

Краевое государственное бюджетное
профессиональное образовательное учреждение
«Хабаровский колледж отраслевых технологий и сферы обслуживания»

«Школа молодого педагога»



Игропрактика как эффективный ФГОС-инструмент для достижения образовательных результатов в системе СПО

Бывалина Л.Л. – руководитель Школы
молодого педагога

г. Хабаровск, 2026 г.

**ФГОС: 3 группы
образовательных
результатов**

Навыки XXI века (ключевые компетенции)

Базовые (фундаментальные) навыки

как обучающиеся применяют
базовые навыки для решения
повседневных задач

1. Навыки чтения и письма
2. Математическая грамотность
3. Естественно-научная грамотность
4. ИКТ-грамотность
5. Финансовая грамотность
6. Культура и гражданская грамотность

Компетенции

как обучающиеся решают
более сложные задачи

7. Критическое мышление/
решение проблем
8. Креативность
9. Коммуникабельность
10. Коллаборация
(сотрудничество)

Личностные качества

как обучающиеся решают
задачи в изменяющихся
условиях

11. Любознательность
12. Инициативность
13. Упорство/настойчивость
14. Способность
адаптироваться
15. Лидерство
16. Социальная и культурная
осведомленность

**Непрерывное
образование**

ФГОС: 3 группы образовательных результатов



ФГОС: 3 группы образовательных результатов



Системно-деятельностный подход (СДП)

ЛР – отношение, интерес...

МР – находить, выявлять, выбирать...

ПР – осознавать, владеть, использовать...

Ключевые особенности реализации ФГОС

« - »	«+»
Передача готовых знаний, новые знания передаются в готовом виде	Развитие умений по открытию и применению знаний, обучающиеся «добывают» их сами в процессе самостоятельной исследовательской деятельности
Педагог – транслятор знаний. Роль педагога – лидирующая, ученика – пассивный реципиент	Педагог – организатор учебной деятельности. Роль педагога – консалдинговая, ученика – активный трансформатор
Фронтальное пространство с ориентацией на «среднего» ученика	Альтернативное пространство с дифференциальными треками (индивидуальные, групповые)
Репродуктивные задания на повторение и запоминание, упражнения и мероприятия, типовые задачи в учебном контексте	Продуктивные задания на применение и интеграцию знаний, активности, события, проекты, прикладное использование в реальных условиях, развитие умений действовать в неопределенных обстоятельствах

Игропрактика

Игропрактика – одна из ключевых методик в достижении образовательных результатов согласно ФГОС.

Игропрактика – метод обучения, основанный на использовании игр и игровых технологий для достижения образовательных целей.

Игропрактика – это применение игровых методов для решения различных практических задач

Игропрактика – это возможность быстро, в безопасных условиях развивать компетенции/ приобретать новые навыки, генерировать и тестировать идеи, определять векторы развития ситуации

Игропрактика позволяет за краткосрочный период «прогнать» то, что проявится в долгосрочной перспективе

Игропрактика позволяет увидеть последствия принятых решений, осознать свои имеющиеся стратегии и расширить зону комфорта

Преимущества игропрактики в образовании

Рост мотивации

- использование игровых методов повышает интерес к обучению, что способствует лучшему усвоению знаний

Развитие мышления

- игра стимулирует критическое мышление и креативность, расширяя познавательные способности учеников

Коммуникативные навыки

- совместные игровые задания улучшают умения взаимодействовать и работать в команде

Снижение стресса

- игровой процесс способствует созданию комфортной атмосферы, уменьшая тревожность у учащихся

**«soft skills» -
«МЯГКИЕ» НАВЫКИ**

Виды игровых методов обучения:



Дидактические игры



Ролевые и сюжетно-ролевые игры



Имитационные (деловые) игры



Игровые соревнования и викторины



Квесты и головоломки



Творческие игры



Компьютерные образовательные игры



**При
планировании
игры:**

- дидактическая цель ставится в виде игровой задачи;
- учебная деятельность подчиняется правилам игры;
- учебный материал используется в качестве средства;
- дидактическая задача переводится в игровую за счет элемента соревнования;
- успешное выполнение заданий связывается с игровым результатом.

Если вы решили использовать на занятиях такой метод обучения, как игра, то ответьте на вопросы

1. Зачем вам игра?

Установление отношений со студентами

Слом стереотипов

Разбудить студента

Смена ролей

Заставить поверить в собственные силы

2. Что вы хотите добиться, используя игровые методы обучения?

Примеры целей для игропрактики

1. Проверка знаний обучающихся.
2. Отработка профессиональных качеств.
3. Вывод из привычного образа деятельности.
4. Активизация учебной деятельности студентов.
5. Развитие творческого потенциала и креативности.
6. Тренировка управленческих качеств.
7. Моделирование производственных ситуаций.



Практические советы по внедрению игропрактики:

01 Начинайте с малого

Интегрируйте игровые
методы постепенно,
чтобы адаптировать
учащихся и педагогов

02 Определяйте цели

Игра должна быть
целенаправленной и
связанной с учебным
материалом для
максимальной пользы

03 Используйте разнообразие

Включайте настольные игры,
онлайн-платформы и
творческие задания для
разностороннего развития

04 Анализируйте результаты

Регулярно оценивайте
эффективность и
корректируйте методы в
зависимости от достижений

Особенности игрового обучения

Игровое обучение – процесс мало предсказуемый и плохо управляемый. На его течение влияет множество факторов: обстановка, настроение, подготовка, владение информацией, уровень знаний обучающихся, интерес к проблеме, особенности темперамента ...

Однако:



Игра порождает радость, бодрость, воодушевляет обучающихся, обогащает впечатлениями, помогает избежать назидательности, создает атмосферу дружелюбия



В ходе игры все обучающиеся активизируются, увлекаются поисками ответов, начинают размышлять



Победителем чаще всего бывает не тот, кто больше знает, а тот, у кого более развито воображение, кто умеет видеть, наблюдать, быстрее и точнее реагировать в игровой ситуации



Зависимость вовлеченности в игру от темперамента

- **Флегматики** охотно участвуют в играх, направленных на повторение трудовых действий.
- **Сангвиники** легко переключаются между различными видами деятельности.
- **Холерики** вносят разнообразие и динамику в учебный процесс благодаря своей инициативности и общительности, однако им важно научиться контролировать свои эмоции.
- **Меланхолики** отличаются медлительностью, но обладают высокой эмоциональной чувствительностью, что позволяет им привносить в игру глубину анализа и креативность.



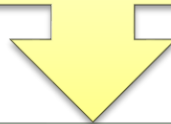
Типы игр для развития ПК будущих специалистов технических специальностей СПО



Симуляторы производственных процессов
Виртуальные тренажёры сварщиков, операторов станков ЧПУ, электриков...



Игры-головоломки инженерного характера
Развивают аналитическое мышление, способность находить нестандартные решения инженерных задач и знакомят студентов с основами проектирования сложных конструкций.



Квесты и ролевые игры с технической направленностью
Игроки решают технические проблемы, проводят расчёты, проектируют конструкции...



Конструкторы и творческие платформы



Робототехнические соревнования, инженерные проекты



Типы игр для развития ПК будущих специалистов профессий сферы услуг



Рольевые игры и кейсы («Case-study»)

Игры «Ресторан», «Отель», «Магазин», «Банк», «Почтовое отделение»... развивают навыки общения с клиентами, коммуникативные способности, умения решать конфликтные ситуации

Тренажёры и интерактивные системы обслуживания

Развивают профессиональное мастерство в стандартных рабочих процессах, скорость реакции и качество предоставления услуги (имитация работы кассира, симуляция обработки заказов, бронирования мест в отеле...)

Настольные игры и экономические симуляторы

Развивают экономический кругозор, управление ресурсами и принятие финансовых решений

Тренинги на развитие креативности и командообразования

Игровые квесты, игры на личностное развитие



Важно помнить



на реальном производстве никто не будет играть со студентами, поэтому не стоит превращать все учебные занятия в игру



каждая специальность имеет определённые требования, которые необходимо выполнять



основной вид деятельности в обучении остаётся учебно-профессиональным



полностью заменять учебный процесс играми нецелесообразно

Игровые методики являются **мощным инструментом** для развития компетенций обучающихся. Они делают обучение более **увлекательным, мотивирующим и эффективным**.

Однако важно помнить, что **игры должны быть правильно подобраны и интегрированы в учебный процесс, чтобы соответствовать образовательным целям и задачам.**



**Спасибо за внимание,
работу и
сотрудничество!**