

# ДЛИТЕЛЬНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ ОБЩИХ И ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ СТУДЕНТОВ ГБПОУ «ИЭК»

И.С. Арсентьева,  
*преподаватель ГБПОУ «ИЭК»*

Длительные образовательные игры - это направление воспитательной и учебной работы, которое помогает погрузиться в материал, предлагаемый для изучения. Участники игры самостоятельно принимают решение и находят единственный возможный для них вариант действий, направленный на решение заданий игры.

Технология длительных образовательных игр применяется в Государственном бюджетном образовательном учреждении Иркутской области «Иркутский энергетический колледж» с декабря 2011 года с момента вступления колледжа в проект «Школа нового поколения» благотворительного фонда О.Дерипаска «Вольное дело» и компании «En+GROUP». Длительные образовательные игры проводятся в основном для всех студентов курса, однако ее можно применять и для обучения конкретной учебной дисциплине.

Цели Длительной образовательной игры:

*Обучающие:*

- обобщение и систематизация знаний по основным разделам дисциплины;
- проверка общего уровня эрудиции;

*Развивающие:*

- развитие познавательной функции, креативность, критическое мышление;
- развитие творческого мышления;

*Воспитательные:*

- воспитание ответственности, уважительного отношения к мнению партнера, формирование умения взаимодействовать и принимать групповые решения;
- воспитание лидерских навыков, инициативности, самостоятельности, ответственности
- воспитание чувства сплоченности и коллективизма.

Использование технологии Длительных образовательных игр позволяет изучить дополнительный теоретический материал и применить знания и опыт не только в процессе выполнения практических заданий, но и в условиях реального времени. Студенты учатся самостоятельно принимать решения, делать определенные выводы и нести за них ответственность, работать в коллективе.

Длительная игра потому и длительная, что проходит не за одно занятие, а минимум за 2 недели, самая длительная игра начинается на первом курсе при изучении студентами учебной дисциплины «Введение в специальность» продолжается на третьем курсе в процессе изучения ПМ 01. «Обслуживание электрооборудования электрических станций, сетей и систем, и завершается защитой проекта на четвертом курсе в ПМ 03. «Контроль и управление технологическими процессами».

За время участия в проекте «Школа нового поколения» студенты колледжа стали участниками таких длительных образовательных игр как: «Энергия – наша работа», «Ажуры истории Иркутской Слободы», «Первые шаги в колледже», «Мое экологическое Я», «Правовой ринг», «Наша масленица», «Время быть лидером». Эти длительные образовательные игры являются традиционными для колледжа и проходят ежегодно.

Технологию длительных образовательных игр используют преподаватели на уроках своих учебных дисциплинах. Например, уже 4 год проходит длительная образовательная игра под названием «Энергетика будущего», которая начинается на 2 курсе на дисциплине Электрическое оборудование электрических станций сетей и систем и продолжается на третьем и четвертом курсах, по мере изучения учебного материала. Итогом этой длительной образовательной игры являются социальные и бизнес – проекты по использованию электрического оборудования для нужд нашего общества.

Структура каждой длительной образовательной игры уникальна, но в них есть основные элементы, которые повторяются из игры в игру. Во-первых, легенда игры.

Легенда игры это краткое вступление, которое может охватывать вопросы истории, теоретические аспекты и ставит самый главный вопрос: зачем студенты будут в дальнейшем участвовать в длительной образовательной игре.

Во-вторых, студентам дается так называемое домашнее задание. Этот этап очень важен, так как, прежде чем выполнять какие-либо задания на практике, посещать предприятия, студенты должны иметь теоретическую базу и иметь представление, с чем им придется столкнуться на дальнейших этапах игры.

В-третьих, это рабочие листы. Рабочие листы это непосредственно задания, которые студенты получают на различных этапах игры. Задача рабочих листов структурировать знания студентов, дать им направление мысли, а может и выявить проблему, решение которой, поможет им в реализации всего проекта.

Рабочие листы могут выдаваться студентам перед посещением предприятия, музея, либо перед прохождением квеста и служат некой подсказкой, какую именно информацию им необходимо добыть. Добыча информации во время длительной образовательной игры возможна из всех известных и доступных ресурсов. В длительной образовательной игре не может быть победителей и проигравших, есть команды, добывшие больше информации и команды, не добывшие информацию. До команд очень важно донести, что цель длительной образовательной игры не соревнование, а получение знаний.

Квест это одна из форм, в которой может проходить этап длительной образовательной игры. Квест от английского *Quest* — «*поиск, предмет поисков, поиск приключений, исполнение рыцарского обета*». В мифологии и литературе на английском языке понятие «квест» изначально обозначало один из способов построения сюжета — путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей. Студентам квесты более знакомы по компьютерным играм, наверное, поэтому это один из самых любимых этапов в длительных образовательных играх. Действительно, квесты длительных игр похожи на компьютерные игры, ведь участникам необходимо выполнить

интеллектуальное задание для того, чтобы найти определенную точку, добраться до этой точки и выполнить следующее задание, и так до тех пор, пока не будет достигнута цель, определенная в начале квеста. Например, целью квеста в рамках Длительной образовательной игры «Энергия – наша работа», является написание рассказа о колледже «Из настоящего в прошлое».

Другая форма – образовательная экскурсия – посещение какого-либо места, сбор информации по рабочим местам и создание презентации или видеоролика с отчетом об увиденном. Образовательная экскурсия ставит перед участниками проблему, которую они решают, через знакомство с опытом на посещаемом объекте. Студенты «Иркутского энергетического колледжа» участвовали в 3 крупных образовательных экспедициях: «Пушкиногорье-2012», целью которой было знакомство с бытом, укладом и архитектурой 17 века, «От плотины к столбам» (посещение заповедника Красноярские столбы и Красноярской ГЭС), «Черемхово-2015», целью которой стало знакомство студентов колледжа с основами бережливого производства.

Итогом любой длительной образовательной игры является создание фильма, ролика, презентации или реализация проекта по проблеме, сформулированной либо в самой длительной игре, либо самими студентами.

Еще одним важным итогом длительных образовательных игр является формирование общих компетенций, таких как:

- Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.
- Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.
- Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.
- Работать в коллективе и команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.

- Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), результат выполнения заданий.
- Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.

После подведения итогов игры каждый студент получает сертификат об участии в длительной образовательной игре, в котором указывается какие общие компетенции освоены студентом.

Таким образом, можно говорить о том, что Длительные образовательные игры это образовательный проект, итогом которого становятся знания, умения и опыт участников, полученный самостоятельно в условиях реальной деятельности.