**ОСОБЕННОСТИ ПРЕПОДАВАНИЯ СПЕЦИАЛЬНЫХ ДИСЦИПЛИН С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ КВЕСТ ИГРЫ.**

*Крамаренко Надежда Александровна*

*Заслуженный учитель РФ,*

*преподаватель специальных дисциплин*

*высшей квалификационной категории*

*ГБПОУ «Дубовский зооветеринарный колледж»;*

*Тихонова Ольга Святославовна*

*преподаватель специальных дисциплин*

*высшей квалификационной категории*

*ГБПОУ «Дубовский зооветеринарный колледж».*

**"*Учитель и ученик растут вместе*"-**

**Конфуций**

В настоящее время в современных условиях методика обучения переживает сложный период, связанный с изменением целей образования, разработкой Федеральных государственных образовательных стандартов нового поколения, построенных на компетентностном подходе.

Трудности возникают и в связи с тем, что в базисном учебном плане сокращается количество часов на изучение отдельных предметов, особенно специальных дисциплин. Все эти обстоятельства требуют новых педагогических исследований в области методики преподавания, поиска инновационных средств, форм и методов обучения, связанных с разработкой и внедрением в образовательный процесс современных образовательных и информационных технологий.

Цели нашей педагогической работы направлены на использование современных образовательных технологий и педагогических инноваций и получение новых знаний студентами.

Их можно обозначить так:

1. Стимуляция обучающихся к самостоятельному выбору и использованию наиболее значимых для них способов и приемов усвоения учебного материала;
2. Применение в учебном процессе активных методов обучения;
3. Накапливать опыт творческого решения разнообразных профессиональных задач;
4. Развитие и закрепление *умений и навыков* самостоятельной работы студентов, профессионально мыслить, принимать ответственные решения;
5. Использование игровых элементовв качестве урока.

Весь этот "веер" целей и задач должен и может раскрыться в руках только опытного педагога.

Использование современных технологий должно способствовать повышению квалификации педагога.

*Основная часть*.Появление педагогических технологий является насущной потребностью хорошо учить, грамотно учиться и быть компетентным человеком в определенной сфере профессиональной деятельности.

Единственно эффективный способ заставить студента учиться - это создать такую ситуацию, когда он захочет учиться. Ему необходимо жить в культуре, личностно проявляться в ней, мыслить, оценивать ситуации, делать выбор.

Все это достигается различными методами и формами, которые являются, на наш взгляд, современными образовательными технологиями.

*Использование игровой технологии* является традиционной в преподавании кинологических дисциплин и проводится ежегодно.

Целями организации и проведения квест**-**игры являются использование активных методов,формирование интересак избранной профессии. Задачи квест**-**игры: предоставление возможности проявить индивидуальные творческие способности и закрепить профессиональные умения и навыки. При проведении такого мероприятия реализуются элементы ФГОС, в частности:

1. ОК-1: понимание сущности и социальной значимости профессии кинолога, проявление к ней устойчивого интереса;
2. ОК-5: использование информационно-коммуникационных технологий;
3. ОК-6: работа в команде, коллективе, умение эффективно работать с коллегами.

В игровой деятельности в процессе достижения общей цели активизируется мыслительная деятельность. Организация квест**-**игрявляется средством побуждения, стимулирования к учебной деятельности. Перед проведением игры преподавателем обозначается тема, готовится маршрутный лист, преподавателями каждой «станции» готовится задание, комплектуются команды из 4-5 человек. Разбивка на команды проводится с соблюдением этики и студенты в одной группе разного уровня усвоения учебного материала.Объяснение игры является моментом очень ответственным, правила игры объясняются кратко и точно, непосредственно перед ее началом. В подготовительный этап квест**-**игры входит: тематическое обозначение команды; на каждую «станцию» назначается модератор; определяется капитан, в задачу которого входит подготовка команд и организация эффективной работы. При прохождении каждой «станции» модератор в маршрутном листе указывает результат выполненного задания.

Мероприятие начинается с представления команд, проведения инструктажа, выдачи маршрутного листа командам с установлением регламента.

С началом игры никто не имеет права вмешиваться и изменять её ход.

Методика проведения игры. Представление жюри, модераторов игры по каждой станции, тьютеров.

Станция «Визитная карточка»: участники представляют и защищают домашнее задание**-** название команды, визитку, имидж команды, презентацию.

Станция «Профессионалы»: по представленным анатомическим костям определяют принадлежности костей собакам, называют стати и дают им характеристику. Задание носит название «Собери собаку по частям».

Станция «Знатоки»: по предоставленным фото и картинкам определяют породу собак и называют группу по FCI.

Стация «Найди отличия»: с использованием компьютера и программы Puzzle найти отличие по породам одной групп собак. Результат выполненной работы передается **участниками** на ПК жюри. Возможности ИКТ безграничны и без них не может обойтись современный образовательный процесс.

На станции «Ветеринарная аптека» предлагается по образцам определить название препарата и указать его применение в кинологии.

Образец маршрутного листа.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Название станции | Макс. кол-во балов | Факт.кол-во балов | Подпись модератора |
| Визитная карточка. Презентация | 8 |  |  |
| Профессионалы | 10 |  |  |
| Ветеринарная аптека | 10 |  |  |
| Знатоки | 10 |  |  |
| Найди отличия | 10 |  |  |

В результате проведения игры реализовано следующее: работа в малых группах, на которую ориентированы современные образовательные технологии; элементы игры, использование ИКТ.

*Заключение*. Для использования педагогических инноваций как инструмента управления качеством образования, необходима высокая квалификация преподавателя, он должен быть готовым методически и психологически, уметь выбрать нужную технологию, повышать мотивацию и интерес обучения. А положительным результатом будет проявление более глубокого интереса к своей профессии и повышение конкурентоспособности выпускника – специалиста.

***Мини-глоссарий.***

1.Тьютор – тот, кто организует условия для складывания и реализации индивидуальной образовательной траектории обучающегося.

2.Модератор – следит за соблюдением правил в конкретных темах или разделах

3. Квест**-**игра **-** это игра по заранее продуманному сценарному плану, в которой нужно проявить интеллект, сообразительность, находчивость, интуицию.

***Список используемой литературы****.*

1. Алексеев А. Теория и практика дрессировки собак. М.: Аквариум-Принт. 2007
2. Булавкин А. А. Об опыте использования в учебном процессе современных педагогических технологий и инновационных методов обучения // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2014. – Т. 25.
3. Зубко В. Собака для дома и службы. М.:ООО «Аквариум-Принт». 2015
4. – URL: <http://e-koncept.ru/2014/55319.htm>.
5. Сальникова Т.П. Педагогические технологии: Учебное пособие /М.:ТЦ Сфера. 2005.