

Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой:

<https://stuservis.ru/diplomnaya-rabota/171738>

Тип работы: Дипломная работа

Предмет: Педагогика

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ 3

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПРИМЕНЕНИЯ НАСТОЛЬНЫХ ИГР В ПРОЦЕССЕ ИЗУЧЕНИЯ ЭКОНОМИЧЕСКИХ ДИСЦИПЛИН СТУДЕНТАМИ СРЕДНЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ 7

1.1. Настольные игры как метод формирования профессиональных компетенций обучающихся среднего профессионального образования 7

1.2. Методика проектирования настольных игр в процессе изучения экономических дисциплин студентами среднего профессионального образования 15

ГЛАВА 2. РЕАЛИЗАЦИЯ МЕТОДИКИ ПРОЕКТИРОВАНИЯ И ПРИМЕНЕНИЯ НАСТОЛЬНЫХ ИГР В ПРОЦЕССЕ ИЗУЧЕНИЯ ЭКОНОМИЧЕСКИХ ДИСЦИПЛИН СТУДЕНТАМИ СРЕДНЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ 23

2.1. Анализ проектирования и применения настольных игр в процессе изучения экономических дисциплин студентами среднего профессионального образования 23

2.2. Предложения по совершенствованию методики проектирования и применения настольных игр как метода формирования профессиональных компетенций обучающихся по экономическим дисциплинам в СПО 34

ЗАКЛЮЧЕНИЕ 52

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ 55

Приложение 1. Тест по экономике.....58

Поэтому экономическое мышление – не просто багаж экономических знаний, а способность их усвоить, использовать в практической жизни, иначе говоря, это – «формирование модели экономического поведения», которое в свою очередь подразумевает «готовность к практико-преобразующей деятельности, осмыслению собственных действий, а также умению рационально выбирать, преобразовывать и разрабатывать способы деятельности; организует учебно-профессиональную деятельность студента через овладение теоретическим содержанием профессиональной деятельности при решении профессиональных заданий и формирование обобщенных способов профессиональной деятельности» [2].

Этому способствует внедрение компетентностно-ориентированного подхода. Компетентностно-ориентированный подход к образованию является деятельностным, поэтому его важным аспектом становится поэтапное формирование у студентов умения осуществлять то или иное мыслительное или практическое действие.

Ведущими компонентами профессиональной компетентности по нашему мнению выступают:

1. мотивационно-ценностный компонент показывает уровневую иерархию форм направленности, отражающую степень его величины и развития через характеристики группы осознанных мотивов, интересов, склонностей, убеждений и мировоззрений;
2. учебно-познавательный компонент тесно связан с расширением личного и профессионального опыта обучающегося;
3. операционально-деятельностный компонент представляет собой уровневое построение видов деятельности и является составной частью диагностики качества профессионального обучения [5];
4. культурологический, отражающий разнообразные культурные области, в которых происходит жизнедеятельность человека (академическая, оздоровительная, креативная и др.); общекультурные способности, необходимые в профессиональной деятельности; ценности и традиции национальной культуры и действия по их сохранению, возрождению, воспроизведению;
5. морально-эстетический, понимаемый как накопление опыта: переживания и проживания эмоционально насыщенных ситуаций; гуманного поведения; заботы о ближних; терпимости к другим людям; адекватной самооценки;
6. гражданский, означающий проявление гражданских чувств, отстаивание прав человека, становление опыта гражданского поведения;

7. рефлексивно-оценочный компонент – система личностных характеристик специалиста, влияющая на результативность его профессиональной деятельности. Данный компонент представляет собой устойчивые личностные характеристики, формирующиеся в процессе деятельности и общения с людьми, развития личности [6].

Подготовка современного специалиста предполагает, что в стенах вуза он овладеет методологиями самообразования, самосовершенствования, самовоспитания, что определяет важность активизации его самостоятельной работы, в процессе выполнения которой будут формироваться его творческая активность, представление о научных и социальных возможностях, способность вычленять главное, совершенствует приемы системного мышления. С целью организации данного вида учебных занятий преподавателю необходимо в первую очередь обозначить требования к видам и содержанию самостоятельной работы. В связи с этим изменяется и содержание, и формы образовательного процесса в преподавании экономических дисциплин в рамках среднего профессионального образования: становится необходимым распространение различных, гибких форм как для обучения, так и для оценивания его результатов. Кроме того, учитывая запросы рынка труда современное профессиональное образование ставит перед собой задачи развития у студентов форм самостоятельной познавательной деятельности и развития у них способности использования своих индивидуальных способностей в практической деятельности для большей мобильности будущих профессионалов, а также для улучшения их способности к включению в постоянно изменяющиеся экономические реалии современной России. Поэтому сегодня первостепенная значимость уделяется внедрению инновационных технологий обучения [10].

Среди инновационных технологий ведущее место занимают игровые технологии, так как они обладают всеми признаками активных методов обучения, имеют ряд преимуществ, главное из которых состоит в том, что игровые технологии моделируют инновационную деятельность. Игровые технологии способствуют формированию тех черт творческой личности, которые побуждают к активному участию в инновационном процессе. В силу своих особенностей игровые технологии предполагают процесс получения инновационной информации активным путем. Особенно это актуально для настольных игр экономической тематики [9]. Зарубежные авторы (Widdowson, Wilkins) полагают, что существуют особые приемы активизации, с помощью которых можно вызвать у учащихся желание выразить свое мнение или идею без дополнительных указаний преподавателя. Преимущество этих приемов в том, что учащиеся, активно участвуя в процессе обучения, начинают обдумывать, вспоминать, использовать изученный материал. Учитель, таким образом, узнает, какой объем материала учащиеся действительно усвоили и как они могут использовать его в профессиональной деятельности. Активизация является одним из приемов инновационной деятельности [49; 50; 51].

В зарубежной теории настольных игр наибольшее распространение получила классификация, разработанная социологом У. Гетхардтом, согласно которой игры делятся на статусные, позиционные и ситуативные. Другие классификации даны в работах R. Linton, W. Littlewood, R. Cattell, J. Schwerdtfeger, U. Dreitzel и др. В основе классификации лежит распределение ролей [47]. В зарубежной методике ролевые отношения принято делить на симметричные и ассиметричные. При симметричных ролевых отношениях коммуниканты являются носителями одной и той же социальной роли. Ситуации такого общения направлены на развитие умений строить взаимоотношения с носителями идентичной роли, обсуждать проблемы в рамках общего социального контекста. Ассиметричные отношения наблюдаются тогда, когда участники общения характеризуются различными социальными признаками (У. Герхардт) [48]. Ассиметричные отношения обучают, строят речевое поведение в соответствии с ролью и статусом партнера. Ролевые отношения между участниками общения являются основными параметрами, определяющими характер ситуации [46].

Отечественные и зарубежные психологи отмечают, что настольная игра - оптимальная форма обучения при изучении предмета. Игра формирует адекватное отношение к явлениям окружающей жизни, является средством активизации познавательных процессов: внимания, мышления, памяти (Ж. Пиаже, Ф. Фребель, З.М. Истомина, Р.И. Жуковская, Л.С. Выготский, Е.И. Негневицкая, И.А. Зимняя и другие) [44-51].

Обучающие настольные игры занимают важное место среди современных психолого- педагогических технологий обучения. Как метод они получили распространение в 70-е годы 20 века. В настоящее время в зависимости от сферы применения существуют различные модификации обучающих игр [2].

Игра, как никакая другая форма учебных занятий, приучает обучающихся к естественной мысли о том, что для них активное участие выработки коллективного решения, проявления инициативы – это самый выгодный тип поведения. Игры способствуют формированию всех указанных выше компонентов компетенций. Игра – это уникальное средство ненавязчивого обучения. Игровая технология соответствует

естественным потребностям и желаниям учащегося, а потому с ее помощью он будет учиться с удовольствием. Многие преподаватели отмечают большие потенциальные возможности игры в качестве средства обучения английскому языку. Благодаря играм активизируются все познавательные процессы учащихся: развиваются внимание, память, мышление, творческие и профессиональные способности. Обучающие игры помогают снять усталость, преодолеть языковой и психологический барьеры. Их использование всегда дает хорошие результаты, повышает интерес к предмету, позволяет сконцентрировать внимание на главном – овладении профессиональными навыками и умениями. Использование игровых технологий (в данном случае, деловой игры) на занятии иностранного языка позволяет оптимизировать учебный процесс, получать новую информацию, отрабатывать практические навыки одновременно по нескольким предметам, повышать познавательную активность, формировать комфортную среду обучения, благоприятные условия для самостоятельной работы, реализации творческого потенциала.

Обучающие настольные игры выполняют 3 основные функции [3]:

- Инструментальная: формирование определенных навыков и умений;
- Гностическая: формирование знаний и развитие мышления учащихся;
- Социально-психологическая: развитие коммуникативных навыков.

Каждой функции соответствует определенный тип игры: инструментальная функция может выражаться в игровых упражнениях, гностическая - в дидактических, последняя - в ролевых играх [6].

Для повышения эффективности обучающей игры ее технология должна отвечать определенным требованиям [4]:

- Игра должна соответствовать целям обучения;
- Имитационно-ролевая игра должна затрагивать практическую педагогическую (психологическую) ситуацию;
- Необходима определенная психологическая подготовка участников игры, которая бы соответствовала содержанию игры;
- Возможность использования творческих элементов в игре;
- Преподаватель должен выступать не только в роли руководителя, но и как корректор и консультант в процессе игры.

Любая обучающая игра состоит из нескольких этапов [5]:

- 1) Создание игровой атмосферы. На данном этапе определяется содержание и основная задача игры, осуществляется психологическая подготовка ее участников;
- 2) Организация игрового процесса, включающая инструктаж - разъяснение правил и условий игры участникам - и распределение ролей среди них;
- 3) Проведение игры, в результате которой должна быть решена поставленная задача;
- 4) Подведение итогов. Анализ хода и результатов игры как самими участниками, так и экспертами (педагогом).

Следует отметить, что в обучающих играх используется не только игровой метод как таковой. В процессе игры можно применять групповую и индивидуальную работу, совместное обсуждение, проводить тестирование и опрос, создавать ролевые ситуации. Иными словами, игра органично сочетает и позволяет использовать различные методы – анкетирования, социометрии, «мозгового штурма» и др. Вместе с тем, в педагогике игровой метод имеет некоторую специфику. В процессе обучения игра зачастую используется как вспомогательный элемент, дополнение к теоретическому материалу и не может выступать в качестве основного метода обучения [7].

Исходя из методов, целей и особенностей обучающих игр можно выделить следующие их разновидности [6]:

- имитационные игры используются в обучении при формировании определенных производственных навыков.
- сюжетно-ролевые. В их основе лежит конкретная ситуация - жизненная, деловая или иная. Игра в этом случае напоминает театральную постановку, где каждый участник выполняет(играет) определенную роль. Это игры творческие, в которых сюжет – форма интеллектуальной деятельности, поэтому в данном случае большое значение играет подготовка участников и разработка сценария игры.
- инновационные игры. Их основное отличие от других видов состоит в их подвижной структуре и проведении игры в нескольких обучающее - развивающих «пространствах» - например, с использованием компьютерных программ. Инновационные игры направлены на получение качественно иного знания с использованием новейших педагогических и информационных технологий.

- организационно-деятельностные. В них акцент ставится на диагностике игровой ситуации и обосновании выбора вариантов решения проблемы. С точки зрения методов здесь больше внимания уделяется диалогу, общению участников и другим формам групповой работы.

Эта классификация не является окончательной и может быть продолжена. Следует также отметить, что формы обучающих игр отличаются разнообразием и могут сочетаться и взаимодополнять друг друга – например, может быть ролевая деловая игра, инновационно-имитационная и т.д. [15].

Роль игровых технологий в образовании и психологии чрезвычайно важна. В педагогике они являются неотъемлемой составляющей развивающего обучения, которое основывается на развитии активности, инициативы, самостоятельности учащихся. Об эффективности применения обучающих настольных игр свидетельствуют многочисленные исследования [1; 7; 12; 13; 17-21; 49-50].

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Агишева Н.С. Раскрытие содержания понятия «познавательная активность» // Евразийский Союз Ученых (ЕСУ). – 2015. – №10(19). – С. 6-8.
2. Алеева Ю.В., Попова Н.В. Развитие познавательной активности студентов ВУЗа в процессе проблемного обучения // Экономика, профессия, бизнес. – 2015. – №1. – С. 58-60.
3. Алтухова М. А. Повышение эффективности развития познавательной активности студентов вуза // Вестник ЧГПУ. – 2015. – № 2. – С. 24-33.
4. Аметова Э.К. Исследовательский метод обучения как средство активизации познавательной деятельности и творческого потенциала филологов // Проблемы современного педагогического образования. – 2019. – №64(1). – С. 19-21.
5. Андрейченко З.М. Применение компетентностно-ориентированных технологий в процессе внедрения ФГОС нового поколения // СПО. – 2015. – № 8. – С. 133-137.
6. Антонова Е.В., Брыкин Ю.В., Сквородкина И.З. Особенности воспитания и социализации молодежи в современной профессиональной школе // Молодой ученый. – 2015. – № 21 (101). – С. 761-764.
7. Ахметгалиев Ф.Н. Развитие у студентов учебно-познавательной активности // Международный научный журнал «Символ Науки». – 2017. – №4(2). – С. 119-120.
8. Бекиров С.Н. Педагогические принципы применения деловых игр в процессе преподавания социологии в высшей школе // Проблемы современного педагогического образования. – 2019. – С. 63(1). – С. 35-38.
9. Бессонов К.А. К проблеме активизации самообразовательной деятельности студентов // Juvenis scientia. – 2016. – №5. – С. 26-28.
10. Болгар Н.Н., Соловьев Т.В. Познавательная активность студентов в системе СПО как показатель качества // Проблемы современного педагогического образования. – 2019. – №1. – С. 69-72.
11. Бочкарева Т.Н. Познавательная активность студентов ВУЗа как психолого-педагогическая проблема // Современные исследования социальных проблем. – 2017. – Т.8. – №1. – С. 18-32.
12. Валеева Р.Р., Давыдов А.Е. Игровые формы профориентационной работы // Вестник нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. – 2018. – №4(52). – С. 126-133.
13. Гасанова Д.И. Развитие познавательной активности посредством рефлексивной технологии // Известия Дагестанского государственного педагогического университета. Психолого-педагогические науки. – 2016. – Т. 10. – № 3. – С. 23-28.
14. Грошева Е.П., Ломакина К.В. Преодоление причин недостаточной познавательной активности студентов // Огарев – ONLINE. – 2016. – №10(75). – С. 1-9.
15. Дьяченко Н.С., Карабанова Л.Д., Халимова Н.М. Конкурсное движение как одно из условий развития профессиональных компетенций студентов СПО // Мир науки, культуры, образования. – 2020. – №2(81). – С. 101-105.
16. Жиркова З.С. Формирование познавательного интереса учащихся сельских школ Арктики // Проблемы современного педагогического образования. – 2018. – №60(4). – С. 154-157.
17. Жуков Ю.Ю. Признаки и факторы познавательной активности студентов физической культуры в учебной деятельности // Ученые записки университета имени П.Ф. Лесгафта – 2013. – № 11 (95) – С. 30-35.
18. Зиятдинова Ф.Н., Мухамадеев И.Г., Туктарова Р.И. Психология реализации модульно-рейтинговой системы оценки компетенций студентов // Вестник Кыргызско-Российского Славянского университета. – 2015. – Т. 15. – № 12. – С. 65-67.
19. Кашуба И.В., Тарасов Д.К., Щанкин Е.С. Игра как средство подготовки студентов университета // Проблемы современного педагогического образования. – 2018. – №59(3). – С. 374-377.
20. Концепция Федеральной целевой программы развития образования на 2016–2020 годы. URL:

<http://government.ru/media/files/mlorxfXbbCk.pdf>

21. Лезина В.В., Керимов М.М. Развитие познавательной активности в процессе формирования научного мировоззрения студентов // Мир науки, культуры, образования. – 2019. – №1(74). – С. 312-314.
22. Лихонина О. В. Школа молодого предпринимателя как ресурс формирования у студентов организаций среднего профессионального образования предпринимательской компетенции // Инновационное развитие профессионального образования. — 2020. — № 3 (27). — С. 43–50.
23. Лямина О.Н., Калининкова Н.Я., Загайнов С.А. Коммуникативный аспект развития познавательной активности студентов вуза // Интернет-журнал «Мир науки». – 2018. – Т.6. - №3. – С. 1-8.
24. Макарова Л.Н. Взаимодействие преподавателей и студентов вуза и результативность образовательной деятельности // Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. - 2019. - Т. 24. - № 178. - С. 7-12.
25. Милешкина Е.Н., Брыкин Ю.В. Развитие познавательного интереса обучающихся на основе игровых технологий // Вестник РМАТ. – 2016. - №4. – С. 76-80.
26. Непорожня Е.П. Особенности организации учебно-игровой деятельности на занятиях по иностранному языку в профессиональной образовательной организации // Приоритетные научные направления: от теории к практике. – 2015. - №20(1). - С. 89-93.
27. Неупкоева Е. Е. Использование тестовых заданий для самоконтроля как элемент методики обучения созданию пользовательских алгоритмов /Наука. Информатизация. Технологии. Образование: материалы XI междунар. науч. практ. конф., Екатеринбург, 26 февраля–2 марта 2018 г. // ФГАОУ ВО «Рос. гос. проф.-пед. ун-т». — Екатеринбург, 2018. — 622 с. — С. 253-259.
28. Неупкоева Е.Е. Деловая игра как ведущий компонент методики обучения дидактическим коммуникациям в области информационных технологий // Социальная педагогика. – 2019. - №2. – С. 27-34.
29. Неустроева А.П. Исследование признаков познавательной активности студентов колледжа // Проблемы науки. – 2019. – №3. - С. 39-41.
30. Осипова С.И., Агишева Н.С. Познавательная активность как объект педагогического анализа // Научно-практический журнал «Гуманизация образования». – 2016. - №2. – С. 89-96.
31. Пицхелаури Э.М., Кабардиева Ф.А., Атаева Д.З. Дидактические условия познавательной активности как основа развития интеллектуальных способностей учащихся. – С. 137-140.
32. Попова Н.В., Баянкина Д.Е. Организационные особенности самостоятельной работы студентов в процессе стимулирования познавательной активности // Мир науки, культуры, образования. – 2016. - №6(61). – С. 126-129.
33. Прокудин Ю.П. Самостоятельная работа как форма повышения познавательной активности студентов // Психолого-педагогический журнал «Гаудеамус». – 2020. – Т.19. - №1(43). – С. 85-89.
34. Прохоров В.Ю., Макарова И.А. Помощник в образовательном процессе среднего профессионального обучения // Труды Международного симпозиума «Надежность и качество». – 2018. – Т.1. – С. 315-317.
35. Рахимов М.М. Дидактические основы активизации учебно-познавательной деятельности учащихся // Балтийский гуманитарный журнал. - 2017. - Т. 6. - № 4(21). – С. 379-382.
36. Савельева Д.В. Деловая игра как форма активного обучения в образовательном пространстве технического колледжа // Международный информационно-аналитический журнал «Crede Experto: транспорт, общество, образование, языка». – 2015. - №4(7). – С. 159-166.
37. Санкович Р.И. Метод сотрудничества в обучении студентов как средство формирования познавательной активности студентов // Наука и образование сегодня. 2018. - №1. - С. 122-124.
38. Соловьев И.В. Гетерогенная компьютерная игра как образовательная технология // Образовательные ресурсы и технологии. – 2015. - №4(12). – С. 8-16.
39. Тезиев Т.М., Хабалова Ф.С. Развитие познавательной активности обучения студентов // Психология и педагогика: методика и проблемы практического применения. – 2016. - №51. – С. 89-93.
40. Федеральный государственный образовательный стандарт среднего профессионального образования (СПО): Режим доступа - <https://fgos.ru/> (дата обращения – 19.12.2020).
41. Цветков В.Я. Дистанционное обучение с использованием динамических визуальных моделей // Образовательные ресурсы и технологии. - 2015. - № 2 (10). - С. 28–37.
42. Чечель Е.О. К вопросу активизации познавательной активности студентов // Вестник Донецкого педагогического института. – 2018. - №3. – С. 63-72.
43. Чибиков А.С. Исследование развития познавательной активности учащихся в условиях среднего профессионального образования // Научный диалог. — 2016. — № 4 (52). — С. 395—408.
44. Шонин М.Ю. Определение содержания психолого-педагогического понятия «познавательная

активность» методом контент-анализа // Проблемы современного педагогического образования. – 2018. - №61(2). - С. 249-252.

45. Якимович И.Г. Возможности использования технологии обучения в сотрудничестве на практических занятиях в вузе // Вестник БГУ, 2015. № 2. С. 108-111.
46. Anderson J.R. Cognitive Styles and Multicultural Populations // Journal of Teacher Education. 1988. Vol. 39 № 1.
14. Gadamer H.-G. Education is Self-Education // Journal of Philosophy of Education. Vol. 35, No. 4, 2001, pp. 531-542.
47. Andrews K.R. The Concept of Corporate Strategy. Richard D. Irwin, Homewood, IL, 1971.
48. Merzon, E.E., Nurgatina, I.E., Bakhayeva, G.M. The Technology of Teacher Reflexive Competence Development in Modern Conditions // Review of European Studies; Volume 7, Issue 4, 2015, pp. 112-117.
49. Raven J. Quality of Life, the development of Competence, and Higher Education. Higher Education, 1984.
50. Steiner G. Pitfalls in Comprehensive Long Range Planning. Planning Executives Institute, 1972.
51. While R.W. Motivation reconsidered: The concept of competence// Psychological review, 1959. №66.

Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой:

<https://stuservis.ru/diplomnaya-rabota/171738>