*Н. В. Денисова*

ГАПОУ ЧАО «Чукотский полярный

техникум поселка Эгвекинот»

поселок Эгвекинот Чукотский АО

**Проектирование процесса обучения по рабочей**

**профессии «Сварщик» с использованием игровых технологий**

***Аннотация.*** *В статье представлена разработка методики проведения уроков с использованием игровых технологий при подготовке по профессии Сварщик, что способствует активизации учебно-познавательной деятельности обучаемых, стремления к самообразованию и самоподготовке .*

***Ключевые слова:*** *профессия «Сварщик», игровые технологии в процессе обучения по профессии, интеллектуальная игра.*

С каждым годом возрастает объем информации, которую необходимо усвоить обучающемуся. В связи с этим, можно говорить о том, что новые требования предъявляются уже не только и не столько к количественной, сколько к качественной стороне обучения. Во главу угла ставится применение современных образовательных технологий [1].

Таким образом, актуальным становится разработка методического обеспечения для использования игровых технологий в обучении, которые способствуют стимулированию интереса к будущей профессии, развивают мышление, активность, самостоятельность и инициативу.

Появление игрового метода обучения обусловлено требованиями повышения эффективности обучения за счет более активного включения слушателей в процесс не только получения знаний, но и непосредственного их использования.

Как правило, игре предшествует подготовка слушателей, включающая теоретический курс и ряд практических занятий по отработке навыков решения задач. В игре задается сложная модельная реальность и тем самым создаются условия для:

* проверки качества усвоения учебного материала «за пределами аудитории»;
* погружения слушателей в нормы деятельности и общения.

В структуру учебного процесса на основе игры входят:

* ориентация;
* подготовка к проведению;
* проведение;
* обсуждение игры [2].

Преимуществами игровых технологий являются:

* активизация и интенсификация процесса обучения;
* воссоздание межличностных отношений, процедуры принятия коллективных решений обучаемых в ситуациях, моделирующих реальные условия профессиональной деятельности;
* гибкое сочетание разнообразных приемов и методов обучения – от репродуктивных до проблемных;
* моделирование практически любого вида профессиональной деятельности;
* творческое саморазвитие обучаемых.

Для наглядного примера нами предлагается один из вариантов организации урока с использованием игровых технологий. Урок проводится в рамках изучения междисциплинарного курса (МДК.02.01) Техника и технология ручной дуговой сварки (наплавки, резки) покрытым электродом, входящего в профессиональный модуль (ПМ.02) Ручная дуговая сварка (наплавка, резка) плавящимся покрытым электродом, по теме «Ручная дуговая сварка покрытыми электродами».

**План урока с применением игровых технологий**

**ПМ.02** Ручная дуговая сварка (наплавка, резка) плавящимся покрытым электродом

**МДК.02.01** Техника и технология ручной дуговой сварки (наплавки, резки) покрытым электродом

**Тема 1.4** Ручная дуговая сварка покрытыми электродами

**Тип урока:** Обобщение и систематизация изученного материала

**Цели урока:**

**Обучающие –** повторить и систематизировать полученные ранее знания по темам:

- Сварные соединения и швы;

- Электрическая дуга и металлургические процессы при сварке;

- Оборудование для ручной дуговой сварки;

- Ручная дуговая сварка покрытыми электродами.

**Развивающие –** развивать активность познавательной деятельности, навыки публичного выступления, внимание, реакцию;

**Воспитательные –** воспитывать уважительное отношение друг к другу, ответственность за участников команды.

**Форма урока:** Интеллектуальная игра

**Материально-техническое оснащение:** столы и стулья для играющих команд, посадочные места для болельщиков, сигнальные лампы желтого и красного цвета, гонг, секундомерное табло, карточки с вопросами и правильными на них ответами.

**Пояснения к организации проведения урока:** проведение данного урока может быть как в учебной аудитории, так и в зале как отдельно взятое мероприятие. Место проведения зависит от численности группы. В данном случае проводится урок в учебной аудитории в группе численностью 20 – 25 человек. Обучающиеся первого курса, сроком обучения 2 года 10 месяцев на базе основного общего образования, средний возраст обучающихся в группе 16-17 лет. Игра «Брейн-ринг» проводится регулярно в течение учебного года после изучения четырех – пяти тем рабочей программы. Обобщение и систематизация изученного ранее материала происходит в процессе подготовки к игре, то есть, обучающиеся повторяют изученный материал, находят самостоятельно ответы на непонятные для них вопросы или пользуются помощью сокурсников, преподавателя или мастера производственного обучения.

В учебной аудитории группы рекомендуется оформить турнирную таблицу с постоянно заполняющимися результатами проведенных игр. Для того чтобы стать участником команды проводится тестирование. Каждый участник не прошедший тестирование выбывает из команды. Постоянное тестирование и необходимость подтверждения права участия в игре, повышает мотивацию к усвоению знаний каждого обучающегося группы, а также стимулирует более слабых студентов. Так же отборочное тестирование в команду дает возможность каждому обучающемуся группы из зрителя стать участником. Если по результатам тестирования имеется возможность создать еще одну команду, она формируется и имеет право вызвать на «Брейн-ринг» команду первого круга. Таким образом, в течение учебного года формируется три уровня команд: премьер-лига, высшая лига и чемпионская лига. В конце учебного года проводится игра за звание абсолютного чемпиона.

При подготовке игры с точки зрения инструментального аспекта можно выделить следующие проведенные мероприятия: разработка отборочного тестирования; разработка вопросов; правил игры; планирование игры; прогнозирование ожидаемых результатов.

Правила игры взяты с оригинального телевизионного проекта.

1. В игре участвуют три команды. Каждая команда состоит из шести человек, должна иметь название и капитана. Остальные ребята из группы являются активными болельщиками и привлекаются к подготовке игры.

2. В каждом туре соревнуются по 2 команды, которые стремятся выйти в финал. Выбор команды соперника определяется путем жеребьевки.

3. Ведущий зачитывает вопрос. После того, как будет произнесено слово «время» – звучит гонг. Команды могут отвечать. При готовности отвечать, капитаны команд, подают звуковой сигнал, ведущий игры останавливает время и дает слово команде. Если игроки подали звуковой сигнал (загорелась цветная лампа на столе) раньше гонга ведущего, команда допускает фальстарт и лишается права отвечать на вопрос.

4. После каждого правильного ответа команда получает одно очко.

5. В случае если ни одна из команд не дала правильного ответа, счет остается прежним, а очко переносится на следующий раунд.

6. Вопрос, на который команды не нашли правильного ответа разыгрывается среди зрителей.

7. Время для обсуждения командами вопросов 1минута.

8. Игра в отборочных турах идет до трех очков, а в финале до шести очков.

9. В финальной игре команда, быстрее набравшая шесть очков становится победительницей.

10. Между турами "Брейн-ринга" вводятся музыкальные паузы, вопросы для зрителей.

План игры имеет три основных этапа: организационный момент, непосредственно – проведение игры, подведение итогов.

Для отбора участников команд были разработаны тестовые задания 1-го уровня, включающие общие вопросы о классификации и видах сварочных процессов, а также об исторических фактах, имеющих место в сварочном производстве.

На следующем этапе использовались вопросы, затрагивающие следующие теоретические разделы:

* Виды сварных соединений;
* Типы и параметры сварных швов;
* Возникновение, классификация и строение сварочной дуги;
* Магнитное дутье и вольт-амперная характеристика сварочной дуги;
* Плавление основного металла и перенос электродного материала;
* Способы улучшения устойчивости горения дуги;
* Физические свойства металлов;
* Металлургические процессы в сварочной ванне;
* Сварочные свойства источников питания дуги и режимы их работы;
* Оборудование поста для ручной дуговой сварки покрытыми электродами;
* Сварочные выпрямители;
* Правила обслуживания и эксплуатации сварочного оборудования;
* Безопасная эксплуатация оборудования;
* Покрытые электроды для дуговой сварки;
* Выбор режима при сварке покрытыми электродами;
* Способы выполнения швов;
* Особенности сварки в различных пространственных положениях.

При подготовке к уроку с использованием игровых технологий, рекомендуется заранее написать сценарий игры с подробным описанием действий ведущих их словами, а также действием участников.

Подробное написание сценария позволит организатору урока – игры более четко контролировать ситуацию при любых вариантах развития мероприятия.

**Подведение итогов игры**

Подведение итогов и анализа игры проводится совместно с капитанами участвовавших команд. Каждый капитан делает вывод об игре, активности каждого участника своей команды, правильности ответов, версий, которые привели к правильным ответам, победе команды или наоборот проигрышу.

Участникам команд раздается бланк – опросник. Чтобы получить честные ответы, опросники должны быть анонимными. Система оценивания по пятибалльной шкале. Преподаватель, анализируя заполненные бланки – опросники, может вывести средний бал для каждого игрока. Такая форма контроля знаний обучающихся и система оценивания друг друга воспитывает ответственность за принятые решения, помогает увидеть каждого обучающегося глазами коллектива, исключает возможность списывания правильных ответов, использование шпаргалок, а также происходит воспитание через коллектив. Ведь мнение сокурсников зачастую бывает более авторитетным для обучающихся, чем мнение педагога.

В заключение можно отметить, что проектирование процесса обучения с использованием игровых технологий в системе среднего профессионального образования, может давать высокие результаты в освоение профессиональных модулей. Так же можно вывести несколько правил:

1.Проведение интеллектуальных игр, таких как «Брейн-ринг», должно стать системой. Только в постоянстве будут достигнуты положительные результаты в обучении.

2.Игры не должно быть много. Подготовка к интеллектуальному турниру должна занимать первичное место пред самой игрой и охватывать всех обучающихся. Перенасыщение играми может привести к противоположному эффекту, вместо повышения мотивации к обучению наступит эмоциональное выгорание и пассивное наблюдение за происходящим в группе.

Собственный опыт показал, что использование игровых технологий в процессе обучения, требует от педагога тщательного планирования и глубокой подготовки. Конечно, не надо забывать и о требующемся времени. Однако стоит заметить, что использование даже элементов игры в процессе обучения, показало, что большинство обучающихся перестают испытывать затруднения при работе с различной информацией, при публичном выступлении, научаются применять свои знания для решения поставленных вопросов, грамотно формулировать ответы. Обучающиеся становятся более организованными, общительными, коммуникабельными и активными в процессе обучения, а значит стоит играть на уроках.

***Список литературы***

1. *Кукушин В.С.* Теория и методика обучения [Текст]/B.C. Кукушин. - Ростов н/Д.: Феникс, 2005. - 474 с. - (Высшее образование).
2. *Жуков Г.Н.* Общая и профессиональная педагогика [Текст]: учебник / Г.Н. Жуков, П.Г. Матросов. – М.: Альфа – М: ИНФРА – М, 2013. – 448с.: ил.