**Оренчук Ю.П.**

Березовский филиал Емельяновского дорожно-строительного техникума

**СОВРЕМЕННАЯ МЕТОДИЧЕСКАЯ РАБОТА В ПРОФЕССИОНАЛЬНОМ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ УЧРЕЖДЕНИИ (В ДЕЯТЕЛЬНОСТНОМ ПОДХОДЕ)**

Возьмем уже известную всем технологию геймификации (погружения в игру):

Актуальность - новые профессии, старые подходы не работают на новых поколениях.

Вариант конструирования - в игре должны быть игроки, которые имеют свою роль в игре. У них есть некий объект, вокруг которого разворачиваются действия игроков. Определена цель этих действий. Ведущий выстаивает стратегию, и игроки, организуя тактический рисунок игры, её реализуют.

Виды игры - применяются такие элементы игровых технологий как:

- ролевые игры

- игра-квест

- игра ассоциации

- инсценировка

- путешествие-экскурсия

- лексический конструктор

- игра «правда или ложь» и др.

Этап первый «Постановка цели и определение ограничений».

Шаг 1 - прежде чем строить игровое пространство проекта нужно сформулировать цель, которую мы хотели бы достичь, помещая туда обучающегося.

По сути это он задаёт рамки игрового пространства и формируется в итерационном процессе.

Шаг 2 - формулируем ограничения, т.е. фиксируем доступные ресурсы: время, кадры, финансы, оборудование и т.д.

Шаг 3 - формулируем проблематику в профессиональной области– взаимодействие между различными профессиональными группами, постановка задачи, оперативность, соответствие требованиям заказчика, генерация профессиональных стандартов и т.д.

Этап второй «Формирование игрового пространства»

Нужно определить сколько человек участвует в данной игре, чтобы у каждого была своя роль в ней. Далее формируем профессиональное пространство, которое нам надо будет размечать под игру, или из которого мы формируем игровое пространство.

Шаг 4 - Определяем объект игры.

Его разрабатывает (производит действия над ним) команда.

Шаг 6 - Определяем игровые позиции (типы игроков).

Понятно, что перечень профессиональных позиций зависит от сложности игры, типа и т.д. Поэтому мы выбираем заказ с низкой сложностью и где не требуются много смежных специалистов. Мы учитываем и уровень подготовки участников. Но и тогда перечень профессиональных позиций может выглядеть впечатляюще. На основании выявленных требований составляем профессиональные игровые позиции.

Шаг 7 - Адаптация профессиональных форматов взаимодействия в группе. Ещё одна часть профпространства это режимы, форматы взаимодействия. Чем более современные и актуальные технологии взаимодействия будут привлечены, тем мы получим более интересную среду. Она позволит участнику реально почувствовать в тех режимах работы, которые существуют, что облегчит ему самоопределение. Но полный перенос не возможен из-за ряда ограничений (шаг 2): время, уровень подготовки участников, психологическое состояние участников.

Шаг 8 - Вспомогательные мероприятия.

К примеру, это спортивные и вечерние мероприятия. Они используются для проявления участниками организационных способностей, специфических и профильных качеств (силу воли, владение рисовальными принадлежностями, знание различных алгоритмов, истории по профилям, логики, ответственности, командности, креативности, наличие хобби и т.д.) и для сплочения команд.

В спорте используется так же специфическая форма – «ВЫЗОВ», когда участник определяет вид спортивного действия и вызывает на соревнование куратора или наставника. Можно использовать и другие виды мероприятий.

Этап третий «Формирование правил игры»

Шаг 9 - Формируем правила. Очень важный этап, который определяет, как будут взаимодействовать участники, команды между собой. Зависят от состава участников. Сам перечень правил подлежит тонкой настройке с учётом опыта реализации подобных проектов. Все созданные правила должны быть четко сформулированы и понятны участкам игрокам, иначе сама игра может не состоятся.

Этап «Выделение судейских позиций»

Шаг 10 - Выделение судейских позиций

Выделение самих подобных позиций достаточно независим и связан напрямую с шагом 6. Сколько выделено типов игроков столько и позиций кураторов. К ним добавляется позиции НАСТАВНИК и ПРИГЛАШЁННЫЙ ЭКСПЕРТ. Они и обеспечивают оценку команд и участников.

Этап «Формирование механизма управления игрой»

Шаг 11 - Формирование механизма управления игрой

Имитируют профессиональные формы планёрка, отчёт, совещание, сдача заказа.

В игре это:

1. Установочный сбор

2. Отчёт

3. Итоговый отчёт

4. Планёрка с менеджерами и кураторами

5. Планёрка кураторов

6. Предоставление командам текущего состояния соревнования с тонкой структурой.

Этап «Формирование системы оценивания»

Шаг 12 - Выбор шкалы.

Выбирается любой вид оценивания (5-бальная, 10-бальная, 100-бальная).

Шаг 13 - Выбор что оцениваем.

Выбор критериев оценивания. Каждый участник может посмотреть, как складывается его личный рейтинг с пояснениями. Для этого нужно создать определенную ведомость, где будут проставляться баллы, а так же в ведомости должна быть графа со штрафными баллами.

Шаг 14 - Система подведения итогов.

В конце игры определяем по итогам сводной ведомости какие места заняли команды.

Этап «Разработка мотивации»

Шаг 15 - Для мотивации можно использовать различные призы, возможно поощрение оценками. Выход участников на более высокий уровень игры.

Вывод: Геймификация все чаще используется в образовании, и нет никаких сомнений, что это также повлияет на стимул обучающихся в учебе. Если мы сможем использовать энергию, мотивацию и потенциал игрового процесса и направить его к учебе, то сможем дать обучающимся очень важные инструменты для достижения побед в реальной жизни.

Список литературы

1. Никитин С. И. Геймификация, игрофикация, играизация в образовательном процессе // Молодой ученый,2016.

2. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: учебное пособие.–М.: Народное образование, 1998.

3. Панфилова А.П. Игровое моделирование в деятельности педагога: учебное пособие для студ. М.: Изд. центр» Академия», 2006.