

УДК 37.013

DOI: 10.34670/AR.2021.37.68.035

Применение игровых технологий в среднем профессиональном образовании

Коваль Юлия Николаевна

Доцент кафедры инженерно-технических экспертиз и криминалистики,
Сибирская пожарно-спасательная академия
Государственной противопожарной службы МЧС России,
662972, Российская Федерация, Железногорск, ул. Северная, 1;
e-mail: a_yulya@inbox.ru

Аннотация

В статье описан опыт применения игровых технологий при обучении студентов факультета среднего профессионального образования (далее по тексту СПО), по специальности «Пожарная безопасность». Данные технологии позволяют с учетом применения практико-ориентированных образовательных технологий, придерживаться компетентностно-ориентированных образовательных стандартов. В частности, мы применяли образовательную технологию в виде деловой игры, представляющую собой «целенаправленную организацию учебно-игровых взаимодействий обучаемых в процессе моделирования ими целостной профессиональной деятельности специалиста». Сюжет и роли раздавались студентам заранее. Было необходимо провести пожарную профилактику в жилом массиве города. В игровой форме было смоделированы условия производства. Обучаемые самостоятельно формировали дружину и провели разъяснительные беседы с жителями города о пожарной безопасности. Стадия рефлексии показала, что закрепились теоретические знания, полученные на семинарских или лекционных занятиях. Для студентов оказалось важным испытать в реальных условиях себя в роли будущих профессионалов. Студенты «проиграли» разнообразные способы решения проблем, как в профессиональной области, так и в области социального взаимодействия.

Для цитирования в научных исследованиях

Коваль Ю.Н. Применение игровых технологий в среднем профессиональном образовании // Педагогический журнал. 2021. Т. 11. № 4А. С. 328-331. DOI: 10.34670/AR.2021.37.68.035

Ключевые слова

Игровые технологии, профессиональное образование, пожарная безопасность, социальное взаимодействие, сюжет.

Введение

Обучение подростков может проходить эффективно при реализации принципов дидактики развивающего обучения. Педагогу рекомендуется в процессе обучения не только производить передачу предметных образов, но и руководить процессом управления личности [Платов, 2018]. Доказано, что особенностями подросткового возраста является «нацеленность на самоутверждение перед обществом», что делает применение игровых технологий методически приоритетными и популярными [Карташов, Иванова, Коваль, 2018]. Игровые технологии в структуре СПО широко применяются при проектировании методических разработок. Задачей игры является выработка точных практических навыков, живое моделирование производственного процесса, это способствует быстрому адаптированию к новым условиям и саморазвитию студента. Так же игра помогает преподавателю сделать занятие более занимательным и интересным. Овладение учебным обучающимся материалом в такой ситуации становится средством достижения игровой цели. Игра организует и поддерживает их интеллектуальные усилия, обучение идет невольно [Габрусевич, 2018].

Для игровой деятельности характерно сознательная организация способа осуществления занятия, которое основывается на рефлексии и активных поисковых действиях игровых ролей, функций или сюжета. При этом у субъекта формируется исследовательские и творческие предпосылки к действительности [Платов, 2018].

Игровые технологии позволяют моделировать и имитировать условия производства, или действия для будущих специалистов, тем самым закреплять теоретические знания, полученные на семинарских или лекционных занятиях. Это очень важно в плане практического мышления [Жук, 2018].

Цель: с помощью игровых технологий дать представление студентам факультета СПО о разнообразных способах решения проблем, как в профессиональной области, так и в области социального взаимодействия.

Задачи: произвести самоорганизацию деятельности студентов; произвести рефлексиию.

Основная часть

В рамках изучаемой дисциплины на факультете СПО по специальности «Пожарная безопасность» мы применили направление игровых технологий при обучении студентов. Для этого была поставлена задача на конкретные коллективные действия обучающихся непосредственно по их специальности. Главным компонентом сюжетно-ролевой игры являлось проведение профилактических мероприятий по пожарной безопасности в жилом массиве города [Айзман, 2009; Погодаева, 2012]. Для этого необходимо было сформировать дружину пожарных и провести разъяснительные беседы с жителями города о пожарной безопасности [Чудакова, 2014].

Стадия рефлексии показала, что для студентов оказалось важным испытать в реальных условиях себя в роли будущих профессионалов. В событийных условиях отработались основные знания и умения «начинающих» специалистов в области пожарной безопасности [Айзман, 2009].

Правила и нормы совместной деятельности, язык имитации и связи задавались заранее, а также вырабатывались в процессе игры. В процессе игры освоились: нормы профессиональной деятельности; нормы социальных действий.

При этом каждый участник находился в активной позиции, взаимодействовал с партнерами, и общался с населением – решая важные социальные задачи [Зеер, Сыманюк, 2011].

Вывод: игровые технологии в структуре СПО позволяют:

- развивать коммуникативные навыки студентов;
- тренировать работу в команде;
- снять нервную нагрузку студента, организовать его на диалог и действие за счет смены форм деятельности.

Заключение

Достигнутые результаты: участники показали высокий уровень умений и навыков, и развитие ряда общих компетенций, что повышает качество обучения в целом. Однако, несмотря на высокие показатели описанной технологии, опрос среди преподавателей факультета СПО показал, что только 10% используют деловую игру в учебном процессе, так как организовать учебный процесс с помощью игр достаточно сложно, проще использовать традиционные методы обучения.

Библиография

1. Айзман Р.И. Основы безопасности жизнедеятельности. Новосибирск, 2009. 311 с.
2. Габрусевич С.А. От деловой игры – к профессиональному творчеству. Мн., 2018. 125 с.
3. Жук А.И. Деятельностный подход в повышении квалификации: активные методы обучения. М.: Профиздат, 2018. 96 с.
4. Зеер Э.Ф., Сыманюк Э.Э. Компетентностный подход как фактор реализации инновационного образования // Образование и наука. 2011. № 8 (87). С. 3-14.
5. Карташов Е.А., Иванова И.А., Коваль Ю.Н. Воспитательная система школы № 97 г. Железногорска // Психология, социология и педагогика. 2018. № 9 (84). С. 1.
6. Платов В.Я. Деловые игры: разработка, организация и проведение. М.: ИНФРА-М, 2018. 156 с.
7. Погодаева М.В. Педагогические подходы к обучению безопасности жизнедеятельности в ВУЗе // В мире научных открытий. 2012. № 2-1 (26). С. 63-76.
8. Чернилевский Д.В. Дидактические технологии в высшей школе. М.: Юнити-Дана, 2002. 437 с.
9. Чудакова А.О. Перспектива интерактивного метода «квест» в профессиональной подготовке студентов психолого-педагогического факультета // Молодой ученый. 2014. № 21. С. 709-712.
10. Федеральный закон РФ № 69-ФЗ от 21 декабря 1994 года «О пожарной безопасности».

Application of game technologies in secondary vocational education

Yuliya N. Koval'

Associate Professor,
Department of Engineering Forensics,
Siberian Fire and Rescue Academy of the Russian State Fire Service of the EMERCOM of Russia,
662972, 1, Severnaya str., Zheleznogorsk, Russian Federation;
e-mail: a_yulya@inbox.ru

Abstract

The article describes the experience of using gaming technologies in teaching students of the faculty of secondary vocational education, in the specialty "Fire safety". These technologies allow,

Yuliya N. Koval'

considering the use of practice-oriented educational technologies, to adhere to competence-oriented educational standards. In particular, we used educational technology in the form of a business game. The plot and roles were handed out to students in advance. It was necessary to carry out fire prevention in the residential area of the city. The production conditions were simulated in a playful way. The trainees independently formed a squad and held explanatory conversations with residents of the city about fire safety. The stage of reflection showed that the theoretical knowledge gained at seminars or lectures was consolidated. It turned out to be important for students to test themselves in the role of future professionals in real conditions. Students lost a variety of ways to solve problems, both in the professional field and in the field of social interaction. Results achieved: the participants showed a high level of skills and abilities, and the development of a number of general competencies, which improves the quality of education in general. However, despite the high rates of the described technology, a survey among lecturers of the faculty showed that only 10% use a business game in the educational process, since it is rather difficult to organize the educational process using games.

For citation

Koval' Yu.N. (2021) *Primenenie igrovyykh tekhnologii v srednem professional'nom obrazovanii* [Application of game technologies in secondary vocational education]. *Pedagogicheskii zhurnal* [Pedagogical Journal], 11 (4A), pp. 328-331. DOI: 10.34670/AR.2021.37.68.035

Keywords

Gaming technologies, professional education, fire safety, social interaction, plot.

References

1. Aizman R.I. (2009) *Osnovy bezopasnosti zhiznedeyatel'nosti* [Fundamentals of life safety]. Novosibirsk.
2. Chernilevskii D.V. (2002) *Didakticheskie tekhnologii v vysshei shkole* [Didactic technologies in higher education]. M.: Yuniti-Dana, 2002. 437 s
3. Chudakova A.O. (2014) Perspektiva interaktivnogo metoda «kvest» v professional'noi podgotovke studentov psikhologo-pedagogicheskogo fakul'teta [The perspective of the interactive quest method in the professional training of students of the Faculty of Psychology and Education]. *Molodoi uchenyi* [Young Scientist], 21, pp. 709-712.
4. *Federal'nyi zakon RF № 69-FZ ot 21 dekabrya 1994 goda «O pozharnoi bezopasnosti»* [Federal Law of the Russian Federation No. 69-FZ of December 21, 1994 "On Fire Safety"].
5. Gabrusevich S.A. (2018) *Ot delovoi igry – k professional'nomu tvorchestvu* [From a business game to professional creativity]. Minsk.
6. Kartashov E.A., Ivanova I.A., Koval' Yu.N. (2018) Vospitatel'naya sistema shkoly № 97 g. Zheleznogorska [Educational system of school number 97 in Zheleznogorsk]. *Psikhologiya, sotsiologiya i pedagogika* [Psychology, sociology and pedagogy], 9 (84), p. 1.
7. Platov V.Ya. (2018) *Delovye igry: razrabotka, organizatsiya i provedenie* [Business games: development, organization and implementation]. Moscow: INFRA-M Publ.
8. Pogodaeva M.V. (2012) Pedagogicheskie podkhody k obucheniyu bezopasnosti zhiznedeyatel'nosti v VUZe [Pedagogical approaches to teaching life safety in the university]. *V mire nauchnykh otkrytii* [In the world of scientific discoveries], 2-1 (26), pp. 63-76.
9. Zeer E.F., Symanyuk E.E. (2011) Kompetentnostnyi podkhod kak faktor realizatsii innovatsionnogo obrazovaniya [Competence-based approach as a factor in the implementation of innovative education]. *Obrazovanie i nauka* [Education and Science], 8 (87), pp. 3-14.
10. Zhuk A.I. (2018) *Deyatel'nostnyi podkhod v povyshenii kvalifikatsii: aktivnye metody obucheniya* [An activity-based approach to professional development: active teaching methods]. Moscow: Profizdat Publ.