

«К вопросу об играх или мотивация к изучению электротехники»
Осадчая Людмила Александровна,
преподаватель КГБ ПОУ Хабаровский колледж отраслевых технологий и
сферы обслуживания
luosad@mail.ru

Аннотация

В статье приводится обобщение опыта преподавания дисциплины «электротехника» с использованием игровых технологий и элементов игры на занятии. Сопоставление изучаемой темы с игровой технологией и обоснование подходящих инструментов. В ходе эмпирического исследования выявлена необходимость стимуляции мотивационной сферы в группе студентов. Описываются результаты оценки мотивов в учебном процессе на примере группы обучающихся, среднего профессионального образования.

Ключевые слова: *мотивация, игровые технологии, изучение электротехники, игры на занятии, обобщение опыта преподавания, СПО, дисциплина «электротехника».*

*«Либо напишите что-то, стоящее
чтения, либо сделайте что-то, о чём
стоит написать»,*

– Бенджамин Франклин

Введение

Государственный заказ на высококлассных специалистов в нашей стране реализуется в частности через методическую систему, где важную роль играет личностно-ориентированный подход и большое внимание уделяется мотивационной сфере.

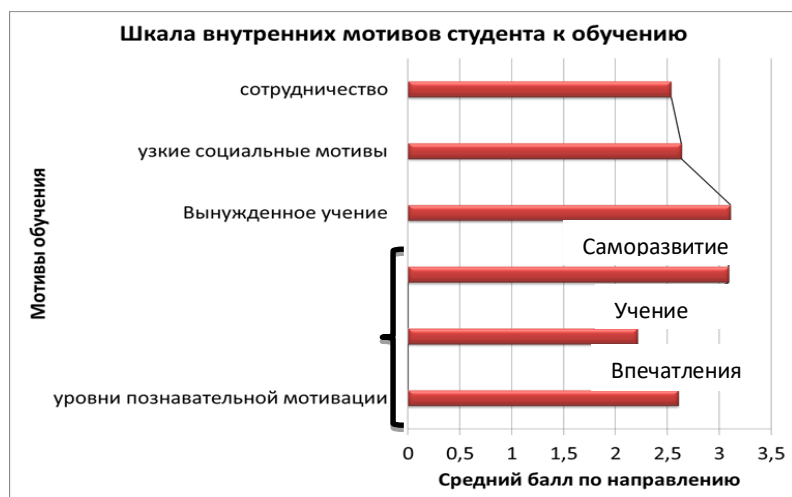
Студента необходимо вовлекать в профессию не только через теоретические сведения из учебников и практически приобретаемых навыков из практической деятельности, но и через игру, которая опосредовано,

оказывает содействие в деле привлечения внимания, отвечая запросу подростка на общение, работе в команде, применения собственных знаний, личностных качеств, реализуя вовлеченность в деятельность. В частности игровая технология, на мой взгляд, может быть эффективным инструментом повышения мотивации при изучении общепрофессиональной дисциплины «электротехника». Используя методику опроса учебной мотивации студентов, удалось выяснить выраженность мотивации к познавательной, социальной и учебной деятельности.

После анализа которой, был составлен сборник игр по дисциплине электротехника, который может стать подспорьем для педагогов, как специальных дисциплин, так и всех, кто хотел бы проводить игры и мотивировать студентов к деятельности на своих предметах.

Основная часть

Игра – универсальный инструмент, позволяющий педагогу и студенту взаимодействовать в учебной, исследовательской и практической деятельности. Каждый из играющих ждет действия: интересного, увлекательного погружения в новые обстоятельства. Мобилизует усилия, чтобы стать лучшим, доказать себе и всем способности аккумулировать опыт общения и взаимодействия, ждет признания и похвалы. Опрос студентов 2



курса изучающих общепрофессиональную дисциплину «Электротехника и электроника» выявил высокий уровень вынужденного обучения, а вместе с тем, часть познавательной мотивации в стремлении к саморазвитию.

В результате выявленных закономерностей был выполнен сборник игр, для проведения занятий по дисциплине. Часто игры удобны для подведения промежуточных итогов: по пройденной теме, по теме требующей дополнительного закрепления, проведение зачетного занятия по всем разделам. Практические занятия в игровой форме создают ситуацию соревнования, которое будет полезным для всех участников, динамика игры заставляет слушать, запоминать новое и применять имеющиеся знания. Сборник подчинен структуре дисциплины, и ее разделы отражены в игре.

Требования к подбору игр:

1. Игры должны соответствовать определенным учебно-воспитательным задачам, программным требованиям к знаниям, умениям, навыкам, требованиям стандарта.
2. Игры должны соответствовать изучаемому материалу и строиться с учетом подготовленности учащихся и их психологических особенностей.

При выборе игр необходимо учитывать средства, используемые в процессе.

Тема	Игры	
	По виду деятельности	По характеру педагогического процесса
Тема 1: Электрическое поле и его характеристики	интеллектуальные, игры – упражнения, игры – путешествия,	тренировочные, контролирующие
Тема 2: Электрические цепи постоянного тока	интеллектуальные игры-упражнения, игры – путешествия,	Обучающие контролирующие,
Тема 3: Магнитное поле и его характеристики	интеллектуальные, игры-упражнения, игры – путешествия,	обобщающие познавательные
Тема 4: Электрические цепи переменного тока	интеллектуальные игры-упражнения, игры – путешествия,	тренировочные, контролирующие
Тема 5: Трехфазные цепи переменного тока	интеллектуальные игры-упражнения, игры –	обобщающие познавательные

	путешествия,	
Тема 6: Передача и распределение электрической энергии	социальные, деловые, соревнования	творческие познавательные
Тема 7: Физические основы электроники	интеллектуальные, игры-упражнения, игры – путешествия,	Познавательные контролирующие

Игры – путешествия хороши для цикла заданий на одну формулу, определение, связанные понятия в процессе можно решать задания постепенно, как трудности, возникающие на пути к интересному или важному этапу игры. Постепенно усложняя и дополняя условия выполнения или меняя участников игры, предлагая в условиях дополнительных персонажей, которые могут помочь главным героям.

Игры – упражнения легко сочетать с тематикой раздела, т. к. находя ответ на главный вопрос, будет происходить смена деятельности, командный и соревновательный дух играющих, будет подкреплён разными по форме и содержанию заданиями. А распределять задания в команде можно по принципу: кто - что лучше знает.

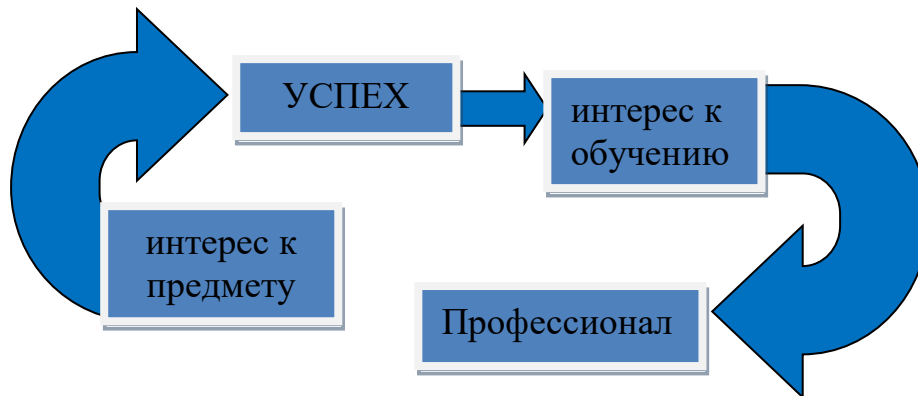
Интеллектуальные игры – можно проводить как популярные теле-шоу, поле чудес, слабое звено, своя игра, и др. Вопросы задаются всем участникам, и есть правила регламентирующие ответы, порядок, точность.

Характер педагогического процесса определяет результаты, которые необходимо получить, выяснить, что студент запомнил, смог присвоить и в ситуации самостоятельного принятия решений выдать, как результат учебной деятельности.

Хороший результат в игровой деятельности можно получить если в любое занятие привнести элемент игры. Для этого существуют интерактивные командные викторины с использованием сервисов Kahoot, Quizizz или Plickers; Alias, Codenames — можно использовать игровую механику и правила из этих игр, заменив слова на карточках понятиями из предметной области.

Заключение

Хотелось бы отметить, что игра хорошо привлекает внимание, мобилизует и побуждает рост мотивации к изучению любого предмета. Новизна изучаемых понятий, законов, подогревает интерес, что, в конце концов, приводит к успешности, Игры реализуют сразу несколько потребностей подростков: в новых впечатлениях, в позитивных эмоциях, в общении; Создают безопасное пространство для проб и ошибок; Их можно использовать для создания ситуации успеха.



Литература

1. Шустова, Ю. В. Метод "шести шляп" в обучении иностранному языку студентов по направлению "Электроэнергетика и электротехника" / Ю. В. Шустова. — Текст : непосредственный // Вестн. Сам. гос. техн. ун-та. Сер. Психолого-педагогич. науки.. — 2014. — № №4 (24). — С. 1 -4.
2. Герасимова, А. С. Теория учебной мотивации в отечественной психологии / А. С. Герасимова. — Текст : электронный // Институт психологии РАН : [сайт]. — URL: http://www.ipras.ru/cntnt/rus/dop_dokume/mezhdunaro/nauchnye_m/razdel_2_p/gerasimova.html (дата обращения: 02.06.2021).
3. Божович Л. И. Проблемы формирования личности: Избр. психол. тр. / Под ред. Д.И. Фельдштейна; Рос. акад. образования, Моск. психол.-соц. ин-т. - 3-е изд. - М.: МПСИ; Воронеж: МОДЭК, 2001. - 349 с. - (Психологи Отечества : избр. психол. тр.: В 70 т.). - Библиогр.: с. 342-348.
4. Маркова А. К., Матис Т. А., Орлов А. Б. Возрастные особенности мотивации учения и умение школьников учиться // Формирование мотивации учения: Книга для учителя. М.: Просвещение, 1990. — С. 44 – 49.
5. Практическая психология образования; Учебное пособие 4-е изд. / Под редакцией И. В.Дубровиной — СПб.: Питер, 2004 — 592 с: ил.