

Учитывая, положительные результаты применения практики наставничества на АО «НПК Уралвагонзавод» её можно рекомендовать к использованию для построения и реализации эффективной системы профессиональной и личностной адаптации персонала при решении кадровых вопросов в крупных машиностроительных холдингах.

Список литературы

1. Федоров, В. А. Исходные принципы построения модели подготовки конкурентоспособных рабочих в условиях промышленных предприятий / В.А. Федоров, С. В. Васильев. Текст : непосредственный // Образование и наука. 2014. № 6. С. 56–76.
2. Федоров, В. А. Наставничество на производстве: опыт АО «НПК Уралвагонзавод» / В. А. Федоров, С. В. Васильев. Текст : непосредственный // Инновации в профессиональном и профессионально-педагогическом образовании : материалы 23-й Международной научно-практической конференции / Российский государственный профессионально-педагогический университет. Екатеринбург : Издательство РГППУ, 2018. С. 508–512.
3. Федоров, В. А. Подготовка к рабочим профессиям в условиях корпоративного образования / В. А. Федоров, С. В. Васильев. Текст : непосредственный // Педагогика. 2018. № 1. С. 94–102.

УДК 378.147.82

К.А. Федулова
K. A. Fedulova

*ФГАОУ ВО «Российский государственный
профессионально-педагогический университет, г. Екатеринбург
Russian state vocational pedagogical university, Ekaterinburg
fedulova@live.ru*

К ВОПРОСУ РАЗРАБОТКИ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ПРОГРАММНЫХ РЕСУРСОВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР TO THE QUESTION OF DEVELOPING PEDAGOGICAL PROGRAM RESOURCES FOR CARRYING OUT DIDACTIC GAMES

Аннотация. В статье показан пример использования современных педагогических программных ресурсов для сопровождения игрового процесса для повышения учебно-познавательной активности обучающихся при реализации уровневой подготовки.

Abstract. The article is showed an example of the usage of modern pedagogical software resources to accompany the game process to increase the educational and cognitive activity of students in the implementation of level training.

Ключевые слова: игровые технологии, педагогические программные ресурсы, уровневая подготовка, учебно-познавательная активность, Google Forms.

Keywords: game technologies, pedagogical software resources, level training, educational and cognitive activity, Google Forms.

В современном мире профессионального обучения с каждым годом возрастает объем учебной информации, которую должен усвоить обучающийся. Это обусловлено высокими темпами научно-технического прогресса, компьютеризацией производства и образования, устареванием и появлением новых профессий, что направляет профессиональное образование к изменению как содержания, так и технологий обучения.

На первое место выходят активные методы обучения, которые предоставляют обучающимся возможность самим активно участвовать в учебно-познавательном процессе, самостоятельно добывать знания, ими оперировать и применять в учебно-профессиональной деятельности [1]. Особенно это важно при получении профессии, когда изучаются отраслевые и специальные курсы, закладываются основы профессионального мастерства. Применение активных методов обучения, особенно игровых, позволяет создавать (моделировать) разные профессиональные ситуации, создавать имитации реальности, формировать способности принимать решения в определенных социально-производственных ситуациях, благодаря чему поддерживается постоянный интерес к содержанию специальных дисциплин, формируются профессиональные умения и навыки. Обеспечение игровой обстановки компьютерной поддержкой позволяет эффективнее организовать процесс профессиональной подготовки, однако, на этом пути встречаются сложности, которые заключаются в отсутствии программного обучающего обеспечения для реализации игровых технологий при изучении специальных дисциплин подготовки по рабочей профессии.

Игровые технологии являются мощной платформой для повышения мотивации студентов к обучению и в целом к стимулированию учебно-познавательной деятельности. Современные информационно-коммуникационные технологии позволяют объединить игру и компьютер, таким образом получить обучающий продукт.

Кроме того, современные студенты, и особенно, обучающиеся СПО активно используют компьютерные игры в своей повседневной жизни, то применение соответствующего программного обеспечения позволит, используя зависимость молодых людей от компьютеров и гаджетов, вовлечь студентов в образовательный процесс и сделать его более привлекательным для них, но и соответствующему сценарию, написанному педагогом. Соревновательный момент, используемый в игровом процессе также может стать одним из мощных активаторов мотивационной деятельности.

Подготовка интеллектуальной игры начинается с проработки сценария игрового действия, в нашем случае, это игра «Брейн-ринг», разработанная в качестве контролирующего инструментария при подготовке студентов по профессии Сварщик. На первом этапе осуществления игрового процесса студентам необходимо пройти контрольный тест, на основании которого осуществляется отбор на следующий тур игры, где из участников, успешно прошедших тестирование, формируется несколько команд. Следующий тур предполагает работу команд: случайным образом выбира-

ется вопрос, и участники каждой команды совещаются в течение определенного времени, а после капитан команды дает ответ на поставленный вопрос или решение задания. В следующий тур выходят команды, правильно ответившие на вопрос, и так далее пока не останется одна команда – победитель. По окончании игры все участники команд участвуют в анонимном опросе, где оценивают действия друг друга во время игры, это также считается частью отметки, что учитывает преподаватель.

Как видно из сценария игры при ее проведении для автоматизации и объективизации части операций, необходимо использование средств информационно-коммуникационных технологий, так, например, при организации входного тестирования и выходного анкетирования участников эффективно использовать облачные средства для проведения тестирования и создания опросников Google Forms [2]. Также при формировании банка заданий и выдачи их для каждой из команд будет эффективно использовать банки заданий, организованные в порядке усложнения упражнений и вопросов, что также будет влиять на объективность прохождения игры.

В целом следует отметить, что использование игровых технологий и оснащение их программными педагогическими ресурсами возможно не только при преподавании специальных дисциплин в учреждениях системы среднего профессионального образования, но также при обучении студентов-бакалавров и магистров, различие возможно лишь в содержательном наполнении банка заданий и в сложности и временных рамках игрового процесса.

Таким образом, на сегодняшний день игровые технологии становятся тем эффективным средством представления и контроля учебно-познавательной деятельности студентов, благодаря которому повышается их мотивацию к изучению разделов дисциплин и заинтересованность в будущей профессиональной деятельности.

Список литературы

1. Гузанов, Б. Н. Активизация познавательной деятельности будущих педагогов профессионального обучения средствами и методами информационных технологий / Б. Н. Гузанов, А. А. Субачева, К. А. Федулова. Текст : непосредственный // Modern technologies in system of additional and professional education: materials of the international scientific conference. Prague, 2–3 May. Prague : Vedecko vydavatelske centrum «Sociosfera-CZ», 2018. С. 3–36.

2. Стариченко, Б. Е. Система управления обучением на основе облачной платформы Google for Education / Б. Е. Стариченко, Л. В. Сардак, Е. Б. Стариченко. Текст : непосредственный // Педагогическое образование в России. № 6. 2017. С. 130–139.