

ОӘЖ 372.862

МАМАНДАНДЫРЫЛҒАН ПӘНДЕР БОЙЫНША САБАҚТАРДА ОЙЫН ТЕХНОЛОГИЯЛАРЫН ҚОЛДАНУ ЕРЕКШЕЛІКТЕРІ

Бекібаева Алима Қыдырбайқызы

т.ғ. магистрі, Х.Өзбекғалиев атындағы Маңғыстау жоғары политехникалық колледжінің арнайы пән оқытушысы, Ақтау қ., Қазақстан

Педагогикалық және техникалық білімді біріктіру арқылы мамандандырылған пәндер бойынша сыныпта ойын технологияларын қолдану ерекшеліктерін және оларды кейіннен кәсіби қызметте қолдануды қарастырамыз. Ол үшін біз «Кәсіптік оқыту» (салалар бойынша) мемлекеттік білім беру стандарттарының талаптарын және тиісті жұмысшылар мен қызметкерлердің кәсіби стандарттарын талдадық. Ойын қызметінде оқушылардың жұмыс орнындағы мінез-құлық үлгілерін қолданатын ойнау процесінің маңызы зор. Сондай-ақ, тиімді нәтижеге осы қызметті түзету әдісі және осы кәсіби қызметте өзін-өзі іске асыру және өзін-өзі таныту үшін кәсіби міндеттерді орындау үшін қандай тәсілдер қолданылады. Мысал ретінде машина жасау шеберлерін осы тақырыпқа үйретуде қолданылатын бір ойын бар «Өлшеу аспаптарының сапасы жалпы өндірістің талап етілетін сапасының негізі ретінде».

Кілт сөздер: Мұғалімнің қызметі, әдіснама, ойын технологиялары, ойын, кәсіби құзыреттер, пәнді меңгеру нәтижелері.

Мақалада мамандандырылған дайындық пәндерінде ойын технологияларын қолдану ерекшеліктері талқыланады. Ойын технологиясын (ОТ) ойын көмегімен белгілі бір сюжетті жүзеге асырудың осындай педагогикалық әдістері деп түсінетін боламыз. Ойнау – балалардың негізгі қызметі, біз ересектердің ойнау белсенділігін қарастырамыз, бітірушінің жұмыс орнында туындауы мүмкін өндірістік жағдайларды қарастыра отырып, ойнаймыз.

Ойын іс-шараларында біз үшін ойын процесінің маңызы зор, ол оқушылар жұмыс орнындағы мінез-құлық үлгілерін қолданады және тиімді нәтиже алу үшін осы іс-шараларды қалай түзетуге болады, сондай-ақ өзін-өзі іске асыру мен өзін-өзі таныту үшін кәсіби міндеттерді орындаудың қандай әдістерін қолданады.

Мысалы, «Өлшеу аспаптарының сапасы жалпы өндірістің талап етілетін сапасының негізі ретінде» тақырыбында машина жасау шеберлерін даярлауда қолданылатын бір ойын ұсынылады.

Мақаланың мақсаты — машина жасауда шеберлерді даярлау үшін мамандандырылған пәндер бойынша ойын технологиясын қолдану ерекшелігін негіздеу және мысалы, бір ойын қарастырылады.

Зерттеу әдістері мен принциптері

Жұмысты жүргізу процесінде бақылау, әңгімелесу және қызмет нәтижелерін талдау сияқты ғылыми әдістер қолданылды.

Негізгі нәтижелер

ОТ бойынша ойын көмегімен белгілі бір сюжетті жүзеге асырудың осындай педагогикалық әдістерін түсінетін боламыз. Ойнау – балалардың негізгі қызметі, біз ересектердің ойнау белсенділігін қарастырамыз, бітірушінің жұмыс орнында туындауы мүмкін өндірістік жағдайларды қарастыра отырып, ойнаймыз. Ойын іс-шараларында біз үшін ойын процесінің маңызы зор, ол оқушылар жұмыс орнындағы мінез-құлық үлгілерін қолданады және тиімді нәтиже алу үшін осы іс-шараларды қалай түзетуге болады, сондай-ақ өзін-өзі іске асыру мен өзін-өзі таныту үшін кәсіби міндеттерді орындаудың қандай әдістерін қолданады.

Халықаралық педагог білім беру ғылым академиясының академигі, профессор, «Білім беру технологиялары энциклопедиясының» авторы Г.К. Селевко «Іс-әрекет моделі қалыптасып, жетілдірілген практикалық тәжірибені қайта жасауға және ассимиляциялауға бағытталған жағдайлардағы іс-шаралар түрлері» деп түсінеді [4, 9, 10].

ОТ педагогикалық технологияның бір бөлігі болып табылады. Білім беру процесінде АТ-ны оқу және қолдану проблемасы өте ұзақ уақыт бойы зерттеліп келеді. ОТ-ны зерттеумен педагогика саласындағы көптеген орыс ғалымдары айналысты, мысалы, П.П. Блонский, Л.С. Выгоцкий, А.Н. Леонтьев, С.Л. Рубинштейн, Д.Б. Элконин, К.Д. Ушинский және т.б.

Қазіргі уақытта ойын теорияларын, олардың әдіснамалық негіздерін сипаттау және дамыту, олардың әлеуметтік сипатын негіздеу және білім алушының кәсіби дамуы үшін қажетті маңызы әлі күнге дейін жүзеге асырылуда. ОТ кез келген саладағы мұғалімдердің қызығушылығын тудырады [4, 5, 7, 10].

ОТ ұғымы оқу процесін ұйымдастырудың әдістері мен тәсілдерінің үлкен тобы ретінде түсінілетін болады. ОТ әр түрлі педагогикалық ойындар (ПО) түрінде болуы мүмкін. ПО-ның нақты белгіленген оқу мақсатын және тиісті педагогикалық нәтижені қамтуы міндетті, ол негізделуі мүмкін және қызметтің оқу-танымдық бағытына ие болуы мүмкін. Бұл кәсіби қызметтегі ойындар мен ПО арасындағы айырмашылықтың елеулі ерекшелігі [4, 5].

ПО-ды оқу процесіне енгізу үшін келесіні талдау қажет: қандай құзыреттерді немесе олардың бөліктерін қалыптастыру және дамыту қажет, біздің жағдайда кәсіби құзыреттерді (атап айтқанда, мамандандырылған) және ОТ-ны пайдалану кезінде қандай оқу материалын игеру қажет, ойын қызметін

сабақтың нақты тақырыбы үшін ОТ неғұрлым тиімді болатын кәсіби және басқа да оқыту әдістерімен біріктіру және ойынды өткізу үшін қашан жоспарлау керектігін анықтау [1, 4].

Студенттердің болашақ еңбек белсенділігін олар орындайтын функцияларға сәйкес талдау олардың еңбегін нақты қызмет түрі ретінде айқындауға мүмкіндік береді, өйткені мұндай қызметтің нәтижесі әр түрлі салалар үшін жоғары білікті қызметкерлерді даярлау болады.

Тәжірибеге бағдарланған тапсырмаларды орындау кезінде ойында кәсіби белсенділікті модельдеуді қолдануды ұсынамыз. Тапсырмаларды орындау кезінде білім алушылар әдістемелер мен операциялардың қазіргі заманғы комбинацияларын меңгеруі, кәсіби саладағы жұмыстарды орындаудың анағұрлым озық (инновациялық) тәсілдерін меңгеруі тиіс.

«Өлшеу аспаптарының сапасы жалпы өндірістің талап етілетін сапасының негізі ретінде» ойынын мысалға келтірейік. Ойынды сынақ аптасына дейін машина жасау механиктері үшін мамандандырылған дайындықтың бірнеше пәндері бойынша ойнаған орынды.

Ойынның негізгі мақсаты - тексеру (калибрлеу) рәсімдері арасындағы айырмашылықтарды нақты түсінуді қалыптастыру және дамыту, сондай-ақ өлшеу аспаптарын таңдаудың негіздемесімен сертификаттау және кәсіпорындар қызметінің ерекшелігін ескере отырып, рәсімдер бойынша қажетті құжаттаманы толтыру.

Ойынға дайындық. Педагогке қойылатын талаптар:

1. ойынның шарттарын, сценарийі мен регламентін әзірлейді; Қажетті үлестірме материалдар жиынтығы дайындалады.

2, Барлық оқушыларды 3 адамнан аспайтын топтарға бөледі.

3, Оқушыларға ойынның күні мен уақыты туралы алдын ала хабарлайды.

4, Оқушыларға ойын басталмас бұрын ойын және қауіпсіздік бойынша нұсқаулар береді.

Әртүрлі мамандардың лауазымдық міндеттеріне және машина жасау кәсіпорнының метрология бөліміне еліктеу мақсатында ойынды компьютер сыныбында жүргізген жөн.

2, Оқытушы кеңесші ретінде әрекет етеді, жобалық топтарға да, сондай-ақ білім алушылар қатарынан сараптау кеңесінің мүшелеріне де көмек көрсетеді.

Қатысушыларға арналған ойынды дайындауға қойылатын талаптар:

1, Ойын тақырыбы бойынша ұсынылатын әдебиеттерді алдын ала зерделеу және кәсіпорын қызметінің ерекшеліктерін ескере отырып, құжаттаманы толтыру кезінде рәсімдер мен талаптар тәртібі туралы ақпарат жинау.

2, Топтың әрбір мүшесі өз міндетін топтағы өзінің ұстанымына сәйкес орындайды және қажетті құжаттар жиынтығын толтырады.

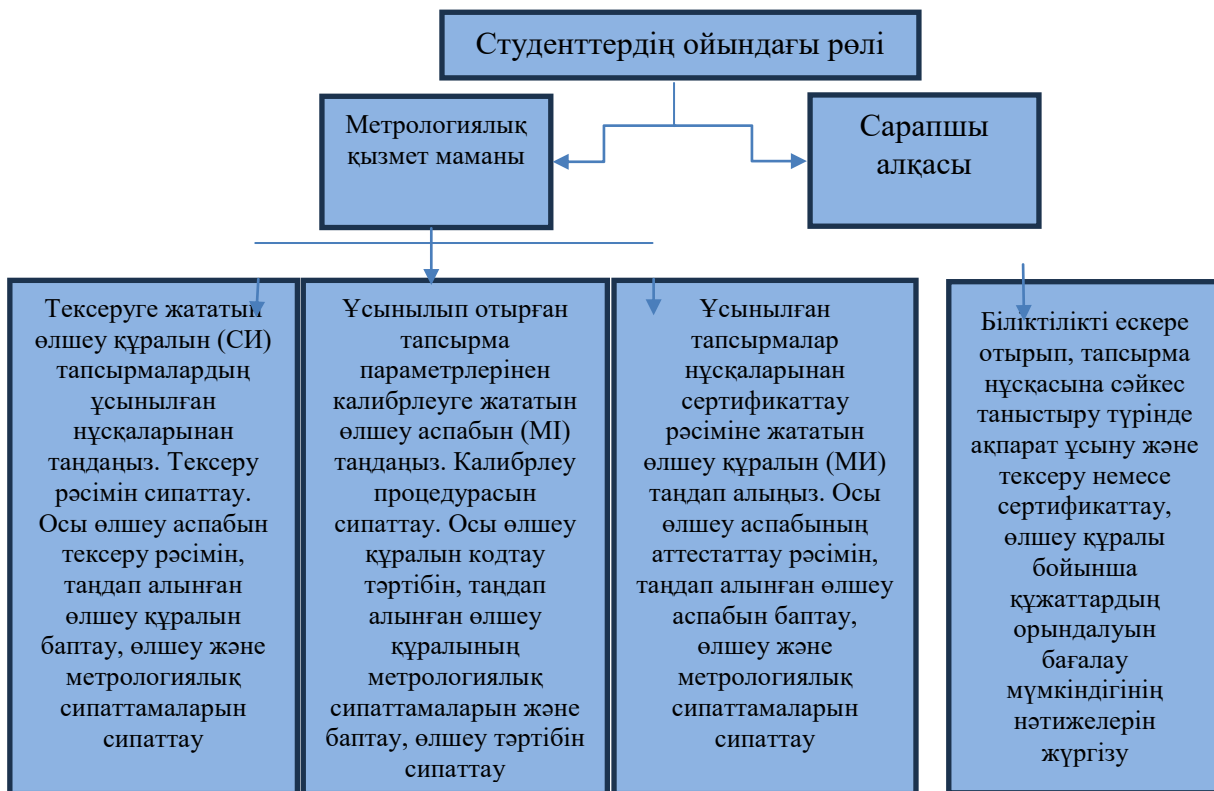
1, Жауап ретінде барлық қатысушылардың құжаттар жиынтығы біріктіріліп, бүкіл топтың қорытынды тұсаукесері құрылатын болады.

2, Қатысушылар кәсіпорын туралы мынадай мәліметтерді талдасын: оның атауын, салалық тиесілігін, ұйымның негізгі өндірістік бағыттарын, метрологиялық қызмет көрсету орнын көрсете отырып, басқарудың ұйымдық құрылымының схемасын; өзгерту құралдарының тізбесі, өлшеу аспаптарының паспорттары; кәсіпорын қызметінің ерекшеліктерін ескере отырып, қолда бар құжаттардың үлгілері.

Ойын жоспары (сценарий):

1) Қатысушы білім алушылар мұғалімнің көмегімен немесе өз бетінше топтарға бөлінеді. қауіпсіздік ережелері мен сақтану шаралары туралы нұсқаулық жүзеге асырылады;

2) топтың (студенттің) әрбір мүшесі 1-суретте ұсынылған таңдалған рөлге сәйкес практикаға бағдарланған тапсырманың бір нұсқасын ғана орындайды;



1-сурет. Қатысушылардың ойындағы рөлдері

3) барлық топтар кәсіпорын, өлшеу құралы туралы қажетті құжаттаманың өзіндік жиынтығын алады және талқылауды ұйымдастырады; Оқушылар өз топтарындағы процедураны таңдаудың дұрыстығын негіздейді; Осыдан кейін олар практикаға бағдарланған тапсырмаға сәйкес рәсімдер бойынша құжаттарды толтырады; рәсімнің аяқталған жобасы – жұмыс нәтижесі;

4) барлық топтар құжаттар жиынтығын ұсынады және сарапшыларға рәсімді таңдау негіздемесін көрсете отырып, өз жобаларын ұсынады;

5) сараптамалық кеңес білім алушылар арасынан бағалау критерийлерін хабардар етеді және рәсімге сәйкес құжаттаманы толтырудың дұрыстығын, сондай-ақ біліктілік сипаттамаларын ескере отырып, тапсырманы орындау нұсқасы туралы ақпарат беру мүмкіндігін бағалайды;

6) ұсынылған критерийлерге сәйкес жобаның ең үздік тұсаукесерін Сараптамалық кеңестің төрағасы айқындайды;

7) ойын нәтижелері (мұғалім қорытындылаған).

8) Ойынның ұзақтығы – 4 академиялық сағат.

Осындай ойын технологиясын пайдалана отырып, оқушылар процедура түрін тез анықтауды үйренеді және өлшеу аспаптарымен жүргізілетін процедураларға қажетті құжаттар жиынтығын жасайды. Осындай іс-шаралардың нәтижесінде магистранттар арасында жалпы мәдени және жалпы кәсіби құзыреттерді дамытамыз және кәсіби міндеттерді шешуде оларға пайдалы болатын мамандандырылған құзыреттерді қалыптастырамыз.

Пайдаланылған әдебиеттер тізімі

1. Алешугина Е.А., Ваганова О.И., Прохорова М.П. Методы и средства оценивания образовательных результатов студентов вуза // Проблемы современного педагогического образования. - 2018. - № 59-3. - С. 13- 16.

2. Башкова С.А. Специфика отбора содержания дисциплин профессионального цикла на основе компетентностного подхода // Техническое регулирование в едином экономическом пространстве: Сборник статей IV Всероссийской научно-практической конференции с международным участием (19 мая 2017 г.). - Екатеринбург: Российский государственный профессионально- педагогический университет, 2017. — С. 163-166.

3. Башкова С.А. Особенности содержания дисциплин по профильной подготовке магистров // Международный научно-исследовательский журнал. — 2022. - № 6-4(120). - С. 10-14. - DOI: 10.23670/IRJ.2022.120.6.132.

4. Ваганова О.И., Смирнова Ж.В., Мокрова А.А. Применение игровых технологий в обучении студентов // Инновационная экономика: перспективы развития и совершенствования. - 2019. - № 1(35). — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/primenenie-igrovyyh-tehnologiy-v-obuchenii-studentov>

5. Зайцев В.С. Игровые технологии в профессиональном образовании. - Челябинск: Библиотека А. Миллера, 2019. - 23 с.

6. Кучугуров И.В., Башкова С.А. Мотивация студентов на получение профессионального-педагогического образования // Социальные и технические сервисы: проблемы и пути развития: сборник статей по материалам IV Всероссийской научно-практической конференции (24 ноября 2017 г.).- Нижний

Новгород: Нижегородский государственный педагогический университет имени Козьмы Минина, 2018. - С. 51-53.

7. Веденеева С.В., Савва Л.И., Саугушев Н. Педагогические технологии в современном образовательном процессе. — М.: Мир науки, 2016. - 284 с.

8. Рабочая программа дисциплины «Методика дополнительного профессионального обучения». — Екатеринбург: Российский государственный профессионально-педагогический университет, 2020. — 16 с.

9. Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий. - М.: Народное образование, 2005. - 556 p. — URL: https://ddtks.ru/files/documents/metod/g-selevko_ehnciklopedija_obrazovatelnykh_tekhnolog.pdf .

10. Касаткина Н.Э., Градусова Т.К., Жукова Т.А. и др. Современные образовательные технологии в учебном процессе вуза. - Кемерово: КРИПО, 2011. — 237 с.

11. Kuchugurov I.V., Bashkova S.A. Motivacija studentov na poluchenie professional'nogo-pedagogicheskogo obrazovanija [Motivation of students for professional and pedagogical education] // Social'nye i tehnicheckie servisy: problemy i puti razvitija [Social and technical services: problems and ways of development] : a collection of articles based on the materials of the IV All-Russian Scientific and Practical Conference, (November 24, 2017). - Nizhny Novgorod: Nizhny Novgorod State Pedagogical University named after Kozma Minin, 2018. — P. 51-53. [in Russian]

12. Pedagogicheskie tehnologii v sovremennom obrazovatel'nom processe [Pedagogical technologies in the modern educational process]. - М.: World of Science, 2016. — 284 p. [in Russian]

13. Rabochaja programma discipliny "Metodika dopolnitel'nogo professional'nogo obuchenija" [The working program of the discipline "Methodology of additional professional training"]. — Yekaterinburg: Russian State Vocational Pedagogical University, 2020. — 16 p. [in Russian]

14. Selevko G.K. Ehnciklopedija obrazovatelnykh tehnologii [Encyclopedia of Educational Technologies]. - М. : Public education, 2005. — 556 p. — URL: https://ddtks.ru/files/documents/metod/g-selevko_ehnciklopedija_obrazovatelnykh_tekhnolog.pdf. [in Russian]

15. Kasatkina N.Е., Gradusova T.K., Zhukova T.A., et al. Sovremennye obrazovatel'nye tehnologii v uchebном processe vuza [Modern educational technologies in the educational process of the university].— Кемерово: CRIRPO, 2011. — 237 p. [in Russian]

ОСОБЕННОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ ПО СПЕЦИАЛИЗИРОВАННЫМ ПРЕДМЕТАМ

Бекібаева Алима Қыдырбайқызы

Рассмотрены особенности применения игровых технологий на уроках по специализированным предметам путем объединения педагогических и технических знаний и их последующего применения в профессиональной деятельности. Проанализировали требования профессионального стандарта технического и профессионального образования по специальности "Профессиональное обучение (по отраслям)". Большое значение в игровой деятельности имеет игровой процесс, в котором учащиеся используют модели поведения на рабочем месте. Также для эффективного результата применяется метод корректировки данной деятельности и подходы, используемые для выполнения профессиональных задач по самореализации в данной профессиональной деятельности. Примером может служить игра, используемая при обучении мастеров машиностроения по теме: «Качество измерительных приборов как основа требуемого качества производства в целом».

Ключевые слова: деятельность учителя, методология, игровые технологии, игра, профессиональные компетенции, результаты освоения дисциплины.

PECULIARITIES OF USING GAME TECHNOLOGIES IN TEACHING OF SPECIALIZED SUBJECTS

Bekibayeva Alima

Considered the peculiarities of using game technologies in teaching of specialized subjects by combining pedagogical and technical knowledge and their subsequent application in professional activities. Analyzed the requirements of the professional standard of technical and vocational education in the specialty "Vocational education (by branches)". Great importance in the game activity is the game process in which students use models of behavior in the workplace. Also the method of adaptation of this activity and approaches used for performance of professional tasks for self-realization in this professional activity are applied for effective result. An example of this is the game used in the teaching of this topic to mechanical engineering masters: "Quality of measuring instruments as a basis of required quality of production in general".

Keywords: teaching activity, methodology, game technologies, game, professional competences, results of mastering the discipline.

References

1. Aleshugina Ye.A., Vaganova O.I., Prokhorova M.P. Metody i sredstva otsenivaniya obrazovatel'nykh rezul'tatov studentov vuza [Methods and means of evaluating the educational results of university students] // Problemy sovremennogo pedagogicheskogo obrazovaniya - Problems of modern pedagogical education. - 2018. - № 59-3. - pp. 13- 16. [in Russian]
2. Bashkova S.A. Spetsifika otbora sodержaniya distsiplin professional'nogo tsikla na osnove kompetentnostnogo podkhoda [Specificity of the selection of the content of disciplines of the professional cycle based on the competence approach] // Tekhnicheskoye regulirovaniye v yedinom ekonomicheskoye prostranstve: Sbornik statey IV Vserossiyskoy nauchno-prakticheskoy konferentsii s mezhdunarodnym uchastiyem (19 maya 2017 g.) - Technical regulation in the common economic space: Collection of articles of the IV All-Russian scientific-practical conference with international participation (May 19, 2017). - Yekaterinburg: Russian State Professional and Pedagogical University, 2017. — pp. 163-166. [in Russian]
3. Bashkova S.A. Osobennosti sodержaniya distsiplin po profil'noy podgotovke magistriv [Features of the content of disciplines on profile training of masters]// Mezhdunarodnyy nauchno-issledovatel'skiy zhurnal - International Research Journal. — 2022. - № 6-4(120). - pp. 10-14. - DOI: 10.23670/IRJ.2022.120.6.132. [in Russian]
4. Vaganova O.I., Smirnova ZH.V., Mokrova A.A. Primeneniye igrovyykh tekhnologiy v obuchenii studentov [Application of game technologies in teaching students] // Innovatsionnaya ekonomika: perspektivy razvitiya i sovershenstvovaniya - Innovative economics: prospects of development and improvement. - 2019. - № 1(35).<https://cyberleninka.ru/article/n/primenenie-igrovyyh-tehnologiy-v-obuchenii-studentov> [in Russian]
5. Zaytsev V.S. Igrovyye tekhnologii v professional'nom obrazovanii [Game technologies in professional education]. - Chelyabinsk: Biblioteka A. Millera, 2019. - 23 p. [in Russian]
6. Kuchugurov I.V., Bashkova S.A. Motivatsiya studentov na polucheniye professional'nogo-pedagogicheskogo obrazovaniya [Motivation of students to obtain professional-pedagogical education]// Sotsial'nyye i tekhnicheskiye servisy: problemy i puti razvitiya: sbornik statey po materialam IV Vserossiyskoy nauchno-prakticheskoy konferentsii (24 noyabrya 2017 g.)- Social and technical services: problems and ways of development: a collection of articles on the materials of the IV All-Russian scientific-practical conference (November 24, 2017).- Nizhny Novgorod: Nizhny Novgorod State Pedagogical University named after Kozma Minin, 2018. -

pp. 51-53. [in Russian]

7. Vedeneyeva S.V., Savva L.I., Saugushev N. Pedagogicheskiye tekhnologii v sovremennom obrazovatel'nom protsesse - Pedagogical technologies in the modern educational process. — M.: Mir nauki, 2016. - 284 p. [in Russian]

8. Rabochaya programma distsipliny «Metodika dopolnitel'nogo professional'nogo obucheniya» [Working program of the discipline "Methodology of additional professional training"]. - Ekaterinburg: Russian State Professional and Pedagogical University, 2020. — 16 p. [in Russian]

9. Selevko G.K. Entsiklopediya obrazovatel'nykh tekhnologiy - Encyclopedia of educational technologies. - M.: Narodnoye obrazovaniye, 2005. - 556 p. [in Russian].

10. Kasatkina N.E., Gradusova T.K., Zhukova T.A. Sovremennyye obrazovatel'nyye tekhnologii v uchebnom protsesse vuza - Modern educational technologies in the educational process of higher education institution. - Kemerovo: KRIRPO, 2011. — 237 p. [in Russian]

11. Kuchugurov I.V., Bashkova S.A. Motivaciya studentov na poluchenie professional'nogo-pedagogicheskogo obrazovaniya [Motivation of students for professional and pedagogical education] // Social'nye i tehnicheckie servisy: problemy i puti razvitiya [Social and technical services: problems and ways of development]: a collection of articles based on the materials of the IV All-Russian Scientific and Practical Conference, (November 24, 2017). - Nizhny Novgorod: Nizhny Novgorod State Pedagogical University named after Kozma Minin, 2018. — P. 51-53. [in Russian]

12. Pedagogicheskiye tekhnologii v sovremennom obrazovatel'nom processe [Pedagogical technologies in the modern educational process]. - M.: World of Science, 2016. — 284 p. [in Russian]

13. Rabochaya programma distsipliny "Metodika dopolnitel'nogo professional'nogo obucheniya" [The working program of the discipline "Methodology of additional professional training"]. — Yekaterinburg: Russian State Vocational Pedagogical University, 2020. — 16 p. [in Russian]

14. Selevko G.K. Ehnciklopediya obrazovatel'nykh tekhnologii [Encyclopedia of Educational Technologies]. - M. : Public education, 2005. — 556 p. — URL: https://ddtks.ru/files/documents/metod/g-selevko_ehnciklopediya_obrazovatel'nykh_tekhnolog.pdf. [in Russian]

15. Kasatkina N.Je., Gradusova T.K., Zhukova T.A., et al. Sovremennyye obrazovatel'nyye tekhnologii v uchebnom processe vuza [Modern educational technologies in the educational process of the university].- Kemerovo: CRIRPO, 2011. — 237 p. [in Russian]