**Полозова Ольга Александровна**

преподаватель биологии, химии,

экологических основ природопользования

высшей квалификационной категории

ГБПОУ «Березниковский политехнический техникум»

**Игровая деятельность как форма социализации личности студентов Образование в Российской Федерации**  - совокупность приобретаемых знаний, умений, навыков, ценностных установок, опыта деятельности и компетенции определенных объема и сложности в целях интеллектуального, духовно-нравственного, творческого, физического и (или) профессионального развития человека, удовлетворения его образовательных потребностей и интересов. **В 2016 – 2017 учебном году в профессиональных учреждениях вступили в силу ФГОС+.** Ушла в прошлое задача передачи от учителя ученику системы знаний. На смену приходит новая функция образования – способствовать развитию самостоятельной и ответственной личности, воспитанию творческой индивидуальности. В связи с этим растут новые требования и к компетентности учителя, который сиремиться использовать новые технологии с целью развития познавательной, творческой активности обучающихся.

Гуманизация современного образования направлена на формирование сильной личности, которая может организовывать собственную деятельность, выполнять типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество (ОК 2), принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность (ОК 3), осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития (ОК 4). Работать в коллективе, в команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями (ОК 6), планировать работу (ПК 4.1.), проводить анализ сырья, материалов и готовой продукции (ПК 2.1) и др. [2]

Итак, к выпускнику техникума предъявляются достаточно сложные требования. Как научить студента выполнять эти требования? Обучение должно вестись комплексно, с 1 по 4 курс, на каждом предмете. И уже на первых курсах мы можем достичь определённых результатов, в особенности при применении технологии игрового обучения, решения ситуационных задач, применения компетентностно – ориентированных заданий (КОЗ).

Одним из примеров использования КОЗ приведу пример: «Мы привыкли говорить, что камни вечны. Однако минералы, из которых состоят камни, устойчивы только при определённых температурах, давлении, составе окружающей среды. Плотные известняки начинают разрушаться через 75 – 150 лет, они приходят в угрожающее состояние через 200 – 400 лет, окончательное разрушение происходит через 1200 лет. Что угрожает архитектурным сооружениям? Как спасти памятники? Обучающиеся ищут ответы на вопросы (источники – ТЭС, выброс SO2, помощь – известковая обмазка, фирнисы, ганозис). В результате студенты используют не только известные им данные с уроков химии, экологии, но и знакомятся с новыми материалами, повышают свой интеллектуальный уровень.

Нужно ли говорить о таких игровых приёмах («Счастливый случай», «Умники и умницы», «Своя игра», «Что? Где? Когда?») созданных на основе телепередач, которые много лет используют многие преподаватели? Обучающиеся легко вовлекаются в игру. По Г,К, Селевко, игра решает многие функции. Во-первых, повышается мотивация к обучению. Вторая роль игры – коммуникативная, третья – терапевтическая (преодоление различных трудностей, возникающих в других видах деятельности). А также выявление отклонений от нормативного поведения, усвоение социально – культурных ценностей, норм социального общения. Игра должна помогать неавторитетным укрепить авторитет, неактивным – проявить активность. Недисциплинированным – стать организованным. На практике так и получается: например, лучше всех синквейн помогают составить слабые ученики (а казалось, что они даже не слушают на уроке), замкнутые ребята начинают общаться в команде, а порой даже инициатива переходит к ним.

Студенты очень любят уроки с использование игр: «Урок – аукцион» (по теме «Классификация неорганических веществ»), «Расследование Шерлока Холмса» (по распознаванию неорганических веществ, урок – практикум). Игра «Верю – не верю» (предлагаются верные и неверные утверждения), ребусы, кроссворды.

Деловые игры – более высокий уровень урока в игровой форме, т.к. предъявляет особые требования к участникам (здесь и начинают проявляться компетенции, которые необходимы для формирования профессионала). «Деловая игра — один из видов педагогических игр по игровой методике, которая используется для решения комплексных задач усвоения нового, закрепления материала, развития творческих способностей, формирования общеучебных умений, даёт возможность студентам понять и изучить учебный материал с различных позиций». [3]

В моей педагогической копилке есть урок «Лаборатория», где распределены роли участников: лаборанты (анализируют вещества), лаборант – препараторщик (готовит точные растворы), зав. лабораторией (отслеживает результаты), пробоотборщик (отбирает пробы), технолог цеха (ведёт расчёты по результатам анализа). В результате игровых действий участники должны уметь договариваться друг с другом по организации работ (способствует социализации личности), планировать, выполнять качественно работу, вести расчёты, оценивать результаты своей работы, доказывать правильность выполнения работ, расчётов, находить свои методы решения проблем (профессиональные компетенции). Повышается эффективность урока, за меньшее время обучающийся «проживает» профессиональный сюжет, учится самостоятельно мыслить, повышается интерес к своей будущей профессии. Обучающийся обучается в деятельности, а не механически заучивает предмет. В деловой игре раскрываются метапредметные результаты, т.е.«освоенные обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов способы деятельности, применимые как в рамках образовательного процесса, так и при решении проблем в реальных жизненных ситуациях». [4]

«Ролевое рассуждение» - я раздаю участникам листочки с заданиями, в какой роли должен выступить обучающийся (лесник, активный общественник, правительство, промышленник, природоохранная прокуратура и т.д. проходит дискуссия. Каждый выступает либо в защиту окружающей среды, либо приводит свои аргументы. Роли распределяются в зависимости от способностей обучающихся. Остальные студенты должны определить, какую роль каждый представлял.

Социализация представляет собой развитие человека на протяжении всей его жизни при взаимодействии с окружающими людьми, он усваивает социальный опыт и активно реализует себя, изменяя и жизненные обстоятельства. Социализация проявляется и в реализации себя в обществе, в собственной активности, в развитии коммуникативных навыков. Я провела диагностику коммуникативных навыков в экспериментальной и контрольной группах, имеющих примерно равный средний балл. Одна из групп работала в течение года по игровой технологии.

Результаты диагностики

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Уровень коммуникативный | Контрольная группа | Экспериментальная группа |
| Высокий | 20% | 31% |
| Средний | 48% | 59% |
| Низкий | 32% | 10% |

Полученные данные позволяют сделать выводы, что уровень коммуникативных умений в конце учебного года показал более высокие результаты в экспериментальной группе (преобладают высокий и средний уровень) обучающихся чем в контрольной. Таким образом, анализ проведённой работы подтвердил значение игровых технологий в формирование коммуникативных навыков студентов, а значит, их социализации.

С целью оценки формирования ответственности я предлагаю обучающимся пройти тест на ответственность [5]. Анализ теста показал, что в группе, где работа строилась с использованием ролевых, деловых игр повысился процент ответственности на 8% по сравнению с начальным этапом работы в экспериментальной группе.

**Список литературы:**

1. [Статья 2 Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации»](http://xn--273--84d1f.xn--p1ai/zakonodatelstvo/federalnyy-zakon-ot-29-dekabrya-2012-g-no-273-fz-ob-obrazovanii-v-rf#st2).
2. Федеральный государственный образовательный стандарт среднего профессионального образования по специальности 18.02.03 Химическая технология неорганических веществ. Утвержден приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 22 апреля 2014 г. N 385.

3. Алёшина О. Г. Деловая игра как средство развития профессиональных компетенций студентов // Молодой ученый. — 2014. — №4. — С. 908-910.

4. Васильева Т. С. ФГОС нового поколения о требованиях к результатам обучения [Текст] // Теория и практика образования в современном мире: материалы IV междунар. науч. конф. (г. Санкт-Петербург, январь 2014 г.). — СПб.: Заневская площадь, 2014. — С. 74-76.

5. doktor-altunin.narod.ru/download/Test\_na\_otvetstvennost\_.doc