиональных компетенций.*

Ключевые слова: *активные методы обучения, игровые технологии, интегрированный урок, инженерная графика, материаловедение, анализ формы детали, поисковая деятельность, профессиональные компетенции, педагогическое мастерство, эвристическое мышление, мотивация обучения, интеллектуальная деятельность.*

Инновация, нововведение – является конечным результатом интеллектуальной деятельности человека, его фантазии, творческого процесса, открытий, изобретений и рационализации [1]. Овладение инновационной технологией является

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

важным признаком педагогического мастерства преподавателя. Находясь в поиске, осваивая инновационные технологии, самостоятельно создавая технологии, преподаватель формирует инновационный климат в коллективе, пробуждает интерес к потенциальным возможностям технологий, способствует отбору лучших из них для построения учебного процесса коллегами по работе.

Новое сначала появляется в разуме человека и затем отображается во внешнем мире в виде продукта интеллектуальной деятельности [5]. Преподавая технические дисциплины, мы находимся в постоянном поиске новых приемов и методов обучения, чтобы донести студенту сложную техническую информацию в доступной для понимания форме, т. к. в процессе учебного занятия наряду с целью повышения образовательной эффективности, нам необходимо формировать интерес к изучаемым предметам, как элементам будущей профессиональной деятельности. В решении поставленных задач нам стало полезно внедрение Активных методов обучения (АМО) и технологии проведения интегрированного урока.

Современные АМО – это методы, направленные на активизацию мышления обучаемых, характеризующиеся высокой степенью интерактивности, мотивации и эмоционального восприятия учебного процесса, и позволяющие:

− активизировать и развивать познавательную деятельность;

− повышать результативность учебного процесса;

− формировать и оценивать профессиональные компетенции, особенно в части организации и выполнения коллективной работы [3].

К активным методам обучения относятся игровые методы обучения, которые применяются педагогами на пути развития человека с раннего возраста, включая период обучения в профессиональном учебном заведении.

Основной характеристикой этих методов является большой выбор вариантов решений конкретных практических задач [2]. Студенты на таких занятиях учатся работать с информацией: собирать, анализировать, оценивать эффективность принятого решения. Учатся работать в команде. Во время взаимодействия развивают коммуникативные качества, поисковое мышление.

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

Мы, преподаватели, подготовили и провели занятия с применением игровых технологий со студентами второго курса специальностей «Монтаж, техническое обслуживание и ремонт промышленного оборудования», «Техническое обслуживание и ремонт двигателей, систем и агрегатов автомобилей», «Информационные системы и программирование». Рассмотрели темы: «Анализ формы детали», дисциплина Инженерная графика; «Изготовление литейной формы при ручной формовке», дисциплина Материаловедение; «Модель ролей команды разработчиков» МДК Моделирование и анализ программного обеспечения. Цель занятий направили на формирование у студентов опыта эвристической и поисковой деятельности. Условия реализации, интегрированный урок, продиктованы интеграцией содержания учебного материала двух дисциплин.

Для качественного проведения занятия заранее подготовили студентов. Они получили теоретическую информацию по заданным темам, были четко сформулированы цель и форма проведения урока, правила игры с описанием отдельных этапов, ролей, временных критериев, порядок взаимодействия участников, правила оценки результата.

Со стороны преподавателей игра потребовала большой подготовки на изучение, поисковую, оригинальную творческую и подготовительную работу. В процессе проведения игрового занятия старались обеспечить непрерывность процесса, высокую активность игроков, не допускать пауз, зафиксировать и оценить вклад каждого игрока, оценить работу и волю к победе каждой команды. Создали условия для обсуждения итогов, проведения рефлексии, установили критерии оценки.

Ниже представлен пример одного элемента игрового занятия.

Задача: по заданному чертежу найти соответствующую деталь.

Условия выполнения задания.

1. Группа разбивается на 2 команды.
2. Участвуют пары – по одному игроку из команд. Всего 6 пар.
3. Максимальное время поиска для одной пары игроков: 30 сек.

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

4. Детали помещены в большую закрытую коробку с отверстиями для рук двух игроков. Игроки детали не видят, просунув руки в отверстия, могут их только ощупывать. Задание выполняется вслепую, двумя игроками одновременно.

Порядок проведения игры.

1. За игровой стол напротив друг друга садится пара игроков из команд противников. Руки погружаются в коробку.

2. Игрок, перебирая руками детали и сравнивая их форму с чертежом, должен первым найти и предъявить деталь командам и эксперту.

3. По окончанию поиска место за игровым столом занимает следующая пара игроков.

Оценка результатов: команда-победитель определяется по сумме набранных игроками баллов. Баллы фиксируются на доске.

1. Если за отведенное время деталь не найдена: 0 баллов.

2. Деталь найдена: + 1 балл.

3. Ошибка: – 1 балл.

Ориентировочные вопросы для обсуждения.

1. Какие формы детали стали ключевыми для принятия положительного решения в поиске?

2. Что вы ощущали, когда ваши руки прикасались к рукам противника?

3. Какое условие игры показалось вам самым сложным для выполнения?

Выполнение данного задания позволяет раскрыть темы связанные с формой детали неожиданно интересным способом. Реакция участников всегда одинакова, выражается в заинтересованности и проявлении желания повторно участвовать в игре.

Проведя серию игровых занятий, мы пришли к выводам об их практической эффективности, что выразилось в прочном усвоении учебного материала, значительном повышении познавательной и понятийной активности студентов, нацеленность на успех, повышении требовательности к себе, проявлении потребно-

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

сти участников к продолжению игр. Этому способствовали позитивный эмоциональный фон занятий и отсутствие принуждения к выполнению заданий, позволившие снять барьеры в общении, выстроить новые векторы взаимодействия участников.

Таким образом, игра может быть эффективным способом организации учебно-познавательной деятельности, несущей в себе развивающие, воспитательные и обучающие функции.

Список литературы

1. Инновация // Википедия: свободная энциклопедия. – URL: http://ru.wikipedia.org/wiki/Инновация (дата обращения: 17.02.2026).

2. Ефремова Н.Ф. Компетенции в образовании: формирование и оценивание: метод. пособие / Н.Ф. Ефремова. – М.: Национальное образование, 2012. – 416 с. EDN XHLYJF

3. Зарукина Е.В. Активные методы обучения: рекомендации по разработке и применению: учеб.-метод. пособие / Е.В. Зарукина, Н.А. Логинова, М.М. Новик. – СПб.: СПбГИЭУ, 2010. – 59 с.

4. Кутрунова З.С. Особенности применения игровых образовательных технологий в преподавании специальных технических дисциплин в вузе / З.С. Кутрунова, С.В. Максимова // Молодой ученый. – 2015. – №3. – С. 794–796. EDN THQTNF

5. Нестеров А.В. Инновации – системный подход / А.В. Нестеров // Компетентность. – 2007. – №6(47). – С. 8.

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)