**Формирование профессиональных компетенций**

**у обучающихся колледжа посредством игровых технологий**

В соответствии с Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации» среднее профессиональное образование имеет целью подготовку квалифицированных рабочих или служащих и специалистов среднего звена по всем основным направлениям общественно полезной деятельности (ФЗ «Об образовании в РФ», ст.68, п.1).

В основе подготовки будущих рабочих и специалистов – формирование у них профессиональных компетенций. Компетенции предполагают наличие знаний, умений и практического опыта обучающихся, а также готовности эффективно применять их на практике, удовлетворять стандартам качества отраслевых и региональных рынков.

В связи с этим, задача профессиональной подготовки обучающихся,способных адаптироваться к современным условиям труда, требует разработки наиболее эффективных способов педагогического воздействия.

Одним из таких способов педагогического воздействия являются **игровые технологии.**

Игра имеет большие обучающие и воспитательные возможности.

**Педагогическая значимость** игры в том, что она универсальна, многофункциональна и одновременно является:

- игровым методом обучения;

- формой обучения,

- самостоятельной игровой деятельностью,

- средством воспитания личности будущего специалиста.

В процессе реализации игровых технологий преподаватель руководствуется следующими **принципами педагогической деятельности:**

- принципом интеграции*,* когдаосуществляются межпредметные связи и происходит интеграция учебных дисциплин;

- принципом комфортности*,* предполагающимсоздание атмосферы доброжелательности, непринуждённой обстановки, ситуации успеха и эмоциональной вовлечённости в процесс обучения;

- принципом личностно-ориентированного взаимодействия, включающим создание условий для обучения и воспитания каждого студента, стимулирующим творческую самостоятельность и активность;

- принципом вариативности*,* подразумевающимсамостоятельный выбор студентом материалов, способов включения в творческий процесс и степени активности.

Это важнейшие принципы организации работы с обучающимися в соответствии с ФГОС среднего профессионального образования.

**Преимущество** игровых технологий в том, что они позволяют активизировать и интенсифицировать процесс формирования профессиональных знаний и навыков студентов. К тому же, образовательная деятельность проходит позитивно, эмоционально, в доброжелательной атмосфере.

Следует отметить, что посредством игры будущий специалист приобретает не только определённые знания, умения и навыки. У него развиваются мышление, воображение, творческие способности, а самое главное - устойчивый познавательный интерес к обучению.

Познавательная активность студентов колледжа в процессе игровой деятельности способствует возникновению потребности в усвоении знаний и умений.

Игровые технологии помогают обучающимся раскрепоститься, проявить самостоятельность и инициативу, развивают уверенность в себе.

Как показывает опыт, действуя в игровой ситуации, приближенной к реальным профессиональным условиям, студенты легче усваивают материал любой сложности. Именно в игре возможно подойти к открытию нового и закреплению уже изученного.

В процессе обучения в системе СПО игровые технологии могут применяться:

- для освоения понятия, темы или даже раздела учебного предмета;

- как элементы другой технологии;

- в качестве урока или его части;

- как технология внеклассной работы.

Применяются различные **формы игры:**

1. Игровые ситуации. Посредством игровых ситуаций педагог погружает обучающихся в ту или иную деятельность для отработки профессиональных умений и навыков.
2. Дидактическая игра. В данных играх развивается познавательная деятельность студента, активизируется сам процесс обучения.
3. Игры-эксперименты.Экспериментирование в игровой форме предполагает формирование у обучающихся представлений о материалах, свойствах веществ и взаимодействии веществ.
4. Игры-квесты. Суть квеста в том, что есть некая цель, дойти до которой можно только в том случае, если последовательно разгадывать загадки, решать проблемы, выполнять какие-то упражнения или действия. Это развивающая и динамичная игра.
5. Деловая игра. Особенность игры состоит в том, что обучающиеся попадают в проблемную ситуацию, ведут дискуссию, принимают на себя те или иные роли. Благодаря деловой игре формируются не только профессиональные представления и навыки, но и личностные качества: активность и самостоятельность в принятии решений, коммуникативность, решительность, умение работать в коллективе.

**Таким образом,** игровые технологии позволяют значительно повысить эффективность обучения будущих специалистов.

В результате решается целый комплекс важнейших современных задач в среднем профессиональном образовании:

- во-первых, осуществляется такое взаимодействие с обучающимися, при котором происходит не передача готовых знаний, а организация деятельности, в процессе которой студенты **самостоятельно** узнают что-то новое путём решения доступных проблемных ситуаций в игровой форме**;**

- во-вторых, **игровые технологии** в рамках развивающего обучения **ориентируют педагогический процесс на потенциальные возможности каждого студента и на реализацию этих возможностей;**

- в-третьих, благодаря различным играм происходит включенность будущих профессионалов не только в учебную, но и в активную социально-коммуникативную, речевую и познавательную деятельность.

Волосникова Наталья Владимировна, преподаватель ГБПОУ «Кашинский колледж»