

Александрова Наталья Сергеевна

мастер производственного обучения

Падюкина Надежда Вячеславовна

мастер производственного обучения

Автономное учреждение Чувашской Республики среднего профессионального образования «Чебоксарский техникум технологии питания и коммерции»

Министерства образования и молодежной политики Чувашской Республики

г. Чебоксары, Чувашская Республика

ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК ОСНОВА ПОВЫШЕНИЯ ЭФФЕКТИВНОСТИ ОБУЧЕНИЯ И ВОСПИТАНИЯ

РАЗВИТИЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА ОБУЧАЮЩИХСЯ К ПРОФЕССИИ ЧЕРЕЗ ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Современный учебный процесс рассматривается в педагогической науке как процесс, обеспечивающий обучающимся возможность приобретать опыт профессиональной деятельности.

Профессиональный интерес занимает значительное место в профессиональном становлении будущего специалиста, поэтому необходима целенаправленная работа по развитию профессиональных интересов учащихся. В современных условиях в обучении и воспитании всё чаще используется активные формы обучения, к которым относится игровые технологии.

Игровые технологии обладают потенциалом преодоления односторонности интеллектуального развития, рациональных методов обучения. Применение в учебном познании игровых технологий стимулирует развитие всех сфер личности обучающихся: потребностно-мотивационной, интеллектуальной, эмоционально-волевой, коммуникативной, деятельностной, морально-нравственной.

Задачи педагога, мастера производственного обучения - научить каждого учащегося самостоятельно учиться, сформировать у него потребность активно

относиться к учебному процессу. Одно из средств, которое окажет реальную помощь - игра. Игра традиционно рассматривается исследователями как эффективная форма обучения. Игра наряду с трудом и учением - один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования. Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными увлекательными не только работу обучающихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению предметов. Занимательность условного мира игры делает положительной, эмоционально окрашенной монотонную деятельность по заполнению, повторению, закреплению или усвоению информации. А эмоциональность игрового действия активизирует познавательную деятельность.

Однако из всего многообразия игровых форм, применяемых сегодня в профессиональном образовании, для целей подготовки продавцов, контролёров-кассиров, наиболее подходит деловая игра. Например: при изучении профессионального модуля 03 «Работа на контрольно-кассовой техники и расчета с покупателями» на производственной практике проводилась игра «Знаешь дело - действуй смело!». Проводится игра-эстафета между двумя командами по подготовке ККМ к работе, обслуживанию покупателей за кассовой машиной и окончанию работы за ККМ.

Данная игровая форма дает возможность обучающимся освоить профессиональные компетенции, необходимые продавцу, контролёру - кассиру, и проявить их в условиях, имитирующих профессиональную деятельность. Кроме того, игра активизирует мыслительную деятельность обучающихся, направляет их творческий потенциал на решение профессиональных ситуаций, способствует адаптации к будущей профессии, т.к. перед обучающимися ставится общая задача, которая требует применение профессиональных компетенций.

Занятия с использованием игр и игровых ситуаций являются эффективным средством обучения и воспитания, поскольку отход от

традиционного построения урока и введения игрового сюжета привлекают внимание учащихся всей группы, подгруппы.

Содержание игры - это всегда осуществление ряда учебных задач. В игре обучающиеся попадают в ситуацию, позволяющую им практически оценивать свои знания в действии, привести эти знания в систему.

В практике игровая деятельность выполняет следующие функции:

- развлекательную - это основная функция игры - развлечь, доставить удовольствие, воодушевление, пробудить интерес;
- коммуникативную - освоение диалекта общения;
- самореализации;
- игротерапевтическую - преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
- диагностическую - выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
- функции коррекции - внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;
- социализации - включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

В современных условиях, делающих ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- как элементы более обширной технологии;
- в качестве занятия или его части (введение, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- как технологии внеклассной работы (различные игры, проводимые в дни декады производственного обучения). Например: «Я-профи», это командная игра, где обучающиеся решают вопросы, связанные с профессиональной деятельностью (расшифровывают штриховой код на товаре, определяют

подлинность билета банка России, рекомендуют ассортимент товаров, оформляют документацию).

Игровая форма занятий создаётся на уроках при помощи игровых приёмов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям: дидактическая цель ставится перед обучающимися в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве её средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Игра является неким подражанием процессу трудовому, но имеющим от него чёткие отличия. Человек в процессе определённой работы зачастую вынужден производить действия не желаемые им, а должны. Вступая же в игру, человек может делать то, что ему хочется, без опасений за возможные последствия и тем самым удовлетворяя, в частности, потребности в развлечении и утверждении себя, как личности.

Игра служит действием, направленным на получение тех или иных желаемых чувств и целей. Можно выделить несколько целей, достигаемых с помощью игры: приятное времяпрепровождение, удовлетворённость потребности в игровом азарте, получение эмоциональной разрядки, и удовлетворении любопытства. Например, получение товара с применением игровых действий, на сегодняшний момент нетипично, и, следовательно, на фоне продукции представленной на витринах традиционным способом, привлечёт к себе внимание и возбудит любопытство.

Каждый период в жизни человека может характеризоваться той или иной деятельностью – игрой, учёбой, трудом. Следовательно, можно предположить, что, например, в период жизни, доминирующей деятельностью в котором

является труд, человек может испытать недостаточность в игровой деятельности. Предоставляя взрослому человеку, посетившему магазин возможность игры, не отвлекающей его от самого процесса приобретения товара, продавец дает возможность удовлетворить больше потребностей, включая те, которые не могут быть удовлетворены в процессе привычного выбора. Отличие такого представления продукта от общепринятого и использование игровых технологий может привлечь внимание покупателя, который принимает окончательное решение о приобретении товара. Естественно, что в процессе игры человек испытывает определенные чувства и эмоции. Зачастую ситуация в игре меняется очень быстро и непредсказуемо для участника, что вызывает попеременно как положительные, как отрицательные эмоции.

В деловых играх на основе игрового замысла моделируются жизненные ситуации: игра представляет участнику возможность побывать в роли экскурсовода, учителя, судьи и т.д. Использование деловых игр значительно укрепляет связь (обучающийся - преподаватель), раскрывает творческий потенциал каждого обучаемого. Опыт проведения деловой игры показал, что в ее процессе происходит более интенсивный обмен идеями, информацией, она побуждает участников творческому процессу.

Игры следует разделить по виду деятельности: двигательные, умственные, трудовые, социальные и психологические.

По характеру педагогического процесса можно выделить следующие группы игр:

- а) обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие
- б) познавательные, воспитательные, развивающие
- в) репродуктивные, продуктивные, творческие
- г) коммуникативные, дидактические, профориентационные, психотехнические и др.

Деловая игра используется для решения комплексных задач усвоения нового, закрепления материала, развития творческих способностей,

формирования общеучебных умений, дает возможность обучающимся понять и изучить учебный материал с различных позиций. В учебном процессе принимаются различные модификации деловых игр: имитационные, операционные, ролевые, деловой театр.

Имитационные игры: на занятиях имитируется деятельность какой-либо организации, предприятия или его подразделения, например, торгового предприятия, отдела и т.д. Имитироваться могут события, конкретная деятельность людей и обстановка. Условия, в которых происходит событие или осуществляется деятельность. Сценарий имитационной игры, кроме сюжета события, содержит описания структуры назначения имитируемых процессов и объектов.

Операционные игры: они помогают отрабатывать выполнение конкретных специфических операций, например, методика решения задач, ведения пропаганды и агитации. В операционных играх моделируются соответствующие условия, имитирующие реальные.

«Деловой театр»: в нем разыгрывается какая-либо ситуация, поведения человека в этой обстановке. Здесь ученик должен мобилизовать весь свой опыт, знания, навыки, суметь вжиться в образ определенного лица, понять его действие, оценить обстановку и найти правильную линию поведения. Основная задача метода инсценировки - научить подростка ориентироваться в различных обстоятельствах, давать объективную оценку своему поведению, учитывать возможность других людей, устанавливать с ними контакты, влиять на их интересы, потребности и деятельность, не прибегая к формальным атрибутам власти, к приказу. Для метода инсценировки составляется сценарий, где описывается конкретная ситуация, функции и обязанности действующих лиц, их задачи.

Одно из важных средств формирования конкурентоспособной личности - применение современных образовательных технологий, основанных на использовании активных методов обучения. Спектр таких методов достаточно

разнообразен, особое же место среди них принадлежит игровым технологиям. Не вызывает сомнения, что формирование необходимых навыков и умений, а также проверка и закрепление теоретических знаний в игровой форме более эффективны по сравнению с традиционными методами обучения.

Но нельзя буквально все уроки превращать в игру, да этого и ненужно делать. Необходимо, прежде всего, определить следующее:

какую цель ставит учитель, используя ту или иную игру;

выбрать те темы, которые трудно усваиваются при традиционных способах обучения;

использовать игровые ситуации знакомые большинству учеников;

учитывать, что различные игровые ситуации могут дать неожиданный эффект.

Организуя обучение, необходимо помнить слова известного педагога С.И. Гессена, который утверждал: «... урок должен оставаться уроком, то есть содержать точную и определенную цель работы, быть только пронизанным творчеством и к нему устремленным, но не переходить в него преждевременно».

Список литературы:

1. Шмаков С.А. Игры учащихся – феномен культуры. – М.: Новая школа, 1994. – 240 с.
2. Аникеева Н. П. Воспитание игрой. — М., 1987.
3. Занько С. Ф. и др. Игра и ученье. — М., 1992.
4. Кларин М.В. Педагогическая технология. — М., 1989.
5. Минкин Е. М. От игры к знаниям. — М., 1983.
6. Никитин Б. П. Ступеньки творчества, или развивающие игры. — М, 1990.