(cc) BY

Князькова Елена Александровна
преподаватель
ГБПОУ «Златоустовский медицинский техникум»
г. Златоуст, Челябинская область

ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ В СРЕДНЕМ ПРОФЕССИОНАЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ

Аннотация*: в статье рассматривается применение игровых методов обучения в среднем профессиональном образовании, на примере дисциплины Анатомия и физиология человека.*

Ключевые слова*: игровой метод обучения, интеллектуальные игры, среднее профессиональное образование.*

Современный молодой специалист среднего профессионального звена, согласно запросам со стороны общества, работодателей, должен иметь всестороннее развитие, обладать аналитическим мышлением, быть способным к саморазвитию и самосовершенствованию. Для реализации поставленных задач, преподаватели стараются разнообразить методы обучения, выбирать наиболее подходящие для раскрытия способностей обучающихся, в соответствии с выбранной профессией. В своем выборе преподавателям необходимо учитывать морально-волевые качества обучающихся, умственные способности, полученные ранее знания, умение самостоятельно добывать информацию, мотивацию к обучению. Введение инновационных методик обучения является неотъемлемым и постоянным в процессе обучения. Игровой метод в обучения подрастающего поколения имеет глубокие исторические корни, тем не менее, этот метод всегда будет иметь инновационную направленность, потому как он содержит в себе дух времени. Введение этого метода в учебно-воспитательный процесс повышает эффективность обучения, за счет повышения мотивации к обучению, к получению знаний, имеющих профессиональную направленность, снижения нагрузки на нервную систему, повышению морально – волевых качеств, развитие личностных качеств.

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

Игровой метод обучения способствует решению следующих задач:

− формирование мотивации на обучение;

− оценка уровня подготовки обучающихся;

− оценка приобретенных знаний, умений;

− получение практического опыта;

− приобретение навыков самообразования;

− привитие интереса к профессии, развитие метапредметных связей, профессиональных компетенций;

− развитие профессионального мышления, умения анализировать и делать выводы;

− личностный рост.

Игровые методы носят разнообразный характер. В данной статье рассмотрим применение интеллектуальных игр на занятиях по дисциплине: «Анатомия и физиология человека». Для начала разберём понятие интеллектуальная игра. Интеллектуальная игра – это состязание учащихся, где можно проверить как общие, так и профессиональные компетенции, в активной форме, по разным уровням усвоения изучаемого материала. Использование интеллектуальных игр, интересно тем, что можно не расценивать игру как экзамен, поражение в игре не воспринимается также трагично, как неудачный индивидуальный ответ. Интеллектуальная игра позволяет проверить и базовые знания, и возможность применения полученных знаний в стандартных и нестандартных ситуациях, реализовать метапредметные связи, интегрировать знания с профессиональными дисциплинами.

При организации интеллектуальных игр следует обратить внимание на следующие моменты.

1. Качество вопросов должно иметь разные уровни сложности, затрагивая все уровни усвоения знаний, реализуя общие и профессиональные компетенции. Использовать ситуационные задачи.

2. Сценарий игры должен быть хорошо продуман, прописана роль ведущего, подобран правильный наглядный материал, возможное музыкальное сопровождение.

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

3. Сформировать заранее команды, назначить членов жюри, определить группу поддержки и ее роль.

4. Определить систему оценивания и призы.

В своей практической деятельности, автор статьи успешно применял на занятиях такие интеллектуальные игры, которые ранее были представлены на телевизионных экранах, такие как «Что, Где, Когда?», «Своя игра», «Брейн- ринг». Большое внимание привлекла к себе разработка интеллектуальной игры «Мозгобойня» на тему: «Анатомия и физиология человека в искусстве». В игру включены такие конкурсы как: музыкальный, кинематографический, народный фольклор, скульптура и живопись, интернет – контент. Суть игры заключается, что каждый представленный аспект искусства следует рассмотреть с позиции дисциплины: «Анатомии и Физиологии человека». Вопросы имеют нестандартный характер, но основываются на базовых знаниях. Чтобы ответить, на вопросы, нужно не только иметь знания, но и эрудицию, творческий подход к заданиям.

Ещё одна игра, составленная по мотивам веб-сериала, 2021года, популярного в молодежной среде: «Игра в кальмара» имела большой интерес у студентов. Особенность игры в том, что за основу был взять популярный материал, и переработан под интеллектуальную игру с учетом специфики обучения. Элементы жестокости были убраны из игры, их заменили игровые элементы случайности выбора, угадывания. Например, для того чтобы ход был отдан одной из команд, нужно было угадать в черном мешке, на ощупь позвонок и назвать его. Тот, кто назвал верно, получает право хода. Конкурсы в игре имели название: «Тише едешь – дальше будешь», «Сахарные кости», «Да-Нет», «Перетягивание каната», «Стеклянный мост», «Финал». Вопросы каждого конкурса, постепенно усложнялись. Сначала использовалась базовая проверка знаний, затем задания носили проверку знаний и умений, дальше вопросы имели внутрипредметную и метапредметную связь, затем были проблемные вопросы, имеющие связь с профессиональными дисциплинами, и в финале были использованы ситуационные задачи. Можно отметить, что новизна, популярность материала, взятого для данной игры, вызвала большую заинтересованность, что наблюда-

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

лось в лучшей подготовке к игре, а значит и к изучаемой дисциплине. Также особо, можно выделить, положительный эмоциональный фон занятия, что снижает страхи потерпеть неудачу, а это в свою очередь способствует лучшему усвоению знаний.

На основании практической деятельности можно сделать вывод, что игровой метод, и, в частности, интеллектуальные игры полностью соответствуют современным требованиям реализации образовательных программ, включая в себя ключевые моменты воспитания: деятельностный подход, реализация личностных, предметных, метапредметных образовательных результатов, способствуют раскрытию способностей обучающихся в соответствии с выбранной профессией.

Список литературы

1. Гин А.А. Приемы педагогической техники: пособие / А.А. Гин. – М.: Вита-Пресс, 1999. – 88 с.

2. Зайцев В.С. Игровые технологии в профессиональном образовании: учебн. пособ. / В.С. Зайцев. – Челябинск: Библиотека А. Миллера, 2019. – 23 с.

3. Клочкова Г.М. Инновационные процессы в образовании: учебн. пособ. / Г.М. Клочкова [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://dspace.tltsu.ru/bitstream/123456789/61/1/Klochkova_EUMI_Z.pdf (дата обращения: 10.04.2023).

4. Ретинская К.В. Интеллектуальные игры и их виды / К.В. Ретинская [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://урок.рф/library/intellektualnie_igri_i_ih_vidi_kak_effektivnaya_p_095358.html?ysclid=lg67jtvyd0214183830 (дата обращения: 10.04.2023).

5. ФГОС. Утверждён приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 12 мая 2014г. специальность 34.02.01 «Сестринское дело» №502.

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