

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение

высшего образования
«Алтайский государственный гуманитарно-педагогический университет
имени В.М. Шукшина»
(АГГПУ им. В.М. Шукшина)

Институт естественных наук и профессионального образования
Кафедра технологии

**Формирование готовности студентов колледжа к
деятельности автомеханика средствами интерактивных форм
обучения**

Выпускная квалификационная работа

Направление подготовки 44.03.04 Профессиональное обучение
Профиль подготовки Транспорт

Допустить к защите

Зав. кафедрой технологии

« ___ » _____ 2019 г.

Соловьева Ирина Борисовна

Выполнил студент

группы Т-ЗПРОА141

Корнеев Роман Геннадьевич

Научный руководитель

канд. пед. наук, доцент

Довыдова Марина

Викторовна

Оценка _____

« ___ » _____ 2019 г.

подпись председателя ГЭК

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Алтайский государственный гуманитарно-педагогический университет
имени В.М. Шукшина»
(АГГПУ им. В.М. Шукшина)

Институт естественных наук и профессионального образования
Кафедра технологии

Annotation

Final qualifying work on the theme "formation of readiness of College students to the activities of car mechanics by means of interactive forms" contains 54 pages of text, figures-3, tables-6, formulas-2, used sources-47.

The purpose of the study: to develop guidelines for the use of interactive forms of training for the formation of General and professional competencies of College students in the development of an interdisciplinary course of maintenance and repair of vehicles.

Object of research: educational process in College on development of an interdisciplinary course maintenance and repair of motor transport with use of interactive technologies.

Subject of research: guidelines for conducting classes on interdisciplinary course maintenance and repair of vehicles using the form of interactive training.

To successfully solve this problem, you must solve the following tasks:

1) to study the theoretical and methodological basis for the use of interactive forms and methods, especially their application in the system of SPO;

2) to develop guidelines for conducting classes on interdisciplinary course maintenance and repair of vehicles using the form of interactive training

3) conduct an experimental study on the effectiveness of the use of materials of final qualifying work in the educational process;

4) perform economic calculation.

The research base is KGBPOU Biysk state College.

The practical significance of the work lies in the fact that the materials of the final qualifying work is supposed to be used in the educational process of KSPOU Biysk state College in the study of the theme "Diagnosis of vehicle systems and development of proposals to address them" interdisciplinary course "maintenance and repair of vehicles".

Keywords: interactive forms, business game, experimental research, learning tools, educational process, interdisciplinary course.

Автор ВКР

(подпись)

Корнеев Роман Геннадьевич
(ФИО)

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
1 Интерактивные технологии как средство формирования готовности студентов колледжа к профессиональной деятельности	6
1.1 Особенность процесса обучения, основанного на активном использовании интерактивных технологий	6
1.2 Деловая игра в процессе формирования готовности студентов колледжа к профессиональной деятельности	10
2 Методика реализации интерактивных форм обучения при подготовке автомехаников к профессиональной деятельности в процессе преподавания междисциплинарного курса «Техническое обслуживание и ремонт автотранспорта»	18
2.1 Особенности разработки и внедрения в учебный процесс деловой игры по специальным дисциплинам	18
2.2 Методические рекомендации по разработке деловой игры по теме «Диагностика неисправностей систем автомобиля и разработка предложений по их устранению»	24
2.3 Педагогический эксперимент	39
2.4 Экономическое обоснование проекта	46
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	48
БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК	50

ВВЕДЕНИЕ

Современный процесс обучения в колледже представляет сложную многогранную организацию взаимодействия преподавателя и обучающегося. В связи с объективно изменившимися условиями повысились требования к подготовке конкурентоспособных, квалифицированных специалистов, способных продуктивно и творчески участвовать в реализации государственных программ в области образования.

Уровень формирования общих и профессиональных компетенций оценивается современным работодателем как один из приоритетных составляющих содержания подготовки специалистов среднего звена.

В рамках компетентного подхода меняется характер учебной деятельности обучающегося, происходит переход с репродуктивного вида на продуктивный; акцент переносится с односторонней трансляции преподавателем информации и последующем ее воспроизведении обучающимся на формы многосторонней коммуникации в образовательном процессе, на углубление мотивации к обучению, формирование предметной культуры, овладение умением учиться.

Для реализации требований ФГОС, новому поколению учителей необходимо овладевать инновационными педагогическими технологиями, способствующих решению социального заказа общества - формированию успешной, активной личности, способной к личной и профессиональной самореализации в условиях современной действительности.

В связи с этим, преобладающее использование только традиционных стратегий организации занятия становится неэффективным, замедляющим процесс приобретения обучающимися опыта интерактивного образования и готовности к его использованию в будущей профессиональной деятельности.

Методологией данного исследования являются работы: Ю.К. Бабанского [6], показавшего связь между интенсивностью умственного развития и

применяемыми средствами и формами обучения; А.В. Беляева[11] о формах организации учебной деятельности, В.С. Кукушин [27], разработавшего методику преподавания, педагогические исследования, направленные на повышение эффективности процесса обучения (М.Г. Кубрякова[26], Бабанский Ю.К. [6]); системный анализ педагогических явлений (Д.Г. Левитас [28], О.В. Прядильникова [31]).

Таким образом, можно выделить *ряд противоречий*:

- между новыми требованиями к качеству среднего профессионального образования и традиционными системами обучения;
- между приоритетной ролью использования интерактивных методов обучения как средства формирования компетенций обучающихся и недостаточной разработанностью научно-теоретической и методической базы их применения в системе СПО;
- между требованиями, предъявляемыми работодателями к выпускнику колледжа и реальной его самореализацией в качестве автомеханика.

Цель исследования: разработать методические рекомендации по использованию интерактивных форм обучения для формирования общих и профессиональных компетенций обучающихся колледжа в процессе освоения междисциплинарного курса Техническое обслуживание и ремонт автотранспорта.

Объект исследования: учебно-воспитательный процесс в колледже по освоению междисциплинарного курса техническое обслуживание и ремонт автотранспорта с использованием интерактивных технологий.

Предмет исследования: методические рекомендации для проведения занятий по междисциплинарному курсу техническое обслуживание и ремонт автотранспорта с использованием формы интерактивного обучения.

Для успешного решения данной проблемы, необходимо решить следующие *задачи*:

1)изучить теоретико-методологические основы использования интерактивных форм и методов, особенности их применения в системе СПО;

2)разработать методические рекомендации для проведения занятий по междисциплинарному курсу техническое обслуживание и ремонт автотранспорта с использованием формы интерактивного обучения

3)провести экспериментальное исследование по эффективности использования материалов выпускной квалификационной работы в учебном процессе;

4)выполнить экономический расчет.

Методы исследования. Для решения поставленных задач и подтверждения исходной гипотезы использована комплексная методика, включающая теоретическое изучение и анализ научно-педагогической литературы; анализ педагогического опыта по указанной проблеме; метод сравнения, метод ассоциаций, проблемный метод.

Практическая значимость работы заключается в том, что материалы выпускной квалификационной работы предполагается использовать в учебном процессе КГПОУ Бийский государственный колледж при изучении темы «Диагностика неисправностей систем автомобиля и разработка предложений по их устранению» междисциплинарного курса «Техническое обслуживание и ремонт автотранспорта».

Структура работы - соответствует логике исследования и включает в себя введение, две главы, заключение, библиографический список, состоящий из 47 источников.

1 Интерактивные технологии как средство формирования готовности студентов колледжа к профессиональной деятельности

1.1 Особенность процесса обучения, основанного на активном использовании интерактивных технологий

Изменение формата федерального государственного образовательного стандарта, основанного на переходе от квалификационного к компетентностному подходу, предопределило необходимость в осмыслении и пересмотре целевых, содержательных и процессуальных характеристик в их неразрывном единстве. В связи с этим широко реализуются инновационные процессы в содержании и технологиях образования, которые направлены на повышение качества подготовки специалистов в свете современных требований, а именно на развитие профессиональных компетенций.

Суммируя результаты целого ряда исследований, можно сделать вывод о том, главной отличительной особенностью процесса обучения, основанного на активном использовании интерактивных технологий является движение не от теории к практике, как это присуще традиционной форме организации образовательного процесса, а от формирования нового опыта в процессе активного целевого коммуникативного взаимодействия к его теоретическому осмыслению[6].

Обобщая основные положения об эффективности интерактивного обучения, можно выделить следующие общие аспекты:

- 1) интенсификация учебной деятельности, поисковой активности каждого обучающегося;
- 2) повышение уровня эмоциональной комфортности, положительной мотивации;

- 3) формирование навыков сотрудничества, умений работать в команде;
- 4) повышение уровня самооценки обучающихся, ее адекватности;
- 5) развитие быстроты реакции на изменившиеся условия, формирование готовности к получению нового опыта деятельности [23].

Внедрение интерактивных форм обучения – одно из важнейших направлений совершенствования подготовки студентов в современном высшем учебном заведении. Основные методические инновации связаны сегодня с применением именно интерактивных методов обучения.

Понятие «интерактивный» происходит от английского «interact» («inter» - «взаимный», «act» - «действовать»). Интерактивное обучение – это специальная форма организации познавательной деятельности. Она подразумевает вполне конкретные и прогнозируемые цели [23].

Одна из таких целей состоит в создании комфортных условий обучения, при которых студент или слушатель чувствует свою успешность, свою интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным сам процесс обучения.

Интерактивное обучение – способ познания, основанный на диалоговых формах взаимодействия участников образовательного процесса; обучение, погруженное в общение, в ходе которого у обучающихся формируются навыки совместной деятельности. Это метод, при котором «все обучают каждого и каждый обучает всех» [23].

Сохраняя конечную цель и основное содержание образовательного процесса, интерактивное обучение изменяет привычные транслирующие формы на диалоговые, основанные на взаимопонимании и взаимодействии.

В педагогике различают несколько моделей обучения:

- пассивная - обучаемый выступает в роли «объекта» обучения (слушает и смотрит);
- активная - обучаемый выступает «субъектом» обучения (самостоятельная работа, творческие задания);
- интерактивная – взаимодействие [6].

Использование интерактивной модели обучения предусматривают моделирование жизненных ситуаций, использование ролевых игр, совместное решение проблем. Исключается доминирование какого-либо участника учебного процесса или какой-либо идеи. Из объекта воздействия студент становится субъектом взаимодействия, он сам активно участвует в процессе обучения, следуя своим индивидуальным маршрутом.

Учебный процесс, опирающийся на использование интерактивных методов обучения, организуется с учетом включенности в процесс познания всех студентов группы без исключения. Совместная деятельность означает, что каждый вносит свой особый индивидуальный вклад, в ходе работы идет обмен знаниями, идеями, способами деятельности. Организуются индивидуальная, парная и групповая работа, используется проектная работа, ролевые игры, осуществляется работа с документами и различными источниками информации. Интерактивные методы основаны на принципах взаимодействия, активности обучаемых, опоре на групповой опыт, обязательной обратной связи. Создается среда образовательного общения, которая характеризуется открытостью, взаимодействием участников, равенством их аргументов, накоплением совместного знания, возможность взаимной оценки и контроля.

Преподаватель вместе с новыми знаниями ведет участников обучения к самостоятельному поиску. Активность преподавателя уступает место активности студентов, его задачей становится создание условий для их инициативы. Преподаватель отказывается от роли своеобразного фильтра, пропускающего через себя учебную информацию, и выполняет функцию помощника в работе, одного из источников информации.

Для решения воспитательных и учебных задач преподавателем могут быть использованы следующие интерактивные формы[28]:

- интерактивная экскурсия;
- кейс-технологии;
- проведение видеоконференций;

- круглый стол;
- мозговой штурм;
- дебаты;
- фокус-группа;
- деловые и ролевые игры;
- case-study (анализ конкретных, практических ситуаций);
- учебные групповые дискуссии;
- тренинги;
- творческие задания;
- работа в малых группах;
- видеоконференция;
- метод портфолио;
- метод проектов;
- сократический диалог;
- метод «Займи позицию»;
- метод «Дерево решений».

Интерактивное обучение – это, прежде всего, диалоговое обучение, в ходе которого осуществляется взаимодействие между студентом и преподавателем, между самими студентами.

Задачами интерактивных форм обучения являются:

1. Пробуждение у обучающихся интереса;
2. Эффективное усвоение учебного материала;
3. Самостоятельный поиск учащимися путей и вариантов решения поставленной учебной задачи (выбор одного из предложенных вариантов или нахождение собственного варианта и обоснование решения);
4. Установление взаимодействия между студентами, обучение работать в команде, проявлять терпимость к любой точке зрения, уважать право каждого на свободу слова, уважать его достоинства;
5. Формирование у обучающихся мнения и отношения;
6. Формирование жизненных и профессиональных навыков;

7. Выход на уровень осознанной компетентности студента [28].

Следует обратить внимание на то, что в ходе подготовки занятия на основе интерактивных форм обучения перед преподавателем стоит вопрос не только в выборе наиболее эффективной и подходящей формы обучения для изучения конкретной темы, а открывается возможность сочетать несколько методов обучения для решения проблемы, что, несомненно, способствует лучшему осмыслению студентов. Представляется целесообразным рассмотреть необходимость использования разных интерактивных форм обучения для решения поставленной задачи.

В учебном процессе интерактивные формы позволяют преподавателю создавать особую учебную среду, творчески конструировать учебную ситуацию, добиваясь повышения активности студентов в овладении знаниями и умениями, и, тем самым, улучшая качество учения последних.

В свою очередь, студенты непосредственно ощущают результаты собственного учения. Оценка знаний не относится на конец семестра, а осуществляется непрерывно. При этом она носит публичный характер и определяется на основе навыков и умений студента.

1.2. Деловая игра в процессе формирования готовности студентов колледжа к профессиональной деятельности

Деловая игра - это форма и метод обучения, в которой моделируются предметный и социальный аспекты содержания профессиональной деятельности. Она предназначена для отработки профессиональных умений и навыков. В деловой игре разворачивается будущая профессиональная деятельность обучающихся на имитационно-игровой модели, отражающей содержание, технологии и динамику профессиональной деятельности специалистов, ее целостных фрагментов[24].

Деловая игра - это ещё и метод имитации принятия решений руководящих работников или специалистов в различных производственных ситуациях, осуществляемый по заданным правилам группой людей или

человеком с компьютером в диалоговом режиме, при наличии конфликтных ситуаций или информационной неопределенности [18]; [19].

Деловые игры является педагогическим средством и активной формой обучения, которая интенсифицирует учебную деятельность, моделируя управленческие, технологические, психологические, педагогические ситуации и дает возможность их анализировать и вырабатывать оптимальные действия в дальнейшем. При проведении, например, деловых игр обучающиеся входят в роль менеджера, автомеханика, слесаря и так далее, что приближает обучение к реальной действительности, требуя от обучающихся взаимодействия, творчества и инициативы. Игровое сопровождение изучения материала позволяет поддерживать постоянный высокий интерес у обучающихся к содержанию курса, активизирует их самостоятельную деятельность, формирует и закрепляет практические навыки.

Деловая игра является наилучшим из активных методов проведения занятий. Деловые игры в отличие от других традиционных методов обучения, позволяют более полно воспроизводить практическую деятельность, выявлять проблемы и причины их появления, разрабатывать варианты решения проблем, оценивать каждый из вариантов решения проблемы, принимать решение и определять механизм его реализации.

Достоинством деловых игр является то, что они позволяют: рассмотреть определенную проблему в условиях значительного сокращения времени; освоить навыки выявления, анализа и решения конкретных проблем; работать групповым методом при подготовке и принятии решений, ориентации в нестандартных ситуациях; концентрировать внимание участников на главных аспектах проблемы и устанавливать причинно-следственные связи; развивать взаимопонимание между участниками игры.

Проблема интерактивных методов обучения и деловых игр в частности является хорошо изученным как в зарубежной, так и в отечественной науке.

Игра - это неотъемлемая часть человеческой жизни. Известный нидерландский ученый Йохан Хейзинг в 1938 году написал книгу «Homo ludens» («Человек играющий»), в которой он размышляет о роли игры в жизни отдельного человека и в жизни всей человеческой цивилизации[3].

За рубежом первые деловые игры были разработаны и проведены в 50-х гг. в США. Первые игры применялись преимущественно для обучения студентов-экономистов и будущих руководителей фирм. Первая машинная игра американской фирмы «Рэнд корпарейшн», предназначенная для офицеров службы материально-технического обеспечения американского военно-воздушного флота, была разработана в 1955 г. И хотя она была военной, ее проблематика носила экономический характер, поскольку в игре имитировалось управление снабжением запасными частями военно-воздушных баз США, размещенных по всему миру.

Поиск новых форм обучения подтолкнул американских ученых, представлявших фирму «Америкэн менеджмент ассошиейшн», к разработке управленческой игры с применением ЭВМ. Первый эксперимент с этой игрой был проведен в 1956 г. (в ней участвовало 20 президентов крупных фирм), и впоследствии эта разработка послужила прототипом множества деловых игр [29, т. 2, с. 34]

В работах отечественных ученых Балаева А.А. [8], Белоусова Е.В. [10] Бургат В.В. [14], Келейниковой С.В. [24] рассматривается идея о том, что деловая игра является как формой, так методом обучения, в которой моделируется предметный и социальный аспекты содержания профессиональной деятельности. Потому что именно форма активного обучения – это первый шаг к любознательности.

По В.Я. Платонову под деловой игрой понимают педагогический метод моделирования различных ситуаций, имеющих целью обучение отдельных личностей и их групп принятию решения; социально заданный вид деятельности; особое отношение к окружающему виду [30].

А.М. Айламазьян дает следующее определение деловой игре: «это своеобразная система воспроизведения управленческих процессов, имеющих место в прошлом или возможных в будущем, в результате которой устанавливаются связь и закономерности воздействия существующих методов выработки решений на результаты производства в настоящее время и в перспективе» [1]. Таким образом, деловая игра – это активный метод обучения, позволяющий обучающимся творчески осмысливать знания и применять их в ситуациях, моделирующих условия их профессиональной деятельности.

Зинченко В.П., Эльконин Д.Б., Давыдов В.В. и другие утверждали, что деловая игра выступает как педагогическое средство и активной формой обучения, которая формирует учебную деятельность и отрабатывает профессиональные умения и навыки[23].

Идею о том, что деловая игра является средством развития не только профессиональных умений и навыков, но и профессионального творческого мышления, в ходе которой обучающиеся приобретают способность анализировать специфические ситуации и решать для себя новые задачи, прослеживается в работах Е.А.Хруцкого, исследовавшего организацию и условия проведения деловых игр в учебных заведениях[38].

Г.К. Селевко определяет деловую игру как форму воссоздания предметного и социального содержания будущей профессиональной деятельности специалиста, моделирования тех систем отношений, которые характерны для этой деятельности как целого [35].

Рассматривая различные подходы к определению понятия деловой игры, М. М. Бирштейн писала: «Развернутое определение, несомненно, когда-нибудь и будет выработано, что поможет четче обрисовать круг деловых игр, отделить их от других активных методов обучения, таких как метод ситуационных задач, метод разыгрывания ролей, тематические дискуссии, групповые консультации и иные варианты диалогического общения обучаемых с педагогами и партнерами» [12].

М. М. Бирштейн также утверждала, что любое полное определение деловых игр должно включать ряд их характерных особенностей. В первую очередь необходимо учесть, что «...деловая игра – это средство развития творческого профессионального мышления, в ходе ее человек приобретает способность анализировать специфические ситуации и решать новые для себя профессиональные задачи. Деловая игра имитирует вполне конкретные условия производства, деятельность и отношения работающих (специалистов). Ее участники должны ставить на первый план не игровую цель, а познавательную (точнее, самовоспитательную). Выполнение участниками игровых правил и следование профессиональным нормам – необходимая предпосылка индивидуальных и совместно принимаемых решений в рамках отведенной каждому роли. Наконец, участники создают, разыгрывают и разрешают проблемные ситуации, общаясь друг с другом» [12].

В середине 80-х гг. по инициативе М. М. Бирштейн, автора первой в мире деловой игры, проведенной в Ленинградском инженерно-экономическом институте (ЛИЭИ) в 1932 г., стали издаваться каталоги деловых игр СССР и впервые была сделана попытка классификации активных методов обучения и сфер их применения.

Игры бывают имитационные, организационно-деятельные, деловые. В имитационных играх часто имеется только одна тиражируемая роль, не моделируется деятельность руководства, выбирается лишь модель среды, характеризующая какое-то ее конкретное состояние. Организационно-деятельные игры применяют для решения сложных социально-производственных задач, требующих объединения усилий различных специалистов.

Деловая игра в широко распространенном, обычном понимании - это метод имитации принятия управленческих решений в различных производственных ситуациях путем игры по заданным правилам группы людей или человека с компьютером в диалоговом режиме, направленный на

создание у обучаемых наиболее полного ощущения реальной деятельности в роли лица, принимающего решения[12].

Большинство деловых игр - управленческие, социально-экономические, проектировочные, производственные. Эффективно использование деловой игры с целью получения навыков по управлению охраной труда, так как научить управлению в различных сферах деятельности чисто инструктивными методами трудно, а иногда и невозможно. В основе любой игры лежит модель объекта управления, которая может быть формализована с различной степенью полноты и точности. Современные информационные технологии существенно облегчают эту задачу.

При проведении деловой игры в колледже целесообразно придерживаться единой формальной модели принятия решений, обеспечивающей реализацию необходимых требований к деловой игре. Такая модель должна автоматически создавать игровые ситуации выбора, реализовывать следующие игровые моменты: выявление проблемной ситуации, определение совокупности целей и критериев, формирование шкалы измерения критериев, формулирование возможных решений, формирование индивидуальных предпочтений и критериев выбора, обоснование оптимального решения.[2, с. 23-24].

Деловая игра в профессиональном образовании, прежде всего, используется для решения следующих педагогических задач [10]:

- формирование у обучающихся целостного представления о будущей профессии;
- развитие теоретического и практического мышления в профессиональной сфере;
- приобретение опыта работы в коллективе и принятия индивидуальных решений;
- формирование познавательной мотивации, обеспечение условий появления профессиональной мотивации.

Структура деловой игры включает подготовительный этап, этап проведения игры и анализа.

Подготовительный этап предполагает [10]: определение проблемы, темы, предмета, содержания и учебной цели игры; выбор объекта деловой игры (определяется часть производственного или трудового процесса, который предстоит моделировать, подбирается проблемная ситуация; определяются условия конкретных типовых ситуаций); разработку сценария деловой игры (представляет собой развернутое изложение содержания деловой игры и последовательности ее выполнения).

Затем следует этап проведения деловой игры, в котором, как правило, принимают участие: ведущий (руководитель деловой игры, преподаватель), эксперты (анализируют ход игры, исполнение игровых ролей, правильность выполнения заданий) и игроки.

Данный этап состоит из введения в деловую игру и самого процесса игры. Введение в игру включает: совместное определение задач игры и учебных задач, постановки проблемы; ознакомление участников и экспертов с исходной информацией, условиями игры, введение игровых правил, вручение пакета игровых материалов, определение режима работы; распределение ролей [30].

В ходе процесса игры происходит анализ исходной информации; групповая над заданиями; выполнение участниками ролевых функций, имитация подготовленных заданий; работа экспертов.

Особое значение приобретает в деловой игре совместное обсуждение ее результатов, анализ полученного опыта, это является заключительным этапом в структуре игры [30]. На данном этапе преподаватель констатирует достигнутые результаты, отмечает ошибки, обращает внимание на установление связи игры с содержанием учебного процесса.

Таким образом, проблема использования деловых игр в процессе обучения является достаточно изученной в научной литературе. Занятия в колледже, проведенные форме деловой игры побуждают у

обучающихся познавательный интерес к предмету, приводят к достижению высокой степени усвоения материала, развитию творческого мышления обучающихся, формируют практические навыки и профессиональные представления студентов.

Вывод по 1 главе. В данной главе было рассмотрено понятие интерактивных форм обучения, положительно влияющих на образовательный процесс в современном колледже. Они являются мощным инструментом в руках педагога. Основное их призвание – это активизация внимания и, как следствие, развитие познавательной деятельности и высокой степени усвоения нового материала у обучающихся средних профессиональных образовательных учреждений в процессе преподавании междисциплинарного курса «Техническое обслуживание и ремонт автотранспорта».

Одним из наиболее действенных интерактивных форм обучения является деловая игра. В данной главе были даны различные характеристики и подходы к определению понятия и использованию деловых игр в современном колледже. Рассмотрены различные этапы построения деловых игр в и их практическая значимость на занятиях по специальным дисциплинам в колледже.

2 Методика реализации интерактивных форм обучения при подготовке автомехаников к профессиональной деятельности в процессе преподавания междисциплинарного курса «Техническое обслуживание и ремонт автотранспорта»

2.1 Особенности разработки и внедрения в учебный процесс деловой игры по специальным дисциплинам

Как пишет Бельчиков Я.М. в своих трудах «Деловые игры»: деловая игра, созданная на основе имитационной модели социально-экономического объекта или другого вида профессиональной деятельности, является одним из самых оптимальных и успешных, но и самых сложных в разработке и практическом применении методом активного обучения [9].

Разработка и применение деловых игр в колледже рекомендуется в следующих целях:

- формирование у обучающихся навыков профессиональных и деловых коммуникаций;
- развитие навыков анализа и критического мышления в сложных технологических ситуациях;
- развитие чувства ответственности за последствия принимаемых технических и технологических решений;
- тренировка в отработке типовых схем выработки технологических решений в проблемных ситуациях в процессе ремонта автомобиля;
- формирование и развитие творческого мышления;
- развитие навыков работы в команде, воспитание в себе лидерских качеств, необходимых для предпринимательской деятельности в дальнейшем.

При применении деловых игр на занятиях в учебном учреждении среднего профессионального образования следует учитывать организационно-временные ограничения и условия современного колледжа,

в которых протекает учебный процесс. В зависимости от сложности моделируемого объекта или имитируемой предпринимательской деятельности, а также масштаба рассматриваемых экономических проблем, требований к оформлению и представлению результатов проведение деловой игры может потребовать от нескольких часов до нескольких дней.

Деловая игра может быть смоделирована как в целях формирования, так и в целях оценки компетенций, требуемых в конкретной профессиональной деятельности, в частности вопросов бизнеса и предпринимательства, она может быть и активным методом обучения, и оценочным средством педагога [9].

Данный метод активного обучения отличается высокой степенью активности и интерактивности в учебной группе колледжа и поэтому требует особых мер к организации работы в группе.

Остановимся на разработке отдельных этапов организации и использования деловой игры в учебном процессе колледжа [12].

1. Постановка темы. Тема деловой игры всегда связывается с изучаемой предметной областью, в нашем случае это междисциплинарный курс «Техническое обслуживание и ремонт автомобиля». Тема может быть точной, заданной педагогом-разработчиком, а может быть сформулирована в ходе совместного обсуждения в группе обучающихся, когда преподаватель использует «контурную» игру, способную изучить и решить интересующую проблему. Тема деловой игры должна быть понятной, краткой и конкретной.

2. Постановка целей. При постановке целей деловой игры педагогу-разработчику следует определить:

- назначение деловой игры: учебное, проектировочное, исследовательское, аттестационное или другое;
- участников игры;
- поставленные перед педагогом и обучающимся задачи;
- ожидаемые от игры результаты.

Следует различать сугубо учебные цели игры, их ставит перед собой преподаватель и цели действий ее участников исходя из их игровых ролей.

Например, учебной целью нашей деловой игры является проверка уровня подготовленности будущего автомеханика и его соответствие профессиональной деятельности.

3. Описание моделируемого объекта может быть произведено с различной степенью детализации, но главные характеристики и параметры модели, а также начальные условия ее работы должны быть определены в начале.

4. Состав и количество участников деловой игры. Эти параметры зависят от исследуемой проблемы и учебных целей. Уровень участников деловой игры, знание основ технического обслуживания и ремонта автомобиля должны соответствовать уровню, на котором будет решаться та или иная техническая проблема. Количество команд в колледже тесно связано с ролевым составом участников игры, который детально описывается в сценарии игры педагогом-разработчиком.

5. Регламент деловой игры. Зависит от её продолжительности и количества этапов, а также их сложностью с точки зрения принимаемых решений.

6. Сценарий деловой игры. Сценарий включает в себя развернутое изложение сути игры, ее полное содержание, сквозную последовательность игровых этапов, а также специальные вопросы, связанные с управлением деловой игрой. В сценарии даются детальные характеристики состава ролей, описание ролевой деятельности, а также создается система проблемных ситуаций. В большей части сценария приводятся правила игры.

7. Правила игры включают в себя последовательность ходов участников, признак окончания этапа, признак окончания игры, метод определения результатов игры, форму и степень взаимодействия участников.

8. Разработка системы оценок игровой деятельности и системы мотивации участников. При групповом оценивании участников деловой

игры, прежде всего, необходимо оценивать качество и эффективность выработанного решения. Этот показатель включает в себя установленный лимит времени, использование при выработке решений рекомендуемых приемов, способов, методов, наличие в принятых решениях элементов новизны, оригинальности, учет ограничений и рациональность принятого решения.

Взаимодействие участников деловой игры между группами включает в себя скорость принятия ими решений, как количество, так и качество внесенных решений другими игровыми группами, аргументированное обоснование и защита своих решений.

Взаимодействие участников игры внутри игровых групп характеризуется «внутренними» поощрениями, начислением бонусов и штрафов за выполнение (досрочное выполнение или невыполнение) решения к обозначенному руководителем сроку, взаимодействием игровой группы при поиске обнаружения ошибок в решении;

Учебная деятельность участников деловой игры по междисциплинарному курсу «Техническое обслуживание и ремонт автомобиля» в обязательной мере включает в себя работу с техническим обеспечением с соблюдением необходимых инструкций по технике безопасности.

Оценка личностных качеств участников деловой игры является наиболее сложным вопросом, связанным с разработкой педагогом систем оценивания. При этом нами должны быть оценены следующие личностные качества деятельности участников. Оценивается эрудированность и принципиальность (на этапах обсуждения решений), умение аргументировать свои решения и отстаивать их на этапах обсуждения решений, умение принимать решения в ситуации спора, умение защищать и обосновывать свои решения, критиковать решения других участников игры и самому адекватно воспринимать критику.

9. Этапы организации деловой игры. Включают в себя, во-первых, характеристику информационной базы, использование реальных данных и соотношений, умышленное изменение некоторых параметров или переменных, исходные и конечные данные, справочную информацию. Во-вторых, применение технических средств обучения и программного обеспечения, различных типов оборудования, наименование этапов деловой игры, требующих применения технических средств. В-третьих, документальную подготовку игры, включающую в себя инструкции для участников игры, инструкции руководителю игры, рабочие формы и методические указания, порядок оформления деловой игры.

Порядок проведения игры состоит из регламента игры, способа формирования групп, разбития на этапы игрового процесса, задания исходных данных, обработку информации, подведение итогов, анализ результатов игры, систему мотивации участников игры.

Особое внимание на этапе подготовки к проведению игры следует уделить аудитории колледжа, в которой будет проводиться игра. Следует предусмотреть случаи, когда для принятия решений понадобится несколько классов или когда сценарий включает работу в микро-группах, дискуссии, пленарные выступления, работу экспертов, жюри и так далее.

Учебная деловая игра это не просто метод игрового имитационного моделирования, но и инструмент, позволяющий приобрести и усвоить новую информацию, научить, развить умения.

Деловая игра всегда проходит в режиме управляемого эмоционального напряжения, а это усиливает педагогический процесс и вызывает включенную активность обучающихся. Обучение доставляет студентам удовольствие, и это дает хорошие образовательные результаты.

Из недостатков, связанных с использованием деловой игры можно выделить то, что многие вопросы разработки и организации проведения деловых игр недостаточно качественно продуманы теоретически и

методически, и это зачастую приводит к потере игрой именно игрового элемента.

Действия обучающихся деловой игры будут действительны лишь в том случае, если они владеют спецификой и содержанием деятельности, имитируемой в игре, если уровень их знаний этому соответствует или педагог может выступить в роли консультанта-инструктора. При отсутствии этих условий деловая игра может нанести непоправимый вред содержательной части обучения.

Разнообразие технологий разработки и описания деловых игр ведёт к тому, что у многих преподавателей колледжей возникают трудности при введении деловой игры в учебный процесс или ее адаптации. Недостаточно проработанные характеристики игрового комплекса, инструкции и правила участникам игры, система оценок и прочее приводят к невозможности использования методических разработок другими педагогами.

Если преподаватель колледжа не обладает социально-психологическими навыками, не умеет качественно и оперативно управлять конфликтами и спорами, возникающими в ходе игры, обучающийся может остаться с негативным опытом и неприятием такой образовательной технологии вообще.

Преподаватели, использующие интерактивные технологии обучения, обязаны учитывать эту специфику деловых игр[9].

Таким образом, Бельчиковым Я.М. и Бирштейн М.М. была разработана методика создания и проведения деловой игры в колледже. Рассмотрены её важнейшие компоненты и этапы построения деловых игр от замысла и сценария до оформления и эксплуатации на практике. Выявлены основные достоинства и проблемы, связанные с проведением деловой игры в современном колледже [9]. Именно учитывая эти особенности, следует приниматься за разработку и внедрение в учебный процесс деловой игры в процессе преподавании междисциплинарного курса «Техническое обслуживание и ремонт автотранспорта».

2.2 Методические рекомендации по разработке деловой игры по теме «Диагностика неисправностей систем автомобиля и разработка предложений по их устранению»

Необходимость разработки методики внедрения интерактивной формы – деловая игра - продиктована потребностью развивать творческий потенциал студентов и повышать эффективность обучения.

Процесс разработки методики предусматривает анализ учебной программы по междисциплинарному курсу «Техническое обслуживание и ремонт автотранспорта» и разработка методических указаний для проведения деловой игры.

Тема: «Диагностика неисправностей систем автомобиля и разработка предложений по их устранению»

Цель проведения деловой игры: формирование умений диагностировать неисправности систем автомобиля и выбирать рациональные методы по их устранению, закрепление студентами теоретических знаний в области проведения диагностики, формирование творческого и оперативного мышления, деловой активности при решении проблем, возникающих в практической деятельности предприятий.

В результате проведения деловой игры учащиеся должны:

- определить причину неисправности агрегатов и систем автомобиля (самостоятельно);
- выбрать рациональный метод ремонта агрегатов и систем автомобиля (с опорой на источник информации);
- оформить отчет о подготовке к проведению работ по устранению неисправностей агрегатов и систем автомобиля (самостоятельно).

В ходе проведения деловой игры учащиеся должны продемонстрировать умения:

- проводить анализ и выявлять причины неисправностей агрегатов и систем автомобиля;

- выбирать рациональные методы и оборудование для ремонта агрегатов и систем автомобиля;
- аргументировано доказывать целесообразность выбранного метода и оборудования;
- усвоить методику групповой деятельности при решении поставленных задач.

Подготовка материально-технической базы

Содержание материально-технической базы Бийского государственного колледжа соответствует общей структуре профессиональной подготовки специалиста и соответствует уровню, необходимому для достижения цели подготовки студентов по специальности автомеханик.

Для проведения деловой игры «Диагностика неисправностей систем автомобиля и разработка предложений по их устранению» необходимо подготовить учебную аудиторию:

- расставить столы и стулья для работы игровых команд;
- подготовить плакаты по устройству агрегатов и систем автомобиля;
- подготовить стенды с деталями автомобилей, образцы инструмента и оборудования для ремонта агрегатов и систем автомобиля.

Организация подготовительного этапа проведения деловой игры

На подготовительном этапе руководитель сообщает учащимся тему и цель проведения деловой игры.

Студентам выдаются методические указания:

1. По изучению основной и дополнительной литературы. Ознакомлению с передовым опытом ремонтных предприятий для определения неисправностей агрегатов и систем автомобиля и выбора методов их устранения во время игры.

Рекомендуемая учебная литература для подготовки участников групп к деловой игре:

1.1 Вахламов В.К. Автомобили ЗИЛ, ГАЗ. - М.: «Транспорт», 2008.

В книге приведено краткое описание базовых моделей автомобилей ЗИЛ (завод им. Лихачева), ГАЗ (Горьковского автомобильного завода), даны назначение, характеристика, устройство и работа систем и механизмов автомобилей. Книга предназначена в качестве учебного пособия для учащихся ПТУ, техникумов. Может быть использована при профессиональном обучении на производстве.

1.2. Колесник П.А., Шейнин В.А. Техническое обслуживание и ремонт автомобилей. - М: «Транспорт», 2015.

Рассмотрены вопросы технологии технического обслуживания и ремонта автомобилей с технико-экономических позиций, а также с позиции управления надежностью подвижного состава в эксплуатации. Подробно рассмотрена планово-предупредительная система технического обслуживания и ремонта автомобилей. Изложены вопросы организации, планирования и управления техническим обслуживанием и ремонтом автомобилей на уровне предприятий и объединений автомобильного транспорта.

1.3. Тур Е.Я. Серебряков К.Б. Жолобов Л.А. Устройство автомобиля. - М.: «Машиностроение», 2009.

В учебнике изложено устройство, назначение и принципы работы механизмов, агрегатов и систем современных отечественных автомобилей, технологические и конструктивные мероприятия, повышающие надежность автомобиля. Освещены вопросы влияния конструкции автомобиля на безопасность движения, экономичность автомобиля, охраны окружающей среды. Учебник написан по программе, утвержденной Учебно-методическим управлением по среднему специальному образованию для учащихся всех специальностей техникумов.

2. По формированию игровых команд

В соответствии с результатами контроля опорных знаний, группы формируются таким образом, чтобы количество сильных и слабых студентов было равноценно.

Учитывая психологическую структуру малых групп, для достижения результативной работы, распределение ролей производится в соответствии с пожеланиями учащихся и типом их темперамента (работу, по аккуратному выполнению большого числа измерений поручить флегматикам, а корректирование процесса - сангвинуку или холерику).

Для этого участники игры:

- заполняют анкету с вопросами: «Какую должность вы хотели бы занимать в деловой игре?», «Кого вы хотели бы видеть в роли руководителя?», «С кем вы хотели бы работать вместе?», «С кем вы никогда не хотели бы работать?» .

В конце подготовительного этапа участники предстоящей игры сдают зачет о допуске к деловой игре.

График проведения и правил деловой игры

График проведения деловой игры указан в таблице 1. Он должен обеспечивать окончание процесса формирования решений всеми группами примерно к одному и тому же моменту времени.

На графике проведения деловой игры указано время продолжительности этапов для двухчасового занятия. Продолжительность первого этапа - 10 мин, соответствует аудиторной части этапа, не учитывая внеаудиторной подготовки.

Таблица 1 - Временной график деловой игры

№ этапа	Мероприятия этапа	Время
Этап I	ПОДГОТОВКА К ИГРЕ: выдача задания; ознакомление с правилами и регламентом игры;	10 мин
Этап II	АНАЛИЗ ПРЕДЛОЖЕННЫХ СИТУАЦИЙ и выбор рациональных методов ремонта агрегатов автомобиля	25 мин
Этап III	ДОКЛАД КОМАНД о сути проблемных ситуаций и принятых решениях по устранению неисправностей	30 мин
Этап IV	ОЦЕНИВАНИЕ И ДОПОЛНЕНИЯ студентами групп принятых решений и методики проведения работ, их соответствия нормативным требованиям	15 мин
Этап V	ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ соревнования игровых команд, определение и награждение победителей.	10 мин

Подготовительный этап по времени отделен от остальных: необходимо дать возможность студентам, не прошедшим его успешно, воспользоваться консультациями или дополнительными занятиями для подготовки сдачи зачета на допуск к деловой игре.

Правила деловой игры

При проведении деловой игры студентам необходимо придерживаться следующих правил:

- доброжелательно общаться и взаимодействовать с коллегами, равными по должности;
- корректно и правильно разрешать конфликтные ситуации;
- грамотно использовать, сравнивать и оценивать носители информации;
- соблюдать график проведения деловой игры;
- объективно оценивать принятые смежными командами методы решения проблемных ситуаций;
- компетентно формулировать дополнения и вопросы по докладам смежных команд.

Правила деловой игры должны быть представлены аудитории на плакате или в виде раздаточного материала.

Система оценки результатов и подведение итогов деловой игры

Оценивание деятельности участников деловой игры руководителем и членами смежных команд осуществляется по системе поощрений. Бланки оценивания игровых команд должны быть представлены аудитории в виде раздаточного материала.

Необходимо постоянно контролировать соблюдение правил. Любое их нарушение немедленно и действенно карается. За особо грубые или систематические нарушения игрок удаляется из игры.

Окончательное оценивание представленных решений остается за руководителем игры. При этом процесс обсуждения решений

организовывается так, чтобы мнение руководителя не сковывало активности и инициативы участников.

Для проведения самоанализа деловой игры участникам групп предлагается принять участие в анкетировании

Итоги деловой игры обсуждаются на общем собрании студентов, участвующих в игре. Преподаватель анализирует ход выполнения задания, отмечает наиболее характерные особенности и ошибки, недостатки в организации работы команд, дает рекомендации по их устранению. Обосновывает выставленные оценки и указывает мотивы принятия решений.

В качестве наград могут быть использованы равноценные, но различные предметы, которые студенты выбирают сами в соответствии с приоритетом, который доставляет им место, занятое в состязании. Успехи участников отмечаются, а победители награждаются. Процедуру подведения итогов и награждения победителей желательно проводить в невысоком темпе, подчеркнуто торжественно, даже провоцируя аплодисменты. Это закрепляет хорошее настроение учащихся и приятное впечатление от игры.

Рекомендации по «исполнению роли» руководителя игры

В процессе проведения игры преподаватель выступает в нескольких «ролях».

Инструктор. Необходимым для участия в игре является понимание правил, представление о последствиях игровых действий. Преподавателю не стоит стремиться к максимально подробному, полному разъяснению всех деталей игры. Чрезмерное инструктирование до начала самой игры может запутать учащихся или привести к снижению их интереса.

Судья-рефери. Ход игры нуждается в контроле и руководстве со стороны преподавателя. Организационная сторона его деятельности обеспечивает педагогическую результативность игры. Это сказывается, на характере распределения ролей, при котором преподаватель стремится добиться активного включения всех студентов в деятельность. Действуя в качестве рефери, преподаватель поддерживает ход игры, т.е. соблюдение

игровых правил (правил взаимодействия между играющими), но не вмешивается в него.

Тренер. Преподаватель выступает и в качестве тренера. Он может даже давать учащимся прямые подсказки, направленные на то, чтобы помочь им полнее использовать возможности игры. Речь идет о подсказках, помогающих студентам использовать потенциал игрового действия (какие возможности дает правило, какой выбор действий связан с тем или иным поворотом сюжета и т.д.). В число тренерских действий преподавателя входит и прямое подбадривание нерешительного участника.

Председатель -ведущий. Данная роль относится к завершающему игру обсуждению, в ходе которого преподаватель избегает «предлагать» группе свои выводы и обобщения. Он ставит перед учащимися такие вопросы, которые побуждают их сопоставлять игровую модель и имитируемые реальные явления, обдумывать связи между содержанием игры и изучаемым предметным материалом.

Подготовка учебной аудитории «Устройство автомобилей» для проведения деловой игры «Диагностика неисправностей систем автомобиля и разработка предложений по их устранению»:

- расстановка столов по два друг напротив друга;
- подготовка плакатов по устройству агрегатов и систем автомобилей ГАЗ, МАЗ, ЗИЛ и КамАЗ;
- подготовка стендов с образцами инструмента и оборудования для диагностики неисправностей систем автомобилей.
- укрепление плаката с правилами и регламентом деловой игры.

Сообщение темы и цели деловой игры, организация подготовительного этапа:

Выдача студентам группы методических указаний по изучению основной и дополнительной литературы.

Так как в группе преобладает тип темперамента - меланхолик, то для актуализации опорных знаний эффективней всего проводить письменную

контрольную работу. Учащиеся будут менее напряженно себя чувствовать, что приведет к более высоким результатам контрольной работы, незначительному уровню влияния субъективных факторов и меньшим затратам времени. При проведении письменной контрольной работы педагог имеет возможность путем визуального наблюдения проверить уровень самостоятельности учащихся.

В соответствии с результатами контроля опорных знаний, типом темперамента и пожеланиями учащихся, заполнивших социометрическую карточку, в группе были сформированы три подгруппы.

Подготовительный этап проводился за 7 дней до проведения деловой игры, студенты не получившие допуск к игре, воспользовались консультациями и сдали задолженности.

Этап I Выдача командам бланки регистрации работы с предложенными вариантами задания, в виде раздаточного материала правила и регламент игры, бланки оценивания работы команд. Этот этап занял 12 минут.

Этап II Анализ группами предложенных ситуаций и выбор рациональных методов устранения неисправностей.

Внутригрупповое взаимодействие во время этапа осуществлялось по принципу:

Команда №1 «полная сеть с лидером», члены группы сами выдвигают лидера, для выполнения управленческих функций;

Команда №2 «полная сеть с лидером», члены группы сами выдвигают лидера, для выполнения управленческих функций;

Команда №3 «звезда», операции по выполнению работы не зависят одна от другой;

Работа на этапе продолжалась 30 минут.

Этап III Доклад о сути проблемных ситуаций и принятых решениях по устранению неисправностей:

1. Команда №2 лидер Студент А. время доклада 8 минут, команда набрала 84 балла;

2. Команда №3, лидер Студент Б., время доклада 11 минут, итог - 79 баллов;

3. Команда № 1, лидер Студент В., время доклада 10 минут, итог - 73 балла.

Работа на этапе продолжалась 29 минут.

Этап IV Дополнения и оценивания работы студентами групп принятых решений и методики проведения работ, их соответствия нормативным требованиям. Результаты взаимооценки работы групп представлены в таблице 2.

Таблица 2 – Взаимооценивание работы команд

Показатели работы	Команды		
	№ 1	№ 2	№ 3
Дополнения	10	15	12
Оценивание команды № 1	X	76	77
Оценивание команды № 2	69	X	75
Оценивание команды № 3	72	80	X

Время работы на этапе 17 минут.

Этап V Подведение итогов деловой игры:

Анализ ошибок игровых команд:

Команда №1 - недостаточное использование нормативных документов, плохая дисциплина, отсутствие культуры речи докладчика, не выполнение работы в установленные сроки;

Команда №2 - отсутствие в принятых решениях элементов технической новизны;

Команда №3 - слабая аргументированность при защите принятых решений, недостаточная компетентность при оппонировании.

Оценка успехов команд и награждение студентов лидирующей команды памятными сувенирами. Заполнение студентами группы анкеты самоанализа деловой игры. Время работы на этапе составило 12 минут.

Общий временной график игры составил 100 минут, что на 10 минут превысило регламент.

Самоанализ результатов проведения деловой игры, осуществлялся по результатам анкетирования. Обработав результаты анкет, мы выяснили, что:

1. 80% учащихся деловая игра помогла глубже разобраться в теоретическом материале.

2. 20% учащихся среди основных причин, не позволивших глубже разобраться в теоретическом материале, указали недостаточное изучение литературы; не полное использование источников информации; новизна применяемого метода обучения; несоблюдение производственной дисциплины.

3. 84% учащихся считают проведение деловой игры приемлемым методом закрепления теоретического материала.

4. 68% учащихся смогли воплотить свои игровые планы, по закреплению теоретического материала.

32% учащихся не реализовали свои планы по причине недостаточной подготовки к исполнению своих ролевых функций; не готовности решать стандартные и нестандартные задачи; трудности принятия решения игровым коллективом;

5. 88% учащихся понравились коллективная выработка решений; продуктивное общение с коллегами; возможность обсуждения и корректировки принятых решений; взаимопомощь и взаимообучение в процессе игры.

6. 32% учащихся считают, что основными ошибками учащихся были: неумение доброжелательно общаться и взаимодействовать с коллегами; компетентно формулировать дополнения и вопросы; грамотно сравнивать носители информации.

7. 72% отдали предпочтение исполнению роли лидера, 60% -человеку действия; 68% - человеку идеи и 48% - человеку контактов

8. 80% учащихся понравилось участие в коллективной выработке решений.

9. 20% учащихся считают, что при коллективной выработке решений сложно достаточно объективно оценить вклад каждого участника в принятие решения; несправедливость в выставлении одной оценки на группу.

10. 64% учащихся предложили увеличить число заданий и время проведения деловой игры;

50% - предложили увеличить количество правил проведения игры;

32% - предложили приглашать для проведения игры специалистов с производства;

54% - предложили проводить деловую игру по окончании темы;

30% - увеличить показатели системы поощрения.

Проанализировав замечания, ошибки и недостатки проведения деловой игры нами были внесены коррективы в методику проведения деловой игры.

Результаты представлены в виде таблицы 3.

Таблица 3 - Коррективы методики проведения деловой игры

№ п/п	Этап проведения занятия	Перечисление корректив, внесенных в методику	Их обоснование
1	2	3	4
I	Подготовительный	Приглашение специалистов с производства; Увеличение регламента игры; Проведение деловой игры после изучения темы Предоставление студентам возможности неформально формировать команды	Более глубокая связь с производственным процессом Недостаток времени на обсуждение решений и подведение итогов Отработка профессиональных навыков Внутригрупповое общение

1	2	3	4
II	Анализ предложенных ситуаций	Увеличение регламента этапа	Большое количество возможных вариантов и методов устранения неисправностей
IV	Оценивание и дополнение	Разработка системы индивидуального поощрения студентов группы. Разработка системы штрафных баллов	Объективное оценивание личного вклада каждого члена группы в принятие решения. Несоблюдение правил игры.

Результат деловой игры

Основными проблемами, с которыми пришлось столкнуться при проведении игры, являются:

- создание на занятии творческой, состязательной атмосферы, в которой критика и самокритика становится нормой и целесообразным поведением;
- ввод участников в игровую деятельность, подчинение личных интересов участников коллективному принятию решения;
- воспитание правильного отношения к справочной информации и умение ею пользоваться при решении практических задач;
- отработка навыков работы в коллективе и с коллективом;
- отработка навыков технически и литературно грамотно излагать свои мысли, аргументировать свои решения;
- управление временным графиком деловой игры.

При проведении деловой игры мы выделили ряд педагогических эффектов:

- студенты проявили интерес к введению ее в учебный процесс;
- интенсивное развитие навыков учащихся - творческих, системно-технических, сотрудничества, коммуникации;

- студенты старались выработать активную жизненную позицию, участвовать в соревновании; способствовали социализации их как личностей;

- оценка выполняемой учебной работы носит более объективный характер.

- то, что в обычной ситуации казалось скучным, тяжелым и неинтересным, в игре стало легким и интересным.

При оценивании эффективности деловой игры мы выделяем несколько составляющих:

1. Экономия времени, получаемая в сравнении результатов принимаемой традиционной методики обучения с результатами деловой игры. Экономия времени определяется как разность между затратами времени на усвоение учебной программы традиционными методами (лекции, семинары, практические занятия) и затратами на достижение этой же цели с применением деловой игры.

2. С помощью деловой игры формируются мнения, навыки и качества, которые не могут отрабатываться иными методами обучения.

3. По результатам оценивания деятельности участников можно получить достаточно полную картину профессиональных и личностных качеств участников.

После проведения игры мы сделали вывод что, из умений и качеств, формируемых в процессе обучения, в наибольшей степени отрабатывались:

- умение принимать решения в реальных производственных ситуациях и защищать их;

- умение работать в коллективе над решением общей задачи;

- инициативность и творческое отношение к своим обязанностям.

При этом можно отметить, что перечисленные умения и качества не всегда отрабатываются традиционными методами обучения.

Рекомендации по управлению деловой игрой

Смысл методических приемов по формированию игрового коллектива сводится к тому, чтобы сделать нецелесообразной индивидуальную

деятельность и, утвердить в глазах игроков необходимость деятельности коллективной, групповой. Среди этих приемов можно отметить следующие:

1. Исходные данные для деловой игры, предлагаемые игровым группам для изучения перед началом первого этапа, должны выдаваться по одному экземпляру на игровую группу;

2. Столы для участников перед началом игры намеренно расставляются так, чтобы коммуникации между ними были облегчены.

Формирование игрового коллектива близко соприкасается с проблемой вовлечения игроков в игру, не возникает, когда задачи, поставленные в игре, изначально представляют интерес для игрока, не возникает, когда участники игры искренне заинтересованы в ознакомлении с новым для них методом обучения.

Когда изначально этого интереса нет: одна из основных задач ведущего - сделать решаемые в игре задачи значимыми для ее участников, повысить степень их мотивации. Тактично, ненавязчиво показать, что решаемые в игре задачи - это то, с чем постоянно сталкиваются на практике,

Тщательная проработка методических материалов по игре является залогом ее успешного проведения. Строгое следование в процессе игры установленной, разработанной заранее методике гарантирует достижение запланированных результатов в обучении. Так непредусмотренные заранее альтернативы, выбираемые игроками, очень желательно просчитывать еще до начала игры, чтобы заранее подготовить по ним соответствующую аргументацию. Компетентность руководителя игры - одно из главных условий проведения игры.

Регулирование временного графика игры и поддержание дисциплины. Отклонения от запланированного временного графика игры происходят чаще всего по двум причинам: либо игровые группы не успевают представить решения к заданному сроку, либо увеличивается длительность обсуждения решений.

Если обсуждение решений выходит за предусмотренные временные рамки, рекомендуется следовать следующим принципам:

1. Времени на обсуждение решений не жалеть.

2. Добиваться конструктивности обсуждения, исключать пустословие, требовать четкости, конкретности в постановке вопросов, формулировании ответов, редакциях предложений и рекомендаций.

3. Управлять длительностью обсуждения решений, не стоит сосредотачиваться на мелочах. Внимание необходимо сконцентрировать на принципиальных сторонах принятых решений.

Проблема ошибочных решений руководства игры - принятие решений должно базироваться на глубоком знании всей нормативной и технической документации. Что же делать, если участники игры настаивают на правильности (целесообразности) своего решения в противовес объявленному мнению руководства игры? Прежде всего, должна быть исключена конфронтация. Если руководство игры убедилось в весомости представленных новых доказательств, следует изменить ранее выставленные оценки.

Нештатные ситуации возникают при проведении даже хорошо организованной игры. Игроки могут обнаружить несоответствия в правилах, придумать неординарный ход или нарушить правила. В любом случае, прежде всего, необходимо восстановить контроль над ситуацией. Зачастую игроки пытаются оказать давление на ведущих и перехватить инициативу. Этого нельзя допускать. Ведущие должны детально разобраться в сложившейся ситуации и проверить ее на соответствие правилам.

Необходимо стремиться свести к минимуму силовое регулирование игры, которое вызывает болезненную реакцию у игроков, а в случае систематического применения силовых методов, может привести к враждебности по отношению к ведущим. Главная задача ведущих - сделать игру интересной для игроков.

Последним этапом игры является ее анализ. Желательно, чтобы в нем приняли участие все игроки и ведущие, так как в этом случае анализ получается наиболее полным. Если это невозможно, ведущие должны сами детально проанализировать все этапы организации и проведения игры, учесть все удача и неудачи, разобраться в их причинах.

Ведущие должны объяснить те или иные действия, предпринятые организаторами и ведущими, дать свою оценку прошедшей игры. Игроки, в свою очередь, должны проанализировать ход игры в целом и свои действия в ней, а также организацию игры.

Все это способствует накоплению опыта у игроков и повышению уровня и культуры игры в целом.

2.3 Педагогический эксперимент

В результате проведения эксперимента в период педагогической практики, нами вместо традиционного монологического изложения материала, были применены интерактивные формы обучения. Создавались проблемные ситуации, показывались пути их разрешения, привлекая учащихся к выдвижению гипотез и их доказательству, производился контроль и оценка знаний и умений студентов по характеру участия в решении проблем.

Итогом использования интерактивных форм обучения является преобразование деятельности учащихся от наблюдения, слушания, запоминания, выполнения действий по образцу к активному участию в решении проблем, выдвижению гипотез и возможного решения заданий. Проявляя при этом репродуктивный и продуктивный уровень познавательной деятельности.

База исследования – КГПОУ Бийский государственный колледж.

Объект исследования – процесс изучения студентами темы «Диагностика неисправностей систем автомобиля и разработка предложений по их устранению».

Предмет исследования – возможность повышения эффективности изучения темы «Диагностика неисправностей систем автомобиля и разработка предложений по их устранению» путем применения интерактивной формы обучения – деловая игра.

Цель исследования – выявить влияние разработанных методических рекомендаций на усвоение междисциплинарного курса «Техническое обслуживание и ремонт автотранспорта»

Задачи исследования:

1. Проанализировать использование методических рекомендаций на усвоение междисциплинарного курса «Техническое обслуживание и ремонт автотранспорта»

2. Провести педагогический эксперимент для проверки эффективного использования методических рекомендаций в учебном процессе.

Гипотеза нашего исследования выглядит следующим образом: Если на занятиях по теме «Диагностика неисправностей систем автомобиля и разработка предложений по их устранению» будут использоваться предложенные нами методические рекомендации, то занятия будут протекать более эффективно, а время, затраченное на изучение темы сократиться.

Методы, применяемые при исследовании:

- анализ учебно-методической и технической литературы,
- наблюдение,
- анкетирование,
- педагогический эксперимент.

Во время подготовки и проведения исследования посещались занятия по МДК «Техническое обслуживание и ремонт автотранспорта», велись наблюдения за организацией учебного процесса, использованием методического обеспечения, проводился контроль занятий по изученным темам с использованием тестовых заданий.

Для участия в исследовании привлекались студенты третьего курса, группы 9АВТ381, 11АВТ381.

В ходе исследования проведены констатирующий эксперимент для определения уровня знаний студентов в двух группах с примерно равным уровнем знаний – контрольную 9АВТ381 и экспериментальную 11АВТ381, анкетирование и формирующий эксперимент. Оценка уровня знаний в ходе экспериментов производилась с использованием тестовых заданий.

Для определения эффективности применения методического обеспечения в учебном процессе проведен педагогический эксперимент, позволяющий проверить эффективность рекомендаций, выработанных на основе теоретических исследований (Рисунок 1) .

При оценке прироста знаний определяют коэффициент эффективности, определяемый отношением среднеарифметического балла за работу в экспериментальной группе ($X_{\text{эксп}} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$) к среднеарифметическому баллу за ту же работу в контрольной группе ($X_{\text{контр}} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$), т.е. $\eta = \frac{X_{\text{эксп}}}{X_{\text{контр}}}$, где N – количество студентов, выполнивших работу; n – оценки, полученные студентами за работу.

Если $\eta > 1$, то эксперимент эффективен;

Если $\eta < 1$, то эксперимент неэффективен.

Этапы педагогического эксперимента

1.Определение начального уровня (НУЗ) знаний, умений и навыков по исследуемым вопросам (констатирующий эксперимент)

2.Обучение, с применением разработанного методического обеспечения

3.Определение достигнутого уровня (ДУЗ) знаний, умений и навыков по исследуемым вопросам.

4.Оценка прироста знаний

5.Сравнительный анализ эффективности экспериментального фактора (ПЗ) и анализ результатов.

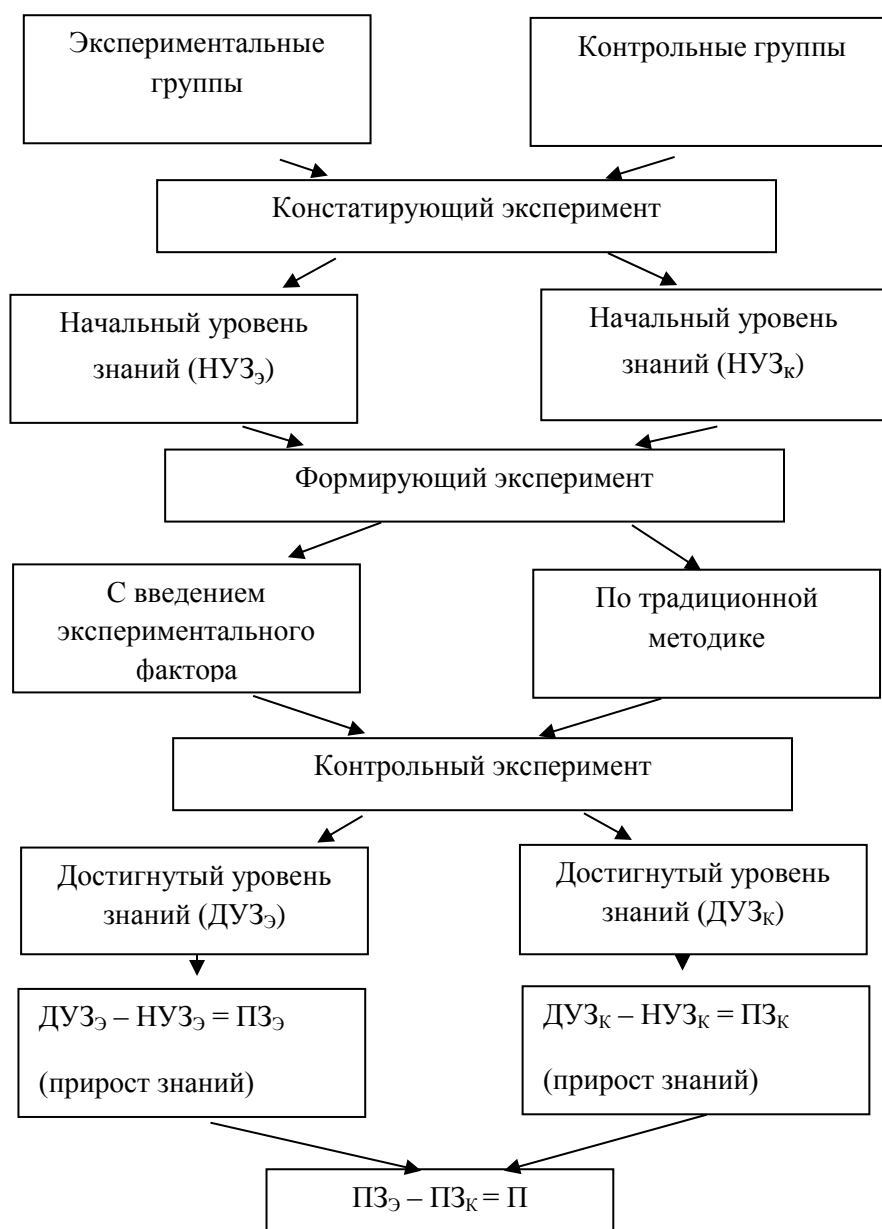


Рисунок 1- Этапы педагогического эксперимента

Исследование проводилось в несколько этапов.

Во-первых, протестированы 15 студентов группы 9АВТ381 Бийского государственного колледжа и 14 студентов группы 11АВТ381. Данные группы обучаются по одинаковым программам по МДК «Техническое обслуживание и ремонт автотранспорта». В связи с этим была проанализирована программа МДК «Техническое обслуживание и ремонт автотранспорта», проведено тестирование, как метод объективно оценивающий уровень учебных достижений.

Во-вторых, была проведена диагностика уровня учебных достижений студентов групп (15 человек – контрольная группа; 14 человек – экспериментальная группа) методом тестирования.

В-третьих, выявлен достигнутый уровень знаний студентов при обучении с использованием разработанной деловой игры. Проведена проверка эффективности проведенного эксперимента.

Констатирующий эксперимент проводился в начале учебного года, а уточняющий – после изучения темы «Диагностика неисправностей систем автомобиля и разработка предложений по их устранению», занятия по которой в разных группах (контрольной и экспериментальной) проводилось с использованием различных методик – в контрольной по традиционной методике проведения практических занятий, а в экспериментальной – с применением интерактивной формы – деловая игра, предложенной нами.

Результаты экспериментов представлены в таблице 5.

Таблица 5 - Изменение достигнутого уровня знаний в ходе эксперимента

Наименование Эксперимента	Группа	
	Контрольная, человек	Экспериментальная, человек
Констатирующий:		
«5»	2	1
«4»	5	5
«3»	8	8
Всего студентов:	15	14
Контрольный		
«5»	2	4
«4»	4	7
«3»	9	3
Всего студентов:	15	14

Результаты констатирующего эксперимента представлены на рисунке 2.

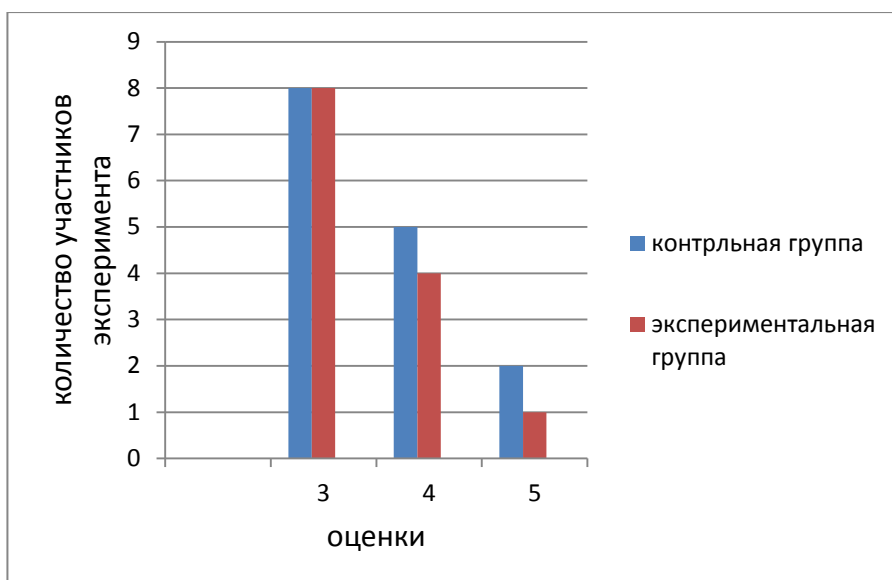


Рисунок 2 – Диаграмма констатирующего эксперимента

Результаты контрольного эксперимента представлены на рисунке 3

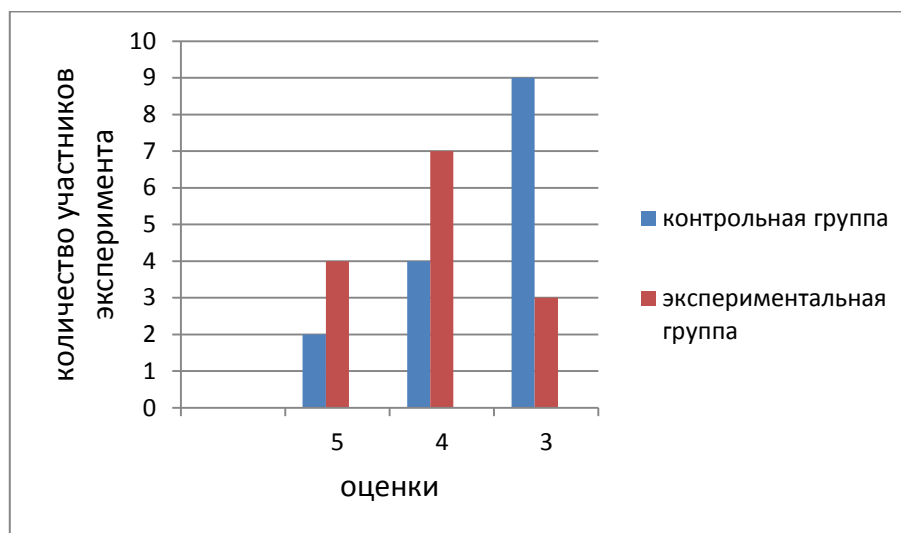


Рисунок 3 – Диаграмма контрольного эксперимента

Прирост знаний составил 0,5. При оценке прироста знаний определялся коэффициент эффективности по формулам, представленным в описании эксперимента:

$$X_{\text{эксп}} = 4,$$

$$X_{\text{контр}} = 3.8$$

$$\eta = 1,05 > 1.$$

Коэффициент эффективности получился больше 1, таким образом эксперимент эффективен.

Анкета состояла из следующих вопросах:

1. Как вы считаете, влияет ли использование интерактивных форм (деловая игра) на результаты учебного процесса?

2. Способствует ли использование интерактивных форм (деловая игра) повышению интереса к изучаемой дисциплине?

3. Зависит ли время изучения отдельных тем дисциплины от использования интерактивных форм (деловая игра) по этим темам?

4. Считаете ли вы, что использование интерактивных форм (деловая игра) на занятиях положительно влияет на формирование и закрепление профессиональных умений и навыков, полученных ими на занятиях в учебных мастерских?

5. Влияет ли использование интерактивных форм (деловая игра) на развитие творческих способностей будущего специалиста?

Для удобства обработки результатов анкетирования анкета предлагалась закрытая, т.е. с ограниченным вариантом ответов. Ответ предлагалось выбрать из следующего ряда:

1. Уверен, что да.
2. Скорее да, чем нет.
3. Затрудняюсь в выборе ответа.
4. Скорее нет, чем да.
5. Уверен, что нет.

Данные, полученные в результате анкетирования, представлены в таблице 6.

Таблица 6 - Распределение ответов в ходе анкетирования (%)

№ вопроса	№ ответа				
	1	2	3	4	5
1	88	9	3	0	0
2	64	16	9	7	4
3	65	15	11	5	4
4	87	9	4	0	0
5	90	5	3	2	0

Подводя итоги проведенного экспериментального исследования можно сделать следующие выводы:

1. Использование интерактивных форм обучения способствует повышению успеваемости.
2. Сокращаются затраты времени на изучение материала.
3. Повышается интерес к изучаемой дисциплине.
4. Пополняется материально-техническая и методическая база учебного заведения.

2.4 Экономическое обоснование проекта

Общая стоимость разработки и выполнения проекта $S_{общ}$ определяется соотношением:

$$S_{общ} = C_{н.р.} + C_{исп.} \quad (2.1)$$

$C_{н.р.}$ - затраты на оплату труда научного руководителя проекта;

$C_{исп.}$ – затраты на оплату интеллектуального труда студента дипломника.

Оплата труда научного руководителя определяется по формуле:

$$C_{н.р.} = T_{н.р.} * t_{н.р.} = 135 * 8 = 1080 \text{ руб.}$$

где $T_{н.р}$ = тарифная ставка почасовой оплаты научного руководителя (135р/ч), $t_{н.р.}$ = 8 часов - время работы научного руководителя с исполнителем проекта.

Теоретическая стоимость оплаты труда исполнителя Сисп., определяется из соотношения:

$$\text{Сисп.} = \text{Тисп} * t_{\text{исп.}}, \quad (2.2)$$

где $\text{Тисп} = 12972$ руб. – Минимальный размер оплаты труда с 15% коэффициентом по Алтайскому краю;

$t_{\text{исп.}} = 2$ месяца - время работы исполнителя (студента-дипломника) над проектом согласно графика учебного процесса.

$$\text{Сисп.} = 12972 * 2 = 25944 \text{ руб.}$$

$$\text{Собщ} = 1080 + 25944 = 27024 \text{ руб.}$$

Вывод по второй главе

Во второй главе выпускной работы рассмотрены особенности проведение занятий по специальным дисциплинам с использованием интерактивных форм и методов обучения. Разработаны методические рекомендации по разработке и проведению деловой игры по теме «Диагностика неисправностей систем автомобиля и разработка предложений по их устранению» междисциплинарного курса «Техническое обслуживание и ремонт автотранспорта».

Подводя итоги проведенного экспериментального исследования сделаны следующие выводы:

1. Использование интерактивных форм обучения способствует повышению успеваемости.
2. Сокращаются затраты времени на изучение материала.
3. Повышается интерес к изучаемой дисциплине.
4. Пополняется материально-техническая и методическая база учебного заведения.

Общая себестоимость разработки проекта составляет 27024 руб.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Интерактивные формы обучения (деловая игра) рекомендуется для применения в образовательном процессе со студентами технического колледжа. Данная форма проведения занятий несет в себе огромные образовательные возможности, так как, управляя её содержанием, включая в сюжет определенные роли, педагог может программировать положительные чувства у студентов. Обучающийся, играя ту или иную роль, обогащает свою собственную личность. В деловой игре обучающийся погружается в квазипрофессиональную деятельность. Знания и умения усваиваются им в контексте профессии, налагаясь на канву профессионального труда. В контекстном обучении знания усваиваются не впрок, для будущего, а обеспечивают игровые действия студента в реальном процессе деловой игры, поэтому деловые игры прижились в нашем коллективе. В деловой игре происходит закрепление знаний и умений, полученных студентами, и осуществляется закрепление путем постановки вопросов и задач в виде тестов различного уровня. Чем больше вопросы связаны с усвоенными ранее знаниями, тем они интереснее для участников. Проблемные вопросы постепенно усложняются и, в случае правильного ответа, у студентов вызывают чувство удовлетворенности своим творческим развитием. Ведь только в творческом коллективе студенты развиваются, не приспособиваясь к жизни, а преобразуя её вокруг себя.

Результатом выпускной квалификационной работы стали разработанные нами методические рекомендации по проведению занятий с использованием интерактивной формы – деловая игра по теме «Диагностика неисправностей систем автомобиля и разработка предложений по их устранению» междисциплинарного курса «Техническое обслуживание и ремонт автотранспорта».

Материалы выпускной работы могут быть использованы педагогами колледжа, реализующего междисциплинарный курс «Техническое

обслуживание и ремонт автотранспорта», а также студентами педагогических вузов в период педагогических практик.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 03.08.2018) «Об образовании в Российской Федерации».
2. Приказ Министерства образования и науки РФ № 383 от 01.09.2014 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 23.02.03 «Техническое обслуживание и ремонт автомобильного транспорта».
3. *Айламазьян, А.М.* Актуальные методы воспитания и обучения: деловая игра [Текст]: монография /.- М.: Владос-пресс, 2000. – 56 с. – Библиогр.: с.11.
4. Активные методы обучения. Российская энциклопедия по охране труда. [Текст]: - М.: НЦ ЭНАС. Под ред. В. К. Варова, И. А. Воробьева, А. Ф. Зубкова, Н. Ф. Измерова. 2007.– Библиогр.: с. 23-24.
5. *Алёшина, О.Г.* Деловая игра как средство развития профессиональных компетенций студентов [Текст]: монография / О.Г. Алёшина // Молодой ученый. – 2014. – №4. – Библиогр.: с. 908-910.
6. *Бабанский, Ю.К.* Проблемное обучение как средство повышение эффективности учения школьников [Текст]: монография /- Изд. 2-е, испр. и доп. - Ростов-на-Дону, 2000.- 505 с. – Библиогр.: с.16.
7. *Баженов, С.П.* Основы эксплуатации и ремонта автомобилей и тракторов [Текст]: учебник / С.П. Баженов, Б.Н. Кузьмин, С.В. Носов; Под ред. С.П. Баженова. – М.: Издательский центр Академия, 2007. – 336 с.
8. *Балаев, А.А.* Активные методы обучения [Текст]: учебник / А.А. Балаев. – М., 2007. –153 с.
9. *Бельчиков Я.М., Бириштейн, М.М.* Деловые игры [Текст]: — Рига: АВОТС, 1989. - с.304. – Библиогр.: с.13-14, 15.
10. *Белоруссова, Е.В.* Деловая игра как средство развития творческой активности студентов в условиях профессионального образования [Текст]: монография /Е.В. Белоруссова // Педагогическое мастерство: Материалы V

междунар. науч. конф. (г. Москва, ноябрь 2014 г.). – М: Буки-Веди, 2014. – Библиогр.: с. 218–220.

11. *Беляева, А.В.* Управление самостоятельной работой студентов // Высшее образование в России [Текст]: монография / 2003. № 6. – Библиогр.: с.105-109.

12. *Бирштейн, М.М.* Основные направления развития деловых игр // Деловые игры в мире [Текст]: монография – СПб.: СПБИЭИ, 1992.-304 с.– Библиогр.: с.71.

13. *Бугаева, А.О.* Направления и условия эффективного развития познавательной активности у учащихся на занятиях по экономическим дисциплинам [Текст]: монография. Вестник КАСУ №1 – 2011. – Библиогр.: с.16.

14. *Бургат, В.В.* Деловая игра как метод активного обучения [Текст]: монография / В.В. Бургат // Сибирский торгово-экономический журнал. – 2014. – №1 (19). - Библиогр.: с. 48-50.

15. *Буров, А.Л.* Основы технического обслуживания автомобилей [Текст]: учебное пособие / А.Л. Буров, Т.К. Макашев. – М.: МГИУ, 2008. – 100 с.

16. *Вахламов, В.К.* Автомобили: Теория и конструкция автомобиля и двигателя [Текст]: учебник для студ. учрежд. сред. проф. образования / В.К. Вахламов, М.Г. Шатров, А.А. Юрчевский. – М.: Издательский центр Академия, 2012. – 816 с.

17. *Вербицкий, А.А.* Активное обучение в высшей школе: контекстный подход [Текст]: монография / М.: «Высшая школа», 1991. - 207 с.– Библиогр.: с. 26, 44-47.

18. *Выготский, Л.С.* Игра и её роль в психологическом развитии ребёнка [Текст]: // Вопросы психологии. 1996. № 6. – Библиогр.: с. 6, 14.

19. *Галушко, Д.И.* Деловые игры [Текст]: монография / Д.И. Галушко. – Киев: Урожай, 1989 – 208 с.– Библиогр.: с. 8.

20. *Горенков, Е.М.* Технологические особенности совместной деятельности учителя и учащихся в дидактической системе [Текст]: //Наша школа. 2003. №4. -Библиогр.: с. 45-49.
21. *Дакупин, В.А.* Использование активных методов обучения [Текст] / В.А. Дакупин. // «Вестник высшей школы» № 8. 2013. –17 с.
22. *Зарукина, Е. В.* Активные методы обучения: рекомендации по разработке и применению: учеб.-метод. пособие [Текст]: монография / Е. В. Зарукина, Н. А. Логинова, М. М. Новик. СПб.: СПбГИЭУ, 2010. – 59 с. – Библиогр.: с. 4, 28-34, 59.
23. *Зинченко, В.П.* Психологические основы построения системы развивающего обучения Д.В. Эльконина, В.В. Давыдова: учеб.пособие[Текст]: монография // В.П. Зинченко. - М.: Гардарики, 2008.– Библиогр.: с. 55-56.
24. *Келейникова, С.В.* Менеджмент. Деловые игры: учеб. Пособие [Текст]: монография / С.В. Келейникова ; Саран.кооп. ин-т РУК. – Саранск:Принт-Издат, 2014. – 68 с. – Библиогр.: с. 8-22.
25. *Крутецкий, В.А.* Основы педагогической психологии.- Изд. 4-е, испр. и доп. [Текст]: монография /- М.: Просвещение, 2003.- 504 с. – Библиогр.: с. 124.
26. *Кубрякова, М.Г.* Инновационные механизмы управления качеством образовательного процесса [Текст]: / М.Г. Кубрякова, Т.А. Султанова // Молодой ученый. – 2015. – №12 (92). – Библиогр.: с. 762–765.
27. *Кукушин, В.С.* Теория и методика[Текст]: монография /– Ростов-на-Дону: Изд-во «Феникс», 2005. –167с. – Библиогр.: с. 32.
28. *Левитес, Д.Г.* Практика обучения: современные образовательные технологии[Текст]: монография /- Воронеж, 1998. - 226 с. – Библиогр.: с. 46, 52-53.
29. *Пидкасистый, П.И.* Психолого - дидактический справочник преподавателей высшей школы [Текст]: / П.И. Пидкасистый, Л.М. Фридман,

М.Г. Гарунов. - М.: Педагогическое общество России, 2005. – 354 с.–
Библиогр.: с. 50.

30. *Платонов, В.Я.* Деловые игры: разработка, организация и проведение: учебник [Текст]: монография / В.Я. Платонов. – М.: Профиздат, 1991. – 156 с. – Библиогр.: с. 45.

31. *Прядильникова, О.В.* Проектирование современного учебного занятия в среднем профессиональном образовании в свете требований ФГОС СПО [Текст]: методическое пособие / О.В. Прядильникова. – Уфа, 2016. – 42 с.

32. *Пузанков, А.П.* Автомобили. Устройство и техническое обслуживание [Текст]: учебник СПО / А.П. Пузанков. – М.: Издательский центр «Академия», 2007. – 350 с.

33. Развитие учащихся в процессе обучения [Текст]: монография/ Под ред. Л. В. Занкова. - М., 2003.- 169с. – Библиогр.: с. 77.

34. *Саенко, Е.В.* Использование деловых игр в профессиональной подготовке студентов колледжа [Текст] / Е.В. Саенко // Студенческая наука XXI века : материалы VIII Междунар. студенч. науч.-практ. конф. (Чебоксары, 25 янв. 2016 г.). В 2 т. Т. 1 / редкол.: О. Н. Широков [и др.]. — Чебоксары: ЦНС «Интерактив плюс», 2016. — № 1 (8). – Библиогр.: с. 132–134.

35. *Селевко, Г.К.* Современные образовательные технологии: учебное пособие [Текст]: монография / Г.К. Селевко. М.: Народное образование, 1998.- 256 с.-Библиогр.: с. 55, 58,215.

36. *Султанова, Т.А.* Профессиональная образовательная среда: сущность, структура, критерии качества [Текст]: монография / Т.А. Султанова // Наука и современность. – 2011. – №8–1. – Библиогр.: с. 334-339.

37. *Филатов, О. К.* Современные образовательные технологии в высшей школе [Текст]: монография /М.: Изд-во МГУТУ, 2004. 144 с. – Библиогр.: том 2., с. 34.

38. Хруцкий, Е.А. Организация проведения деловых игр: Учеб. Пособие для преподавателей сред. спец. учеб, заведений. [Текст]: монография / М.: Высш. шк., 2008.- 320 с. – Библиогр.: с. 16-17, 51.

Электронные источники

39. Активные методы обучения и деловые игры [Электронный ресурс]. Режим доступа <http://conflictmanagement.ru> Tuesday, 18 Oct 2016 09:31:34.

40. Деловые игры: история и классификация [Электронный ресурс]. Режим доступа <http://www.acmegroup.ru> Thursday, 10 Nov 2016 11:25:22.

41. Гиль Е.А. Деловая игра как средство развития общих и профессиональных компетенций. [Электронный ресурс]. Режим доступа <http://nsportal.ru> Wednesday, 5 Oct 2016 12:45:12.

42. Деловые игры в обучении студентов [Электронный ресурс]. Режим доступа <http://uchebnik-online.com> Friday, 28 Oct 2016 13:10:40.

43. Деловая игра как метод активного обучения [Электронный ресурс]. Режим доступа <http://hr-portal.ru> Monday, 21 Nov 2016 16:32:17.

44. Куршева Е.А. Активные и интерактивные методы обучения как способы активизации учебно-познавательной деятельности учащихся [Электронный ресурс]. Режим доступа <https://refdb.ru> Wednesday, 26 Oct 2016 15:13:28.

45. Прусакова АС. Активные методы обучения на занятиях по экономическим дисциплинам. [Электронный ресурс]. Режим доступа <https://open-lesson.net> Saturday, 26 Nov 2016 11:34:32.

46. Характеристики деловых игр и их место в управленческом консультировании [Электронный ресурс]. Режим доступа <http://uchebnik.online/management-organizatsii-ru> Friday, 25 Nov 2016 12:53:30.

47. Что такое деловые игры [Электронный ресурс]. Режим доступа <http://conflictmanagement.ru> Wednesday, 26 Oct 2016 17:26:29.