

## **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ «ПРЕДМЕТНАЯ ЭСТАФЕТА» ДЛЯ ПОВЫШЕНИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ СТУДЕНТОВ СПО**

*Ольга Валентиновна Солнышкова*

Новосибирский государственный архитектурно-строительный университет (Сибстрин), 630008, Россия, г. Новосибирск, ул. Ленинградская, 113, кандидат педагогических наук, доцент, зав. кафедрой инженерной геодезии; Новосибирский государственный университет экономики и управления, 630099, Россия, г. Новосибирск, ул. Каменская, 56, преподаватель кафедры экологической безопасности и управления природопользованием, тел. (961)871-79-41, e-mail: o\_sonen@mail.ru

*Екатерина Николаевна Лосева*

Сибирский государственный университет геосистем и технологий, 630108, Россия, г. Новосибирск, ул. Плеханова, 10, аспирант кафедры кадастра и территориального планирования; Новосибирский государственный университет экономики и управления, 630099, Россия, г. Новосибирск, ул. Каменская, 56, преподаватель кафедры экологической безопасности и управления природопользованием, тел. (923)122-14-77, e-mail: loseva\_katty@mail.ru

В статье исследуется возможность использования игровой педагогической технологии «Предметная эстафета» в процессе изучения профессионального модуля «Картографическое сопровождение земельно-имущественных отношений» у студентов, получающих среднее специальное образование. В работе освещаются результаты анкетирования студентов для увеличения возможностей приведенной педагогической технологии в повышении познавательной активности.

**Ключевые слова:** игровая педагогическая технология, балльно-рейтинговая система, геодезическая эстафета, познавательная активность, профессиональная направленность.

## **USE OF GAME TECHNOLOGY “SUBJECT RELAY RACE” TO INCREASE THE KNOWLEDGE ACTIVITY OF COLLEGE STUDENTS**

*Olga V. Solnyshkova*

Novosibirsk State University of Architecture and Civil Engineering (Sibstrin), 113, Leningradskaya St., Novosibirsk, 630008, Russia, Ph. D., Head of Department of Engineering Geodesy; Novosibirsk State University of Economics and Management, 56, Kamenskaya St., Novosibirsk, 630099, Russia, Lecturer, Department of Environmental Safety and Management, phone: (961)871-79-41, e-mail: o\_sonen@mail.ru

*Ekaterina N. Loseva*

Siberian State University of Geosystems and Technologies, 10, Plakhotnogo St., Novosibirsk, 630108, Russia, Ph. D. Student, Department of Cadastre and Territorial Planning; Novosibirsk State University of Economics and Management, 56, Kamenskaya St., Novosibirsk, 630099, Russia, Lecturer, Department of Environmental Safety and Management, phone: (923)122-14-77, e-mail: loseva\_katty@mail.ru

The article explores the possibility of using pedagogical technology “Subject Relay Race” in the process of studying the professional module “Cartographic and Geodetic Support of Land and Property Relations” among students receiving secondary specialized education. The work highlights

the results of a student survey to increase the capabilities of the given pedagogical technology in increasing cognitive activity.

**Key words:** game technology, point-rating system, geodetic relay race, cognitive activity, professional orientation

В настоящее время в российских университетах все чаще открываются отделения средне-профессионального обучения, что дает огромный спектр возможностей абитуриенту для выбора не только профессии, но и уровня своего обучения. Если обучающийся по программе среднего профессионального образования имеет только основное общее образование, т. е. 9 классов школьного образования, одновременно с профессией в процессе обучения он осваивает и программу среднего общего образования. Поэтому для таких студентов необходимо создавать комфортную среду, способствующую становлению личности специалиста, развитию профессиональной компетентности, умению оперативно реагировать на проблемную ситуацию, и позволяющую выработать организационные и коммуникационные умения и навыки, с учетом возраста и степени эмоциональной зрелости студента.

Педагогической наукой предлагается огромное количество технологий, изменяющих образовательный процесс в сторону активизации обучения, которые могут удовлетворить как педагога, так и потенциального работодателя. Одной из зарекомендовавших себя технологий является игровая технология или имитационные занятия, которые предполагают постановку личности студента в центр образовательного процесса. Игровые технологии позволяют развивать самые разные качества личности, формируют навыки действий в различных профессиональных ситуациях. Именно такие черты игровых образовательных технологий, применяемых в процессе обучения студентов поведению в различных профессиональных ситуациях, содержат в себе большой образовательный и воспитательный потенциал из-за своей профессиональной, коммуникативной и деятельностной направленности.

При прохождении профессиональных модулей студенты среднего профессионального обучения (далее СПО) должны не только осваивать конкретные действия в рамках своей профессии, но и быть готовыми к принятию решений в стрессовых ситуациях. Игровые и соревновательные технологии обучения вызывают у студента погружение в профессиональную область и способствуют снятию стрессовой нагрузки в будущем при первом на выходе рабочем месте.

В НГУЭУ сектор СПО укомплектован педагогами, готовыми активно применять интерактивные педагогические технологии в обучении студентов. При обучении «МДК Картографо-геодезическое сопровождение земельно-имущественных отношений» зачастую, из-за слабого понимания будущей профессиональной направленности, снижается качество обучения, слабеет мотивация. Поэтому для повышения познавательной активности студентов при изучении этого модуля применялись элементы игровых соревновательных технологий, таких, как геодезическая эстафета и геодезический квест. Эти виды игровой

деятельности встраивались в балльно-рейтинговую систему, что способствовало повышению мотивации студентов. В рамках эстафеты каждая учебная группа организовывала команду из 6 человек, которые являлись активной частью группы, остальные члены группы участвовали в эстафете не пассивно, как группа поддержки, а активно, зарабатывая дополнительные баллы для своей команды. Группа поддержки решала задачи по профессиональному модулю коллективно, а команда в это время демонстрировала профессиональные действия с геодезическим оборудованием, соревнуясь с другими командами в правильности и скорости их выполнения. Данная технология позволила совершенствовать не только профессиональные умения студентов в рамках модуля, но провоцировать принятие решений в условиях стресса. Геодезическая эстафета проводилась на заключительном этапе изучения профессионального модуля, перед учебными и производственными практиками на выпускном курсе. Дополнительные баллы позволили группе победителей повысить оценки на зачете по профессиональному модулю. Также, после изучения «МДК Картографо-геодезическое сопровождение земельно-имущественных отношений» был проведен геодезический квест, в котором распределение по поисковым группам происходило путем жеребьевки среди всего лекционного потока, состоящего из четырех групп. В поисковые команды попали студенты разных учебных групп, что заставило их активизировать коммуникацию с ребятами, которые друг друга практически не знают. Каждая поисковая команда должна была прийти к финишу, выполняя различные измерительные, графические и вычислительные задания в рамках курса картографо-геодезического сопровождения земельно-имущественных отношений.

После проведения игровых мероприятий все студенты прошли анкетирование, его результаты представлены в данном исследовании. Всего в исследовании случайным образом были отобраны 53 анкеты студентов средне-профессионального сектора НГУЭУ. Одним из вопросов анкеты был следующий: Какое из игровых мероприятий Вас заинтересовало больше эстафета или квест? 14 студентов отметили больший интерес к эстафете, причем 13 из них являлись членами команд, а один из студентов был участником группы поддержки. Одинаковый интерес вызвал и квест и эстафета у пятерых студентов, причем четверо являлись членами команд, а один из группы поддержки. Отсюда можно сделать вывод, что командная работа в эстафете интересна, в основном, членам команд, следовательно структура эстафеты требует изменения в сторону организации всех студентов в активные команды. Также проведение эстафеты должно заинтересовать студентов младших курсов, которые еще не приступили к изучению «МДК Картографо-геодезическое сопровождение земельно-имущественных отношений», они-то и будут группой поддержки в геодезической эстафете. Такая организация может вызвать интерес у студентов младших курсов и активизировать межличностное общение среди студентов разных курсов.

Следующий вопрос анкеты звучал так: Что Вам больше всего понравилось в игровых мероприятиях? Предложены семь вариантов ответа:

– работа в команде;

- интересные задания;
- азарт;
- дополнительные баллы в рейтинговую систему;
- возможность показать свои умения другим;
- возможность повысить самооценку;
- научиться действовать в стрессовой ситуации.

В этом вопросе подразумевалось до трех вариантов ответа.

Вариант «работа в команде» отметили 34 студента (64 % от всех респондентов). Вариант «интересные задания» отметили 12 студентов (23 % от всех респондентов). Вариант «азарт» отметили 24 студента, (45 % респондентов). Вариант ответа «дополнительные баллы в рейтинговую систему» отметили 30 студентов, (57 % респондентов). Вариант ответа «возможность показать свои умения другим» отметили 3 студента, (6 % респондентов). Вариант ответа «возможность повысить самооценку» отметили 5 студентов, (9 % респондентов). Вариант ответа «научиться действовать в стрессовой ситуации» отметили 9 студентов, (17 % респондентов). Таким образом, основной интерес вызвала возможность работы в команде, что несомненно формирует не только профессиональные, но и общекультурные компетенции. Следующим идут дополнительные баллы в рейтинговую систему, что подтверждает ее полезность в учебном процессе и, естественно, азарт, что свойственно учащимся при комплексном использовании различных образовательных технологий.

Рассмотрев возможности, которые дает применение игровых технологий обучения геодезическим дисциплинам и более подробно рассмотрев организацию геодезической эстафеты, нами были выработаны следующие решения:

1. Эстафета приносит несомненную пользу в активизации изучения геодезических дисциплин студентами СПО и, поэтому, должна обязательно проводиться ежегодно;
2. Необходимо организовать проведение эстафеты таким образом, чтобы все студенты потока участвовали как активные члены команд;
3. Для повышения мотивации студентов к изучению геодезических дисциплин следует активно применять балльно-рейтинговую систему оценки знаний;
4. Следует рассмотреть возможность проведения межвузовского мероприятия среди команд-победителей эстафеты, проведенной внутри вуза.

#### БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Solnyshkova O., Dudysheva E. Software Engineering Of Interactive Educational Resources For University Student Training In Urban Development Courses // MATEC Web of Conferences Ser. "International Science Conference SPbWOSCE-2017 "Business Technologies for Sustainable Urban Development"" 2018. С. 01062.
2. Solnyshkova O. V., Boyko E. N. E-Learning As One Of The Forms For Supplementary Vocational Education // Мир науки, культуры, образования. – 2018. – № 2 (69). – С. 68–69.
3. Чолак В. В. Интерактивное обучение // Проблемы науки. – 2014. – № 3 (21). – С. 102–105.

© О. В. Солнышкова, Е. Н. Лосева, 2020