

УЧРЕЖДЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ
«БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ МАКСИМА ТАНКА»
Институт повышения квалификации и переподготовки
Факультет управления и профессионального развития педагогов
Кафедра менеджмента и образовательных технологий

РАЗВИТИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ
ОБУЧАЮЩИХСЯ ПОСРЕДСТВОМ РЕАЛИЗАЦИИ
ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Допущена к защите
в Государственной
экзаменационной комиссии

Заведующий кафедрой
менеджмента и образовательных
технологий


Ю.Н. Кислякова
21.11. 2017

Результаты системы Антиплагиат

Заимствования 32,46%

Цитирования 0,04%

Оригинальность 67,5%

Дипломная работа
слушателя второго года обучения
группы ПДС-161 специальности
переподготовки 1-08 01 71
«Педагогическая деятельность
специалистов» заочной формы
получения образования
Козловой Татьяны Федоровны
Научный руководитель:
Котко Александра Николаевна,
кандидат педагогических наук,
доцент

Защищена

05.12 2017
с оценкой 8 (восемь)

АННОТАЦИЯ

Рассматриваются методы и формы развития профессиональных компетенций обучающихся посредством реализации игровых технологий. Применение игровых технологий в процессе обучения позволяет интенсифицировать процесс понимания, усвоения и творческого применения знаний при решении практических задач. В работе особенно отражена значимость использования деловой игры, как важнейшего элемента образования, способствующего развитию и формированию высококвалифицированных, конкурентоспособных специалистов.

ANNOTATION

Methods and forms of development of professional competencies of students through the implementation of gaming are considered. The use of gaming technologies in the learning process allows to intensify the process of understanding, assimilation and creative application of knowledge in solving practical problems. The work especially reflects the importance of using the business game as an important element of education, contributing to the formation of highly qualified, competitive professionals.

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА 1 ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ РАЗВИТИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПОСРЕДСТВОМ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ.....	5
1.1 Сущность понятия «Профессиональная компетенция» и содержательные характеристики его компонентов.....	5
1.2 Принципы и закономерности развития профессиональных компетенций..	8
1.3 Возможности игровых технологий для развития профессиональных компетенций	12
ГЛАВА 2 ОПЫТНО-ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ РАБОТА ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ ОБУЧАЮЩИХСЯ	16
2.1 Анализ учебно-методического комплекса по учебной дисциплине «Менеджмент на транспорте»	17
2.2 Опытно-экспериментальная работа по развитию профессиональных компетенций обучающихся посредством реализации игровых технологий... ..	24
2.3 Анализ результатов опытнo-экспериментальной работы по применению игровых технологий для развития профессиональных компетенций обучающихся	29
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	34
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ.....	36
ПРИЛОЖЕНИЯ	38

ВВЕДЕНИЕ

На современном этапе развития общества образовательный процесс характеризуется целостностью учебной и воспитательной деятельности, направленной на формирование разносторонней и полноценной личности. Особое внимание уделяется развитию и формированию профессиональных компетенций обучающихся, как правило, с применением инновационных технологий процесса обучения. Для этих целей все чаще используются современные информационные технологии как средство реализации различных форм и методов игровых технологий.

Данный подход к обучению обусловлен, прежде всего, современными условиями существования и информатизации общества. В системе белорусского образования появился первый опыт применения игровых технологий с использованием информационных технологий. При этом методическая база, регламентирующая новые подходы к применению обучающих технологий носит обобщённый или упрощённый характер, не выявляя специфических особенностей взаимодействия преподавателя и обучаемого на различных стадиях обучения. Проблема внедрения в обучение современных игровых технологий, а также недостаточность соответствующего методического обеспечения требует специального детального рассмотрения и обуславливает актуальность темы исследования «Развитие профессиональных компетенций обучающихся посредством реализации игровых технологий».

Цель исследования: теоретически обосновать и апробировать на практике модель развития профессиональных компетенций обучающихся посредством игровых технологий.

Задачи:

- 1) рассмотреть сущность понятия «Профессиональная компетенция» и изучить содержательные характеристики его компонентов;
- 2) выявить эффективные формы и методы развития профессиональных компетенций обучающихся посредством применения игровых технологий;
- 3) осуществить апробацию модели по развитию профессиональных компетенций обучающихся посредством игровых технологий и выявить ее эффективность;

Объект исследования: профессиональные компетенции обучающихся.

Предмет исследования: процесс развития профессиональных компетенций обучающихся посредством игровых технологий.

Методы исследования: наблюдение, беседа, изучение и обобщение передового педагогического опыта, экспертная оценка, анкетирование, педагогический эксперимент.

База исследования учреждение образования Белорусский государственный университет транспорта (далее УО «БелГУТ»).

Новизна исследования заключается в определении философской и психолого-педагогической составляющей процесса развития профессиональных компетенций обучающихся посредством реализации игровых технологий.

Практическая значимость определяется возможностью использования результатов исследования при разработке методических рекомендаций по реализации конкретных игровых технологий в процессе развития профессиональных компетенций обучающихся.

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ