

**Педагогическая мастерская
ФОРМИРОВАНИЕ И ОЦЕНИВАНИЕ ОБЩИХ
КОМПЕТЕНЦИЙ В РАМКАХ АУДИТОРНОЙ И
ВНЕАУДИТОРНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: ОПЫТ,
ПРОБЛЕМЫ, ПУТИ РЕШЕНИЯ**

КРАСНОЯРСКИЙ АВТОТРАНСПОРТНЫЙ ТЕХНИКУМ

**Использование игрового метода
(игровых приемов) в формировании общих
компетенций на занятиях**

**по «Управленческой психологии» и
«Этике и психологии взаимоотношений»**

преподаватель Н.Н. Лалетина

Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития... Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности.

В.А. Сухомлинский

Основная задача преподавателя – поиск средств поддержания интереса у студентов к изучаемой дисциплине, материалу и активизации их деятельности на протяжении всего занятия. Для этого я использую игровой метод и игровые приемы.

Выбор игрового метода для проведения занятий не случаен, т.к. игровые формы способствуют закреплению знаний в занимательной форме, развивают память, внимание к поставленной задаче, и условиям выполнения, учат сотрудничеству, сообразительности, находчивости.

Игры и элементы игр я использую достаточно часто, это способствует снятию монотонности, напряжения на занятии, делает урок непредсказуемым

Наиболее удачные, на мой взгляд, виды игр для развития коммуникативных умений и профессиональных компетенций следующие:

- * Ролевая игра – игра, в которой ее участники распределяют, берут на себя и исполняют различные социальные роли. В ролевых играх студенты вступают в разнообразные контакты между собой и по собственной инициативе имеют возможность строить свои взаимоотношения самостоятельно, сталкиваясь с интересами своих партнеров и приучаясь считаться с ними в совместной деятельности. Например: «Устройство на работу», «Заключение договора на перевозку грузов».**

*** Игры с правилами (дидактические игры).
Основной компонент игры – правила,
которые обязаны знать и четко соблюдать
все участники игры, способствуют
коммуникативному и познавательному
развитию.**

Сбор пазлов, на которых даны изучаемые по теме определения, может быть примером такой игры. Задание выполняется командой, и каждая команда сама решает, кто и за что отвечает при выполнении. Необходимо при определенных условиях собрать пазлы-определения и пояснить свое понимание.

*** Нестандартные формы уроков:**

уроки в форме соревнования:

конкурс, турнир, КВН, кроссворд.

**Например: обобщающий урок-КВН
«Гонщики»,**

**турнир «Знатоки правил общения и
этикета»,**

**урок самостоятельного изучения материала
«Разгадаю – составлю кроссворд».**

Игра или игровая деятельность несёт в себе, две стороны:

- * Первая - это сама игра с её правилами, сюжетом, результатами.**
- * Вторая - взаимоотношения людей (участников) в ходе игры.**

Эта вторая жизнь и есть то содержание, которое формирует коммуникативные универсальные действия, коммуникативные умения, это деятельность, в ходе которой происходит усвоение самых разнообразных содержаний и развитие психики.

В играх присутствуют самостоятельный поиск ответа, активность обучающихся, новый взгляд на известные уже факты и явления, пополнение и расширение знаний, установление связей между отдельными событиями, свобода выбора, целеполагание и навык достижения цели, многократное повторение предметного материала в его различных сочетаниях и формах, и что очень важно, не под давлением, а по желанию самих обучающихся, выработка моральных и коммуникативных норм у студентов в ходе игры, воспитание уверенности в себе и самодостаточности.

Примеры игровых заданий по формированию коммуникативных компетенций

* **Задание «Незаконченные образы»** - завершить увиденные образы и презентовать их аудитории. На это задание отводится 3 минуты.

* **«Метод неоконченных предложений»**.

В тексте об имидже бригадира, водителя грузового автомобиля, ответственного за охрану труда вставить пропущенные прилагательные. Время выполнения - 3 минуты.

Примеры

«Найди ошибку» - найти в предложенном тексте, лекции допущенные ошибки. Работа выполняется в паре – один ищет ошибки, второй в роли преподавателя проверяет его по образцу.

- * Или возможен второй вариант (при опережающем обучении) – преподаватель ставит задачу – найти и записать ошибки, допущенные им в лекции.**

- * «Зашифруй текст» - По конспекту составить схему-шпаргалку, так, чтобы ею мог воспользоваться кто-то другой.**

- * Объявляется конкурс шпаргалок**

**Эти виды игр можно назвать еще
коммуникативными и
соревновательными**

**Игра является одним из современных
средств обучения и воспитания,
обладающим образовательной,
воспитательной и развивающей
функциями, которые действуют в
органическом единстве.**