

УДК 37.013

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ЭЛЕМЕНТОВ
В ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЯХ
ПО ТЕХНИЧЕСКИМ ДИСЦИПЛИНАМ**

З.Е. Егорова

*Учреждение образования «Белорусский государственный
технологический университет» г. Минск*

В настоящее время педагогическая наука предлагает множество обучающих методов для разных уровней получения образования. Одним из эффективных методов является игровая деятельность, которая воссоздается на занятиях с помощью игровых способов и условий, которые называются игровыми технологиями и направлены на организацию деятельности обучающихся [1, 2]. Современное общество требует от выпускников высших учебных заведений быть хорошо подготовленными к дальнейшему саморазвитию, инновациям, разнообразию способов достижения целей, к самостоятельному принятию решений, к коллегиальности, проявлению инициативы и гибкости, способности думать креативно [3]. Использование игровых форм в обучении позволяет не только моделировать готовность студентов к формированию умений критически мыслить, но и применять данное умение в будущей профессиональной деятельности.

В данном сообщении представлен опыт применения игровых элементов в проведении практических занятий по дисциплинам «Оценка соответствия и аккредитация» (для 3-го курса) и «Оценка соответствия и аккредитация органов по оценке соответствия» (для 2-го курса), преподаваемым студентам специальности «Физико-химические методы и приборы контроля качества продукции». Учебными программами указанных дисциплин предусмотрено изучение в весеннем семестре международных стандартов в области оценки соответствия *ISO/IEC* серии 17000. Чтобы сделать обучение более функциональным, приятным и мотивирующим, нами были использованы элементы игровых технологий, реализация которых приведена ниже на примере двух практических занятий, темы которых для обоих курсов были одинаковыми.

Первое занятие было посвящено составным элементам оценки соответствия и принципам оценки их соответствия. Цель занятия заключалась в изучении и понимании требований *ISO/IEC 17000:2020* и *ISO/IEC 17060:2022*. План занятия состоял из трех основных частей, две из которых были игровыми. Цель первой игровой ситуации заключалась в изучении и понимании профессиональных терминов в области оценки соответствия в форме викторины. Для этого учебная

группа делилась на 3 команды. Преподаватель зачитывал вопросы, а задача студентов заключалась быстро на них ответить. Та команда, которая быстрее остальных правильно отвечала на поставленные вопросы и набирала больше всех баллов, становилась победительницей. Некоторые вопросы из этой викторины:

«1. К какому термину относятся следующие характеристики: может иметь отрицательный результат на выходе; включает в себя такие виды деятельности, как испытание, инспекция, валидация, верификация, сертификация и аккредитация (*оценка соответствия*).»

2. К какому термину относятся следующие примеры: продукция, процесс, услуга, система, установка, проект, данные, проектная документация, материал (*объект оценки соответствия*).»

3. Чем отличается жалоба от апелляции?».

Задача второй игровой ситуации заключалась в том, чтобы, используя требования *ISO/IEC 17060*, изобразить в виде рисунков, схем, диаграмм, графиков, значков свое представление об элементах оценки соответствия (объекты оценки соответствия; установленные требования; деятельность; органы; системы и схемы; результаты). Для этого учебная группа делилась на подгруппы из 4-х студентов каждая. Продолжительность задания не превышала 30 мин., а затем каждая подгруппа делала презентацию своих представлений об этих элементах. Примеры некоторых плакатов приведены на рисунке.

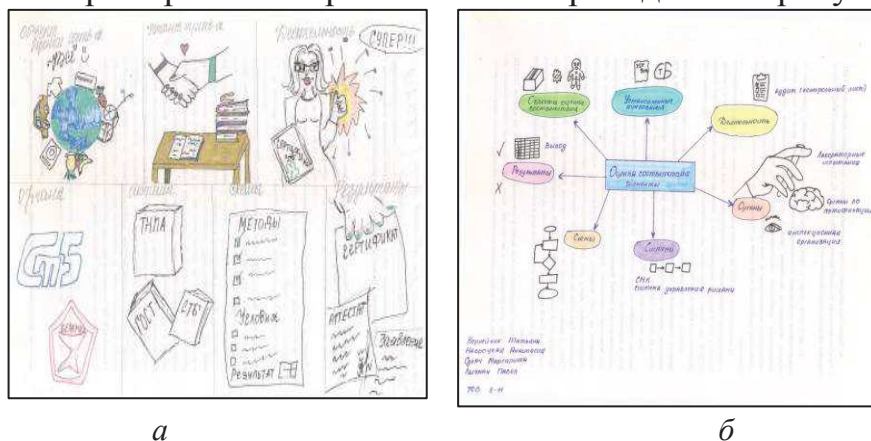


Рисунок – Результат представления студентами элементов оценки соответствия: *а* – 2-й курс; *б* – 3-й курс

Темой другого практического занятия было изучение требований, предъявляемых к нормативной документации, используемой для оценки соответствия продукции. Первая часть занятия была посвящена изучению принципов разработки нормативных документов в области оценки соответствия, для чего также использовалась викторина.

Во второй части занятия был применен принцип настольной игры Имаджинариум. Для этого понадобились стандарты на

продукцию; пустые карточки; вместо фишек использовались номерки. Учебная группа также делилась на подгруппы из 4-х студентов каждая. Ход игры заключался в следующем:

1) каждая подгруппа выбирала свой номерок, брала стопку пустых карточек и выбирала обозначение стандарта, с которым затем работала. Наименование выбранных стандартов было известно только той подгруппе, которая его выбрала по обозначению. Прочитав основной раздел стандарта, каждая подгруппа выписывала на одной карточке не более 5 ключевых характеристик продукта из предоставленного стандарта, а на другой – рисовала изображение этого продукта;

2) когда все подгруппы сделали это задание, представитель одной из подгрупп зачитывал характеристики своего продукта всем остальным студентам, которые должны были угадать, что это за продукт, и нарисовать его на своих карточках. Когда задание было выполнено, преподаватель собирал карточки всех подгрупп, раскладывал их на столе картинками вверх, и представители подгрупп, угадывавшие продукт по описанию, должны были выбрать ту карточку, которая, по их мнению, является карточкой подгруппы, загадавшей продукт.

Задача заключалась в том, чтобы студенты не только правильно изобразили загадываемый продукт на своей карточке, но и угадали оригинальную карточку. Эта процедура повторялась каждой подгруппой.

Заключением практического занятия была оценка преподавателем работы каждой подгруппы по степени адекватности выбранных характеристик продукции и возможности определить продукт только по описанию.

Литература

1. Ваганова, О. И. Применение игровых технологий в обучении студентов / О. И. Ваганова, Ж. В. Смирнова, А. А. Мокрова // Инновационная экономика: перспективы развития и совершенствования. – 2019. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/primenenie-igrovyyh-tehnologiy-v-obuchenii-studentov/viewer> (дата обращения: 10.03.2025).

2. Багатырова, М. Н. Возможности игровых методов в обучении студентов / М. Н. Багатырова // Мир науки, культуры, образования. – 2016. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/vozmozhnosti-igrovyyh-metodov-v-obuchenii-studentov> (дата обращения: 10.03.2025).

3. Плотникова, Н. Ф. Использование игровых форм в обучении студентов вуза / Н. Ф. Плотникова // Научное обозрение: гуманитарные исследования – 2016. – № 4. – С. 70–75.