

Использование игровых технологий в профессиональной подготовке учащихся системы НПО

Игры и игровые методы в той или иной степени используют в повседневной практике почти все педагоги, ибо игра позволяет заинтересовать учащихся изучаемым материалом, преподнести знания и ненавязчиво, закрепить необходимые практические навыки, организовать контроль знаний и навыков в необходимой творческой форме.

Игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. Присущая игре быстрая смена ситуаций, их нестандартный характер и необходимость приспособления к ним играющего делает ее важнейшей составной частью обучения и воспитания.

Педагогические игры - группа методов и приемов организации педагогического процесса, имеющие четко поставленную цель и определяющую учебно-познавательную деятельность в процессе обучения а также конечный результат, констатирующий достижение этих целей.

Игра как особая разновидность миниатюрной задачи, процесс решения которой обязательно сопровождается интересом, является полезным упражнением, своеобразной гимнастикой, мобилизующей умственные силы учащихся, так как для ее решения нужно совершить определенные мыслительные операции. Она дисциплинирует ум, приучает к четкой логике, развивает способность самостоятельно делать выводы. И, самое главное, в ней «доминируют эмоции», что делает процесс участия в игре удовольствием для учащихся, а это способствует возникновению положительных эмоций от процесса обучения, создает на уроке творческую, доброжелательную обстановку, способствует увлеченности при изучении предмета.

Учащиеся, совместно решая задачи, участвуя в игре, учатся общаться, учитывать мнение товарищей. В игре при решении коллективных задач

используются разные возможности учащихся. Дети в практической деятельности на опыте осознают и быстро соображающих, и критически мыслящих, и тщательно работающих, и осмотрительных, и рискованных соотаварищей. Совместные эмоциональные переживания во время игры способствуют укреплению межличностных отношений. Игра развивает воображение, необходимого для создания новых миров, мифов, ситуаций, правил игры, игра дает стойкий интерес к хорошей литературе, поскольку ролевая игра создается методом литературного моделирования.

Наиболее изученной в педагогической и психологической практике является ролевая игра. Но, к сожалению, свыше 90% исследований посвящено дошкольному и школьному возрасту. Попытки исследователей разобраться в феномене молодёжных игр можно пересчитать по пальцам. В основном материалы по ролевым играм можно найти в самиздатовских журналах, имеющих хождение среди участников ролевых игр и в Интернете. Практически же остаётся «непаханым» поле подготовки учащихся начального и среднего профессионального образования к профессиональной деятельности.

Контингент учащихся учреждений начального и среднего профессионального образования имеет возраст от 15 до 17 лет. Профессиональные игры должны быть рассчитаны на этот возраст и основаны на теоретической базе предметов общепрофессионального цикла. Важно учитывать рабочую учебную программу и перспективно-тематический план предметов профессиональной подготовки для каждого курса.

Педагогические цели игры должны быть поставлены с учетом разрешения проблемных ситуаций, возникающих в различные моменты профессиональной деятельности. В этом смысле ролевые игры помогут учащимся прочувствовать реальность таких ситуаций.

Тема игры выбирается по теме урока, в зависимости от его типа и средств обучения, от полученных на предыдущих занятиях знаний, умений и навыков. Если игра имеет подготовительный этап, то целесообразно поручить выбор темы самим учащимся.

При проведении сюжетно-ролевой игры важно определить не только сюжетную линию, но и содержание игры. Творческий подход учащихся к раскрытию этого содержания и достижению результата игры не должен «уводить в сторону» от поставленных целей урока. Основная деятельность педагога в этот момент – корректировать ход игры, тактично, не навязывая своего мнения. Необходимо также определить заранее вид деятельности учащихся - практические ли это будут задания или теоретические. От этого будет зависеть вид игры (ролевая или настольная).

Материалы для проведения игры должны быть доступными, безопасными и в большей степени принадлежать к профессиональной деятельности. Если для проведения игры на подготовительном этапе учащимся потребуются дополнительные знания кроме учебного материала, педагогу необходимо будет снабдить их различными источниками, порекомендовать необходимую литературу. Естественно, педагог сам должен без труда ориентироваться в учебных пособиях по теме урока.

Для исследования эффективности использования игровых технологий на уроках общепрофессионального цикла по профессии «парикмахер» были выбраны две группы учащихся первого курса (по 25 человек). По показателям «нулевого среза» группы пришли с равноценными знаниями и умениями. Одна группа была выбрана контрольной, другая – экспериментальной.

Для контрольной группы занятия проводились без использования игровых технологий, а в экспериментальной группе эти технологии (дидактические обучающие, сюжетно-ролевые, режиссерские, настольные, компьютерные игры) применялись на уроках «Технологии парикмахерских услуг», «Основы художественного проектирования», «Моделирование прически», «Материаловедение», «Производственное обучение», «Культура профессионала».



Результаты проверочных работ учащихся экспериментальной группы на протяжении трехлетнего эксперимента оказывались на порядок выше, чем в контрольной. Во время прохождения предвыпускной производственной практики на предприятиях учащиеся экспериментальной группы легче ориентировались в современных технологиях парикмахерского искусства, легче прошла их адаптация в коллективе парикмахерской, культура обслуживания клиентов была очень высокой. Полученные результаты, несомненно, свидетельствуют об эффективности использования игровых технологий в профессиональном обучении.

Т.Ю. Семавина

**Дизайн–образование в современном мире (на примере работы
НОУ Школы парикмахерского искусства и косметологии
«Дамский клуб»)**

Современная эпоха характеризуется тем, что человечество шагнув в XXI век, переживает наступление очередного этапа в развитии цивилизации, суть