

*Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой:*

<https://studservis.ru/gotovye-raboty/kursovaya-rabota/342627>

**Тип работы:** Курсовая работа

**Предмет:** Педагогика

Введение 3

Глава 1. Теоретические основы применения активных методов обучения на занятиях в системе СПО (на примере дисциплины «Методика рационализации документационного обеспечения управления») 5

1.1. Активные методы обучения на занятиях в системе СПО 5

1.2. Активные методы обучения как средство формирования общих и профессиональных компетенций будущих специалистов 11

Глава 2. Методические аспекты применения активных методов обучения на занятиях в системе СПО (на примере дисциплины «Методика рационализации документационного обеспечения управления») 20

2.1. Организационно – педагогические условия применения активных методов обучения на занятиях в системе СПО 20

2.2. Методические рекомендации по применению активных методов обучения на занятиях в системе СПО 25

Заключение 28

Список использованных источников 29

Введение

Актуальность работы. В современной профессиональной образовательной среде происходит стремительное изменение процессов производства на основе внедрения новых современных технологий. Проблема подготовки высококвалифицированных кадров стояла во все времена профессионального образования. Сегодня в условиях ИКТ и цифрового образования эти проблемы становятся ещё более актуальными. Современный квалифицированный специалист должен владеть глубокими профессиональными знаниями, необходимыми профессиональными умениями и навыками, а также сформированными общими и профессиональными компетенциями, что является требованиями ФГОС СПО по профессиям и специальностям. Каждый специалист должен быть готовым к принятию профессиональных ответственных решений.

Многие из образовательных результатов, которые регламентируют ФГОС СПО и основная профессиональная образовательная программа можно получить за счёт реализации педагогических активизирующих технологий. От способности своевременно принимать профессиональные решения зависит не только деятельность самого специалиста. От этого зависит успешность функционирования предприятия. Способность принимать профессиональные решения у студентов возможно посредством использования игровых технологий в учебном процессе.

Цель работы: изучить и апробировать применение активных методов обучения на занятиях по дисциплине «Методики рационализации документационного обеспечения управления».

Объект исследования: образовательный процесс в системе СПО.

Предмет исследования: активные методы обучения на занятиях по дисциплине «Методики рационализации документационного обеспечения управления».

Задачи:

1. Изучить активные методы обучения на занятиях в системе СПО.

2. Рассмотреть активные методы обучения как средство формирования общих и профессиональных компетенций будущих специалистов

3. Описать организационно – педагогические условия применения активных методов обучения на занятиях в системе СПО.

4. Предложить методические рекомендации по применению активных методов обучения на занятиях в системе СПО.

Методы исследования: теоретические и практические, анализ научной и психолого – педагогической литературы, классификация и сравнение, наблюдение, беседа.

Структура работы: введение, две главы, четыре параграфа, заключение, список используемой литературы.

Глава 1. Теоретические основы применения активных методов обучения на занятиях в системе СПО (на примере дисциплины «Методика рационализации документационного обеспечения управления»)

### 1.1. Активные методы обучения на занятиях в системе СПО

В современной образовательной среде активные методы обучения играют достаточно большую роль. Под активными методами обучения понимают такие методы обучения, при которых деятельность обучаемого носит продуктивный, творческий, поисковый характер.

К активным методам обучения относят:

- дидактические игры;
- деловые игры;
- анализ конкретных ситуаций;
- решение проблемных задач;
- мозговой штурм и др.

В качестве альтернативных технологий могут выступать проектные технологии, технологии полного усвоения знаний, проблемные, технология критического мышления и др. Достаточно часто эти технологии используются в образовательном процессе системно и комплексно. Одним из главных принципов обучения остаётся принцип активности обучающихся. В связи с этим именно игровая активная деятельность студентов и обучающихся будет являться мотивирующей средой для формирования соответствующих образовательных результатов [7].

Сегодня можно уверенно говорить о том, что современный рынок труда является одним из самых динамично развивающихся рынков в России. На данное развитие оказывают влияние различные факторы. Среди них можно отметить:

- выход за рубеж отечественных производителей;
- вливание инвестиций;
- свободно сложившиеся экономические отношения;
- разработка государством программ, направленных на поддержку и развитие малого и среднего бизнеса;
- увеличившийся спрос на продукцию, товары и услуги со стороны физических лиц и др.

Будущий специалист, вкладывая свои силы, опыт и знания в выполняемую им работу, ориентируется не только на высокий доход и возможности повышения по карьерной лестнице. Компетентный специалист всегда рассматривает собственную трудовую деятельность как проект будущего, с определённой позицией, нравится ли ему заниматься тем, чем он занимается. Профессионально подготовленный сотрудник будет не только эффективно и плодотворно трудиться, принося прибыль организации. Он всегда будет стремиться к обучению и самообучению, поскольку сегодня каждый понимает насколько быстро изменяется современное производство. Успех любой организации всегда зависит от работающих в ней сотрудников.

Современный образовательный процесс сегодня регламентирован требованиями ФГОС СПО. В качестве образовательного результата в ФГОС рассматриваются знания, умения, практический опыт и сформированные общие и профессиональные компетенции. Под знаниями понимаются полученные в процессе обучения теоретические и практические знания, которые позволят в дальнейшем студенту наиболее эффективно выполнять свои профессиональные обязанности. Под умениями понимают практическое применение полученных в процессе обучения знаний и способность выполнения осознанных профессиональных действий [11].

В современной образовательной модели редко упоминается такой образовательный уровень, как навык, поскольку современная система профессионального образования реализуется на основе компетентного подхода. Вместо понятия навык сегодня говорят про сформированные компетенции, но принципиального отличия здесь не возникает, поскольку навык – это есть умение, доведённое до автоматизма и выполняемое в заданную единицу времени. Под компетенцией понимают способность и готовность к выполнению конкретного заданного вида профессиональной деятельности (ВПД). В ФГОС СПО каждый из ВПД представлен соответствующим профессиональным модулем и междисциплинарным курсом, освоив содержание которого специалист, при выполнении определённых аттестационных процедур будет иметь сертификат, подтверждающий сформированность у него совокупности необходимых компетенций.

В процессе обучения всегда возникает закономерный вопрос как именно заинтересовать студентов более продуктивно осваивать все те знания и умения, которые обязан выдать педагог на теории и на практике. Сегодня всё чаще отходят от традиционных форм обучения и применяют инновационные игровые активизирующие формы обучения. В некоторых случаях для этих целей привлекают специалистов в данной области. При этом требования к современному педагогу системы СПО предъявляются такие, согласно которым он должен владеть актуальным перечнем образовательных технологий, к которым относятся и игровые технологии.

В инновационной игровой форме обучения особенную значимость приобретают актуальные задачи сопоставления индивидуальных психологических особенностей обучающегося, с учетом будущих профессиональных характеристик. Игровые формы обучения выполняют ряд функций, в частности [12]:

- развлекательная функция, которая позволяет пробудить интерес к процессу обучения;
- обучающая функция позволяет развивать и усваивать полученные знания, умения и навыки;
- развивающая функция позволяет активизировать резервные возможности субъекта для собственного развития;
- воспитательная функция позволяет применять игровые форматы и элементы в моделированных ситуациях;
- коммуникативная функция позволяет взаимодействовать с остальными участниками игры и налаживать эмоциональные контакты;
- релаксационная функция позволяет снимать возникшее эмоциональное напряжение;
- функция самореализации позволяет реализовать себя в практической деятельности;
- диагностическая функция позволяет выявить в себе некоторые черты характера;
- коррекционная функция позволяет изменить или откорректировать собственное позитивное изменение и др.

В зависимости от того, какую конкретно студент получает профессию или специальность, педагог подбирает соответствующие игровые формы. Рассмотренные функции, которые реализуют игровые технологии, позволяют субъектам обучения следующее:

- возможность саморазвития;
- ориентироваться на активное участие в игре;
- применять творческий и импровизационный подход к рассматриваемой проблеме;

1. Абубакирова, К.Э. Использование «мозгового штурма» как формы деловой игры [Текст] / К.Э. Абубакирова, А.А. Рабцевич // Молодой ученый. - 2014. - №5. - С.556-558.
2. Алапьева, В. Г. Методические рекомендации по организации учебно-технических и деловых игр [Текст] / В. Г. Алапьева. - Екатеринбург: Деловая книга, 1999. - 192 с.
3. Айламазьян, А.М. Актуальные методы воспитания и обучения: деловая игра [Текст] / А.М. Айламазьян. - М.: Владос-пресс, 2014. -285 с.
4. Бельчиков, Я.М. Деловые игры. [Текст] / Я.М. Бельчиков // Рига: Авотс. - 2009. - 304с.
5. Белоновская, И.Д. Инженерные игры в педагогической практике [Текст] / И.Д. Белоновская //Высшее образование в России. 2009. №3. - С. 112-119.
6. Беспалько, В. П. Педагогика и прогрессивные технологии обучения [Текст] / В.П. Беспалько. - Москва, 2015. - 587 с.
7. Богатова, Т. Деловые игры - это совсем не игрушки [Электронный ресурс] - Режим доступа: <http://www.parus.com/company/press/2000/09/79> (дата обращения: 07.04.2023).
8. Бондаревский, В. Б. Воспитание интереса к знаниям и потребности к самообразованию [Текст] / В.Б. Бондаревский. - Москва: Просвещение, 2015. - 247 с.
9. Букатов, В. М. Педагогические таинства дидактических игр [Текст] / В.М.Букатов. - Москва, 2008. - 410 с.
10. Вербицкий, А.А. Деловая игра как метод активного обучения [Текст] / А.А. Вербицкий. - Современная высшая школа. - 2002. - No 3. - С 39 - 45.
11. Как построить взаимодействие между сотрудниками компании? // Тренинговая компания «Бизнес Партнер» URL: <http://www.training-partner.ru/staty/kak-postroit-vzaimodejstvie-mezhdu-sotrudnikami-kompanii.htm> (дата обращения: 07.04.2023).
12. Кирюшин, А.Н., Асташова А.Н., Новиков Е.Ю. Методология исследования феномена игры: классические и инновационные представления // Современные научные исследования и инновации. 2012. № 8 [Электронный ресурс]. URL: <http://web.snauka.ru/issues/2012/08/16350> (дата обращения: 07.04.2023).
13. Культюшнова, И.Б. Технология учебной деловой игры (УДИ) // Методический портал для учителей

- [Электронный ресурс]. URL:<http://portal.snauka.ru/2014/08/1483> (дата обращения: 07.04.2023).
14. Лихачева, Л.Д. Деловая методическая игра «Методическое путешествие» [Текст] / Л. Д. Лихачева / Классный руководитель. – 2014. – № 4. – С. 43–48.
  15. Минаев, Д. В. Маркетинг: Игровой практикум. Деловые игры, упражнения, тесты. [Текст] / Д.В. Минаев. – Ростов н/Д.: Феникс, 2004. – 320 с.
  16. Мисаилов, А.Ю. Требования к экономической подготовке студентов колледжа в современном профессиональном образовании [Текст] / А.Ю. Мисаилов //Интернет-журнал «Науковедение». — 2011. —№2 7. — С. 2 - 8.
  17. Михайленко, Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий [Текст] / Т.М. Михайленко// Педагогика: традиции и инновации: материалы Междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.).Т. I. — Челябинск: Два комсомольца, 2011. — С. 140-146.
  18. Напалкина, М.В. Деловая игра как активный метод обучения. учеб. пособие [Текст] / М.В. Напалкина. - Екатеринбург: Интеграция образования -2012. - с. 17 - 20.
  19. Пафилова, А.П. Игровое моделирование в деятельности педагога. Метод. пособ. [Текст] / А.П. Пафилова. – М.: Академия, - 2010. – 368 с.
  20. Панфилова, М. В. Игровые формы обучения персонала организации / М. В. Панфилова. — Текст: непосредственный // Молодой ученый. — 2014. — № 8 (67). — С. 927-929. — URL: <https://moluch.ru/archive/67/11245/> (дата обращения: 07.04.2023).
  21. Пугачев, А. С. Игровая деятельность как средство обучения подрастающего поколения / А. С. Пугачев. — Текст: непосредственный // Молодой ученый. — 2012. — № 11 (46). — С. 474-476. — URL: <https://moluch.ru/archive/46/5703/> (дата обращения: 07.04.2023).
  22. Стукач, В.Ф. Потенциал деловой игры в решении проблем социально-экономического развития региона // Экономика и менеджмент инновационных технологий. 2014. № 6 [Электронный ресурс]. URL: <http://ekonomika.snauka.ru/2014/06/5240> (дата обращения: 07.04.2023).
  23. Султангалина, Ю.Н. Деловая игра как инновационный метод обучения [Текст] / Ю.Н. Султангалина, А.А. Рабцевич //Молодой ученый. - 2014. - №6(65). - С.665-667.
  24. Трайнев, В.А. Деловые игры в учебном процессе. Методология разработки и практика проведения [Текст] / В.А. Трайнев. – М.: Дашков и Ко. - 2005. – 360 с.
  25. Ушницкий, А.А. О некоторых особенностях применения и эффективности деловой игры для обучения студентов лесного направления в аграрном вузе. Гуманитарные научные исследования № 4 (32) Апрель 2014. Научно-практический журнал. – М.: «Международный научно-инновационный центр», 2014. – [Электронный ресурс]. URL: <http://human.snauka.ru/2014/04/6435> (дата обращения: 07.04.2023).

*Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой:*

<https://studservis.ru/gotovye-raboty/kurovaya-rabota/342627>