

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/kurovaya-rabota/404770>

Тип работы: Курсовая работа

Предмет: Педагогика

Оглавление

ВВЕДЕНИЕ 3

РАЗДЕЛ 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ПО ПРОВЕДЕНИЮ ЗАНЯТИЙ ПРИ ИЗУЧЕНИИ НОВОГО МАТЕРИАЛА В ПРОЦЕССЕ ПРЕПОДАВАНИЯ ДИСЦИПЛИН ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ЦИКЛА 1.1. Анализ понятия преподавание дисциплин профессионального цикла в условиях реализации ФГОС СПО 5

1.2. Особенности проведения занятий при изучении нового материала в процессе преподавания дисциплин профессионального цикла 11

РАЗДЕЛ 2. ПРОЕКТИРОВАНИЕ МЕТОДИЧЕСКИХ РАЗРАБОТОК ПО ПРОВЕДЕНИЮ ЗАНЯТИЙ ПРИ ИЗУЧЕНИИ НОВОГО МАТЕРИАЛА ПО СПЕЦИАЛЬНОСТИ 38.02.02 СТРАХОВОЕ ДЕЛО (НА ПРИМЕРЕ ОГАПОУ «БЕЛГОРОДСКИЙ ИНДУСТРИАЛЬНЫЙ КОЛЛЕДЖ») 19

2.1. Проектирование методической разработки урока по дисциплине ОП.06 Финансы, денежное обращение и кредиты (на примере специальности 38.02.02 Страхование дело) 19

2.2. Проектирование методической разработки урока по дисциплине ОП.04 Документационное обеспечение управления (на примере специальности 38.02.02 Страхование дело) 23

ЗАКЛЮЧЕНИЕ 28

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И ИСТОЧНИКОВ 29

В образовательном процессе СПО игровая деятельность может применяться как самостоятельная технология для изучения ключевых понятий, тем или разделов и как разновидность внеучебной работы. Игровая форма на занятии создается при помощи игровых приемов и ситуаций, которые служат средством стимулирования обучающихся к учебной деятельности. Наиболее часто в педагогической практике техникумов и колледжей используют деловые, организационно - деятельностные, ролевые, имитационные, инновационные и дидактические игры. Любая игровая активная технология может быть представлена в виде некоторых этапов.

1. Этап первый. Предусматривает подготовку, которая включает в себя разработку сценария и составление плана игры. На этом этапе обеспечивается общее описание процесса игры. Рассматривается содержание инструктажа для всех участников игры и начинается подготовка материального обеспечения. Можно отметить, что данный этап самый сложный и продолжительный во времени, поскольку это связано с разработкой общей идеи игры и сценария. Педагогу необходимо продумать сам сюжет игры, с переводом на то содержание, которое будет реализовано в процессе предстоящей игры. Необходимо также хорошо продумать, в чём именно будет заключаться элемент соревновательности в игре. Особое место занимает подготовка материального обеспечения. Чем интереснее будет материал, тем более захватывающим будет процесс самой игры.

2. Этап второй. Проведение игры. На данном этапе необходимо сформулировать ту проблему, которую предполагается решить в ходе проведения игры. Помимо проблемы необходимо рассмотреть все те условия, которые смогут обеспечить реализацию игры, правила регламента и распределение ролей, если это игра ролевая. Если игра предусматривает работу в группах, при необходимости группы можно распределять заранее. Педагог особое место на этапе проведения игры отводит регламенту. Соблюдается регламент посредством включения преподавателя в игру как модератора или как непосредственного участника в процессе игры.

Педагог может выступать в роли помощника обучающихся со слабым уровнем освоения знаний. В качестве консультанта он может предлагать пути решения поставленной игровой задачи. Во время игры студенты могут выполнять отдельные роли или работать в группах. Групповая работа в дальнейшем в обязательном порядке предусматривает межгрупповую дискуссию. Чаще всего – это выступление каждой отдельной группы и предоставление того результата, который был получен в каждой конкретной группе.

3. Этап третий. Этап анализа и обобщения. На данном этапе происходит выход из игры или игровой ситуации, производится оценка и самооценка всей той работы, которую проделали участники игры. В обязательном порядке предусмотрена рефлексия после игры, обобщение со стороны педагога и подведение итогов. Подведение итогов является завершающим и очень важным этапом любой игры. Участники рефлексии и осознают результаты своей работы. Каждый из них может вслух проговорить то, что нового он для себя узнал и какие выводы сделал.

Очевидно, что систематическое и целенаправленное применение игровых методов или игровых ситуаций может дать определенные результаты в эффективности учебной деятельности. Чем динамичнее и активнее проходит учебный процесс в виде игры, тем более эффективным будет образовательный результат. Игра вдохновляет обучающихся и создает в ученическом коллективе атмосферу дружелюбия. В процессе игры все постепенно активизируются и увлечены поисками ответов. Можно выделить несколько преимуществ игровых технологий, которые применяют в образовательном процессе СПО:

- активизация учебного процесса;
- реализация межпредметных связей;
- интеграция учебных дисциплин и МДК;
- создание устойчивой мотивации и др.

При этом, необходимо также обратить внимание на то, что существуют и некоторые недостатки при использовании игровых технологий. Достаточно часто внимание участников игры акцентируется на выполнении игровых действий. При этом усвоение содержания уходит на второй план и это может стать причиной того, что образовательные цели, которые поставил педагог, не будут выполнены.

Может случиться так, что игра покажется неинтересной для её участников, особенно если это практиковать часто и не вносить в игру новых элементов. Игра, прежде всего, нацелена на усвоение новых знаний и отработку первичных умений студента. Она должна служить средством развития личности и раскрытию их способностей. С её помощью должны формироваться и развиваться общие и профессиональные компетенции.

1.2. Особенности проведения занятий при изучении нового материала в процессе преподавания дисциплин профессионального цикла

Подготовка квалифицированного специалиста качественно нового уровня является сегодня важной задачей, которая стоит перед системой профессионального образования. Современные ФГОС СПО регламентируют процессы освоения профессий и специальностей. В качестве конечного образовательного результата они предусматривают наличие сформированных общих и профессиональных компетенций, которые студент должен продемонстрировать в ходе освоения каждого из профессиональных модулей, заложенных в каждом конкретном ФГОС СПО. В документе предусмотрено наличие общепрофессионального и профессионального цикла. Требования к результатам освоения образовательной программы представлены в формате общих и профессиональных компетенций, которые могут рассматриваться как конечный образовательный результат. В ФГОС СПО нового формата не указаны знания, умения и практический опыт, поскольку это указано в основной профессиональной образовательной программе профессиональной образовательной организации. При этом все промежуточные результаты в виде полученных знаний и формируемых умений, и навыков направлены на формирование общих и профессиональных компетенций. Общие компетенции являются одинаковыми для всех профессий и специальностей. Рассмотрим их содержание. Выпускник, освоивший образовательную программу, должен обладать следующими общими компетенциями:

1. ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.
2. ОК 02. Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.
3. ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.
4. ОК 04. Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами.
5. ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке с учетом особенностей социального и культурного контекста.
6. ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения.

7. ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.
8. ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности.
9. ОК 09. Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.
10. ОК 10. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.
11. ОК 11. Использовать знания по финансовой грамотности, планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере.

Как видно из содержания представленных общих компетенций, они не предусматривают освоения чисто профессиональных аспектов. Они направлены на формирование у субъекта компетенций общего характера, информационных, коммуникационных, компетенций личностного саморазвития и др. Специалисты отмечают, что именно общие компетенции целесообразно формировать с помощью игровых технологий, поскольку они должны формироваться системно и постоянно, не зависимо от того, находится студент на теории, или на практике.

Далее в ФГОС СПО отмечены требования, касающиеся непосредственно освоения профессионально содержательной части программы. Это отражено в содержании тех профессиональных компетенций, которые заложены в ФГОС по профессии, или специальности и которые студент обязан освоить в ходе освоения нескольких профессиональных модулей и соответствующих МДК. Каждый из представленных профессиональных модулей представляет собой один из основных видов деятельности. В ФГОС указано, что выпускник, освоивший образовательную программу, должен быть готов к выполнению основных видов деятельности, предусмотренных настоящим ФГОС СПО.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И ИСТОЧНИКОВ

1. Абубакирова, К.Э. Использование «мозгового штурма» как формы деловой игры [Текст] / К.Э. Абубакирова, А.А. Рабцевич // Молодой ученый. - 2014. - №5. - С.556-558.
2. Алапьева, В. Г. Методические рекомендации по организации учебно-технических и деловых игр [Текст] / В. Г. Алапьева. – Екатеринбург: Деловая книга, 1999. – 192 с.
3. Айламазьян, А.М. Актуальные методы воспитания и обучения: деловая игра [Текст] / А.М. Айламазьян. - М.: Владос-пресс, 2014. – 285 с.
4. Бельчиков, Я.М. Деловые игры [Текст] / Я.М. Бельчиков // Рига: Авотс. - 2009. - 304с.
5. Белоновская, И.Д. Инженерные игры в педагогической практике [Текст] / И.Д. Белоновская //Высшее образование в России. 2009. №3. - С. 112-119.
6. Беспалько, В. П. Педагогика и прогрессивные технологии обучения [Текст] / В.П. Беспалько. – Москва, 2015. – 587 с.
7. Богатова, Т. Деловые игры - это совсем не игрушки [Электронный ресурс] - Режим доступа: <http://www.parus.com/company/press/2000/09/79> (дата обращения: 20.12.2023).
8. Бондаревский, В. Б. Воспитание интереса к знаниям и потребности к самообразованию [Текст] / В.Б. Бондаревский. – Москва: Просвещение, 2015. – 247 с.
9. Букатов, В. М. Педагогические тайнства дидактических игр [Текст] / В.М.Букатов. - Москва, 2008. – 410 с.
10. Вербицкий, А.А. Деловая игра как метод активного обучения [Текст] / А.А. Вербицкий. - Современная высшая школа. - 2002. - No 3. – С 39 - 45.
11. Как построить взаимодействие между сотрудниками компании? // Тренинговая компания «Бизнес Партнер» URL: <http://www.training-partner.ru/staty/kak-postroit-vzaimodejstvie-mezhdu-sotrudnikami-kompanii.htm> (дата обращения: 20.12.2023).
12. Кирюшин, А.Н., Асташова А.Н., Новиков Е.Ю. Методология исследования феномена игры: классические и инновационные представления // Современные научные исследования и инновации. 2012. № 8 [Электронный ресурс]. URL: <http://web.snauka.ru/issues/2012/08/16350> (дата обращения: 20.12.2023).
13. Культиюшнова, И.Б. Технология учебной деловой игры (УДИ) // Методический портал для учителей [Электронный ресурс]. URL:<http://portal.snauka.ru/2014/08/1483> (дата обращения: 20.12.2023).
14. Лихачева, Л.Д. Деловая методическая игра «Методическое путешествие» [Текст] / Л. Д. Лихачева / Классный руководитель. – 2014. – № 4. – С. 43-48.
15. Минаев, Д. В. Маркетинг: Игровой практикум. Деловые игры, упражнения, тесты. [Текст] / Д.В. Минаев. – Ростов н/Д.: Феникс, 2004. – 320 с.
16. Мисаилов, А.Ю. Требования к экономической подготовке студентов колледжа в современном

профессиональном образовании [Текст] / А.Ю. Мисаилов //Интернет-журнал «Науковедение». — 2011. —N2 7. — С. 2 - 8.

17. Михайленко, Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий [Текст] / Т.М. Михайленко// Педагогика: традиции и инновации: материалы Междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.). Т. I. — Челябинск: Два комсомольца, 2011. — С. 140-146.

18. Напалкина, М.В. Деловая игра как активный метод обучения. учеб. пособие [Текст] / М.В. Напалкина. - Екатеринбург: Интеграция образования -2012. - с. 17 - 20.

19. Пафилова, А.П. Игровое моделирование в деятельности педагога. Метод. пособ. [Текст] / А.П. Пафилова. - М.: Академия, - 2010. - 368 с.

20. Панфилова, М. В. Игровые формы обучения персонала организации / М. В. Панфилова. — Текст: непосредственный // Молодой ученый. — 2014. — № 8 (67). — С. 927-929. — URL: <https://moluch.ru/archive/67/11245/> (дата обращения: 20.12.2023).

21. Пугачев, А. С. Игровая деятельность как средство обучения подрастающего поколения / А. С. Пугачев. — Текст: непосредственный // Молодой ученый. — 2012. — № 11 (46). — С. 474-476. — URL: <https://moluch.ru/archive/46/5703/> (дата обращения: 20.12.2023).

22. Стукач, В.Ф. Потенциал деловой игры в решении проблем социально-экономического развития региона // Экономика и менеджмент инновационных технологий. 2014. № 6 [Электронный ресурс]. URL: <http://ekonomika.snauka.ru/2014/06/5240> (дата обращения: 20.12.2023).

23. Султангалина, Ю.Н. Деловая игра как инновационный метод обучения [Текст] / Ю.Н. Султангалина, А.А. Рабцевич //Молодой ученый. - 2014. - №6(65). - С.665-667.

24. Трайнев, В.А. Деловые игры в учебном процессе. Методология разработки и практика проведения [Текст] / В.А. Трайнев. - М.: Дашков и Ко. - 2005. - 360 с.

25. Ушницкий, А.А. О некоторых особенностях применения и эффективности деловой игры для обучения студентов лесного направления в аграрном вузе. Гуманитарные научные исследования № 4 (32) Апрель 2014. Научно-практический журнал. - М.: «Международный научно-инновационный центр», 2014. - [Электронный ресурс]. URL: <http://human.snauka.ru/2014/04/6435> (дата обращения: 20.12.2023).

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/kursovaya-rabota/404770>