



**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «ЯСИНОВАТСКИЙ СТРОИТЕЛЬНЫЙ  
ТЕХНИКУМ ТРАНСПОРТНОГО СТРОИТЕЛЬСТВА»**

**I Открытая научно-практическая конференция  
для педагогических работников ОО СПО  
«Эффективные технологии обучения в условиях реализации  
требований ФГОС СПО»**

**Тема доклада : ДЕЛОВАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО  
ФОРМИРОВАНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ  
ОБУЧАЮЩИХСЯ НА ЗАНЯТИЯХ ПО МЕЖДИСЦИПЛИНАРНЫМ  
КУРСАМ ПО СПЕЦИАЛЬНОСТИ 08.02.01 СТРОИТЕЛЬСТВО И  
ЭКСПЛУАТАЦИЯ ЗДАНИЙ И СООРУЖЕНИЙ**



**Докладчик : Неведрова Ольга Петровна,  
преподаватель ГБПОУ «ЯСТТС»,  
специалист первой категории**

В соответствии с современными требованиями к профессиональной подготовке будущих специалистов, выделяются **три группы профессиональных компетенций**:

1. компетенции,  
относящиеся к самому  
себе как личности, как  
субъекту  
жизнедеятельности

2. компетенции,  
относящиеся к  
взаимодействию человека  
с другими людьми

3. компетенции,  
относящиеся к  
деятельности человека,  
проявляющиеся во всех ее  
типах и формах



**Активные методы обучения** изменяют роль обучающихся, превращая его **из пассивного слушателя в активного участника** учебного процесса, позволяют ему выполнять как учебную, так и будущую профессиональную деятельность.



Одним из методов активного обучения являются **деловые игры**. Главная особенность деловой игры – наличие ситуации или имитационной модели, которая представляет технологию производства каких-то работ.

**Деловая игра** позволяет задать в обучении предметный и социальный контексты будущей профессиональной деятельности и тем самым смоделировать более адекватные по сравнению с традиционным обучением условия формирования личности специалиста.





**Для деловой игры характерно наличие:**

**- имитационной модели**

**профессиональной деятельности и  
производственных отношений;**

**- проблемной ситуации;**

**- ролей;**

**- взаимодействия участников,  
исполняющих те или иные роли;**

**- коллективной деятельности,**

**- цепочки решений.**



# Деловая игра позволяет реализовать следующие **основные педагогические функции:**

- ❑ формирование у будущих специалистов целостного представления о профессиональной деятельности в ее динамике;
- ❑ приобретение как предметно-профессионального, так и социального опыта, в том числе принятия индивидуальных и совместных решений;
- ❑ развитие профессионального теоретического и практического мышления;
- ❑ формирование познавательной мотивации, обеспечение условий появления профессиональной мотивации

## **Деловая игра:**

- **оживляет повседневность учебного процесса,**
- **усиливает интерес у обучающихся к изучаемой дисциплине,**
- **повышает степень усвоения или материала,**
- **предоставляет возможность каждому ее участнику проявить творческие способности**
- **дает возможность посоревноваться**



## **Схема-методика проведения игры:**

1. Определение цели игры.

2. Составление плана игры: выбор сюжета игры (разработка ролевого пакета), разработка сценария, продумывание ролей и средств игровой организации.

3. Знакомство участников с правилами и требованиями игры. Создание у них мотивационной базы.

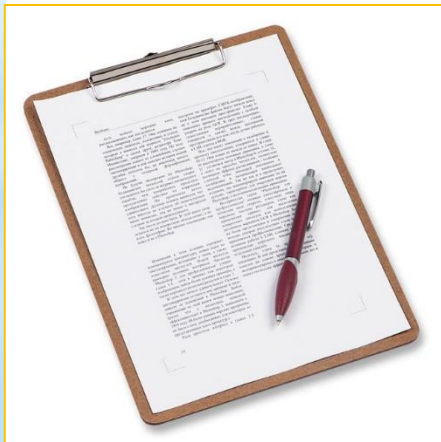
4. Организация игрового цикла: подготовка к игре, знакомство участников с проблемной ситуацией, актуализация опорных знаний и опорных действий участников, формирование игровых команд, выбор лидеров команд, распределение ролей в командах, выбор игровых органов проверки или контроля.

5. Проведение игры: ролевое общение в командах в соответствии с полученным заданием, выступление лидеров команд по игровому моделированию (или принятию коллективного решения), коллективное обсуждение представленных командами вариантов решения, разбор игры, подведение итогов, коллективное оценивание команд и выработки вариантов решения.

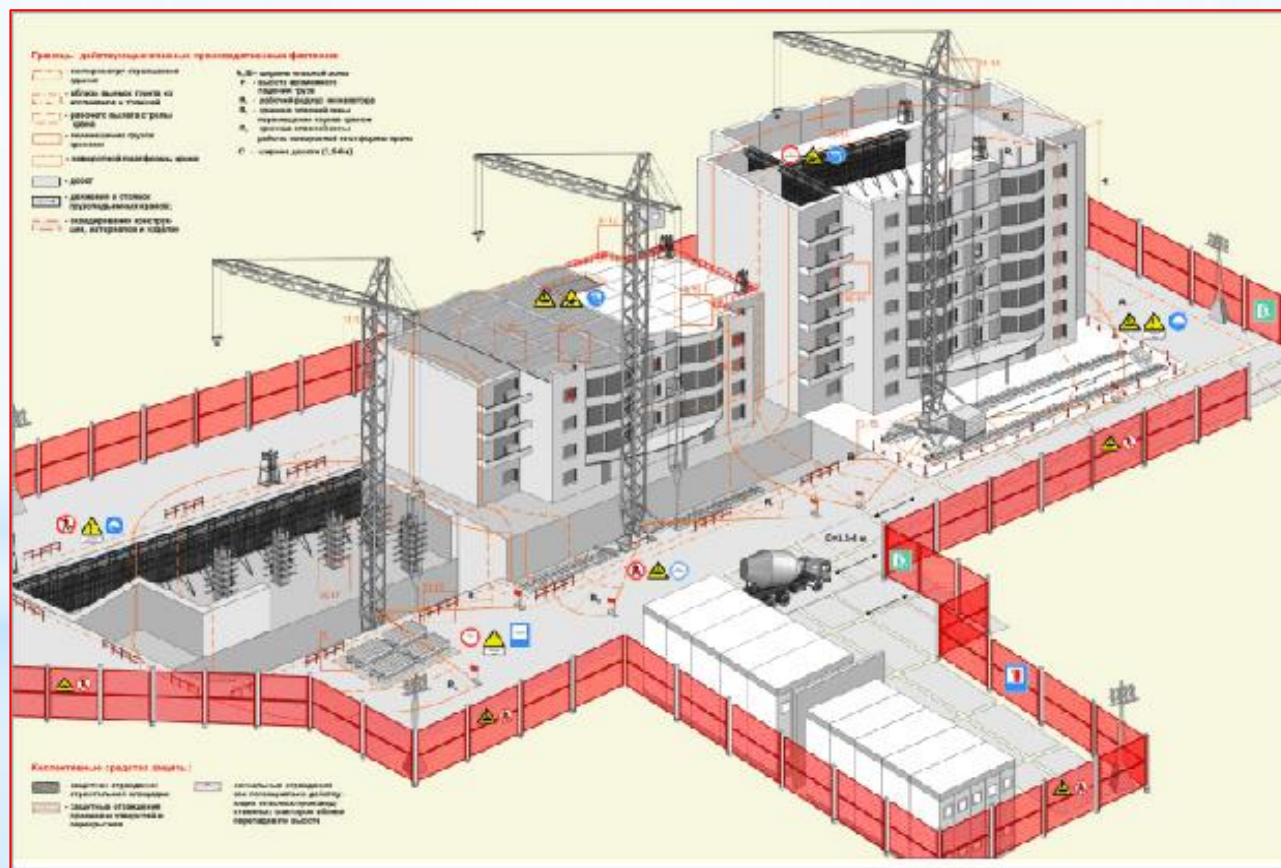


## Методическое и техническое обеспечение деловой игры:

- ❑ сценарий, методические рекомендации по организации игры,
- ❑ набор различных форм бланковой и другой документации;
- ❑ перечень технических средств для деловой игры;
- ❑ программы ЭВМ и соответствующие информационное и математическое обеспечение.



# **Деловая игра на практическом занятии «Проектирование строительных генеральных планов» МДК 01.02 Организация строительного производства»**



# Лучший специалист по организации строительства



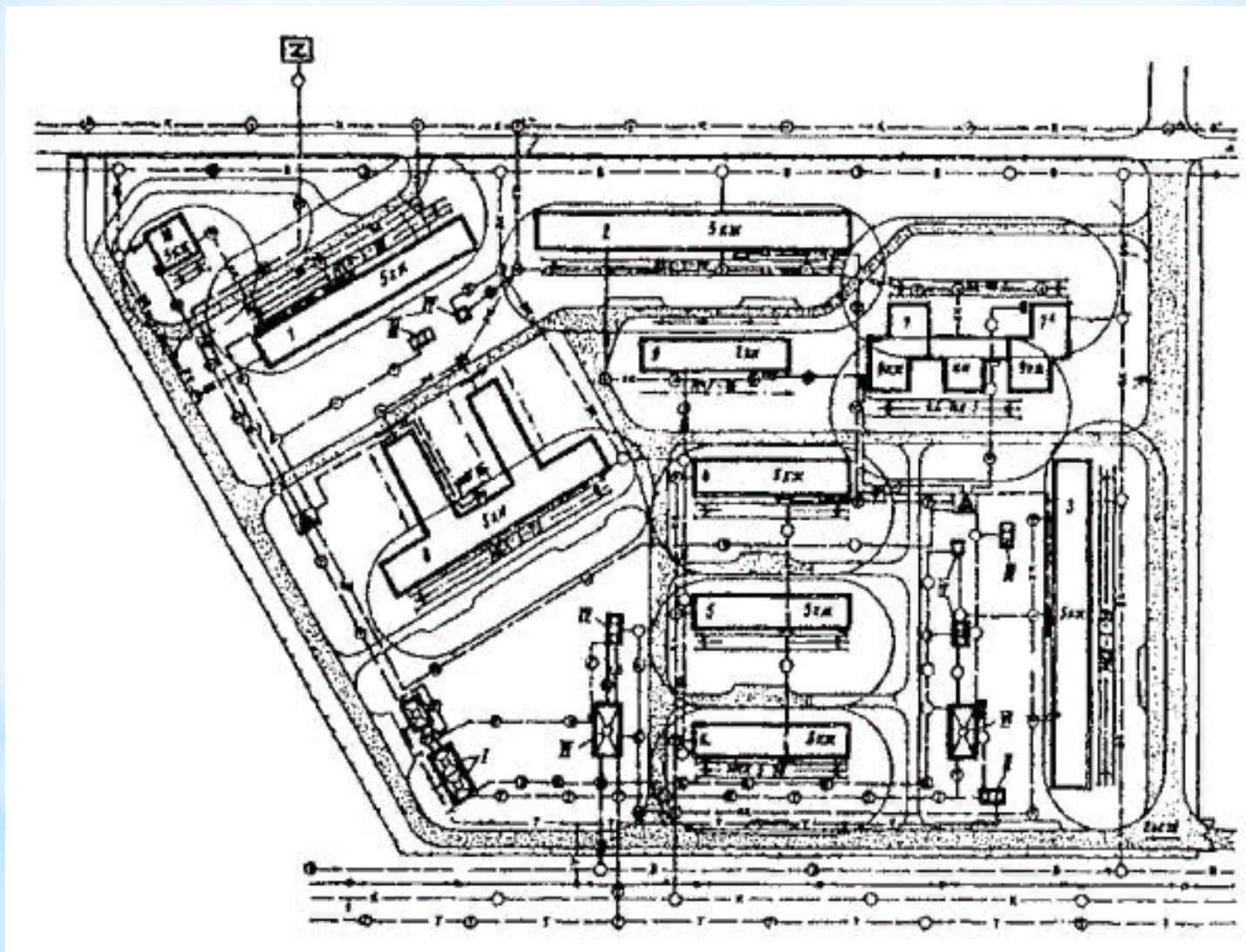
# 1 конкурс

## «Виды строительных генеральных планов»

1. Какой перед вами вид строительного генерального плана?
2. Его назначение?
3. Кто является разработчиком?
4. Исходные данные для проектирования данного СГП?
5. В каком масштабе чертится?

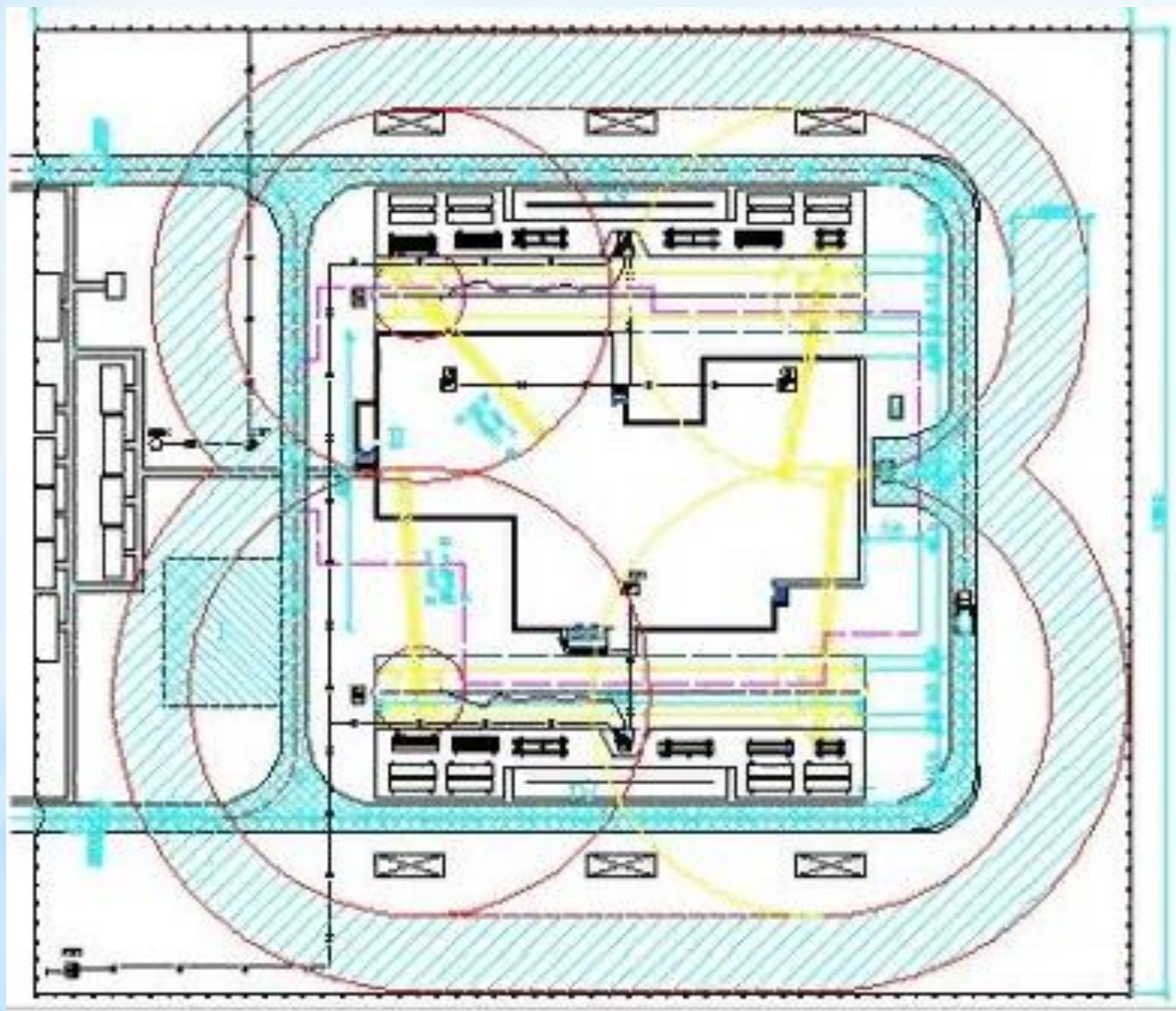


## А) Чертеж для команды «Стройлидер»

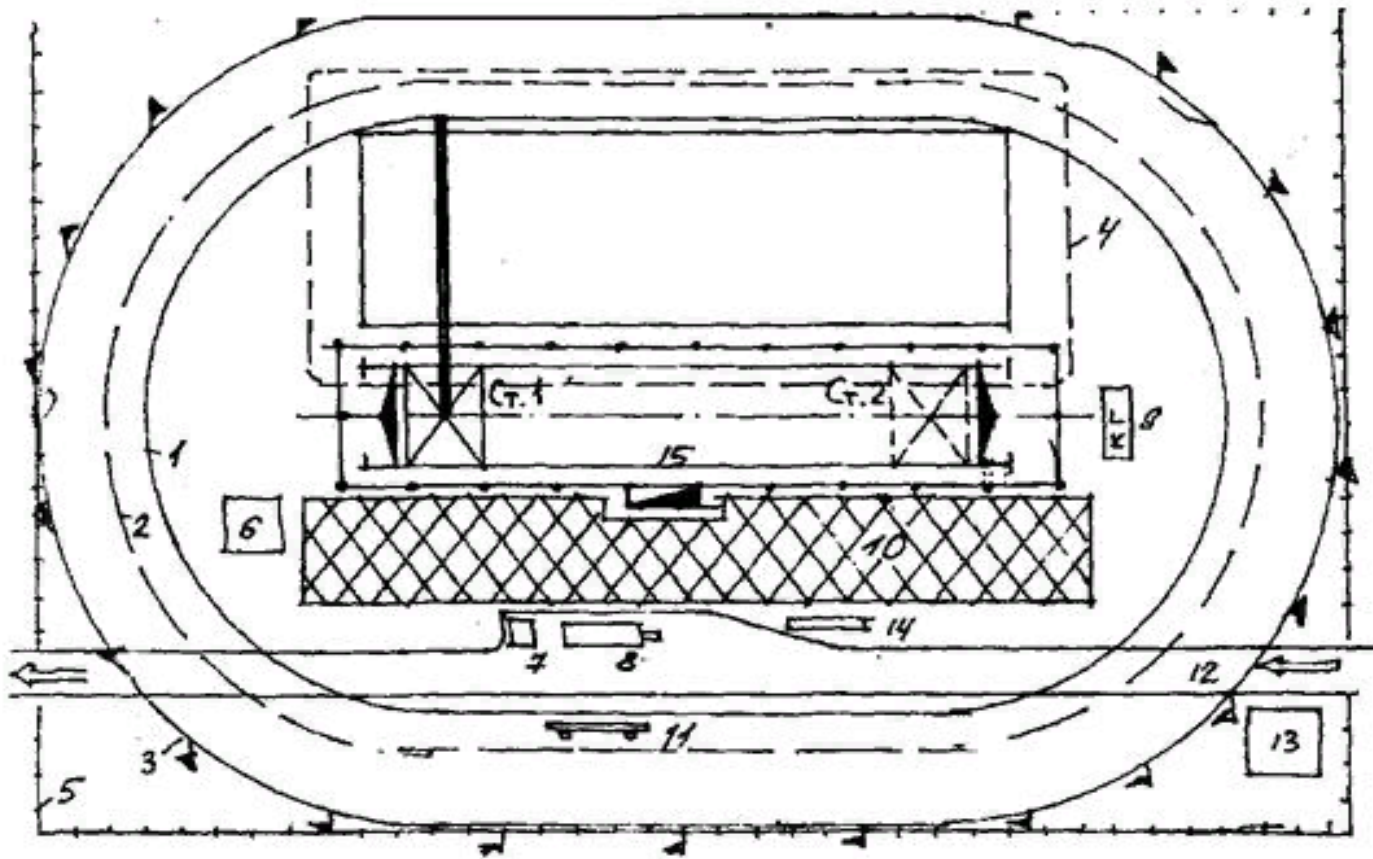




## Б) Чертеж для команды «Проектстрой»



**2 конкурс**  
**«Опасные зоны на строительном генеральном плане»**

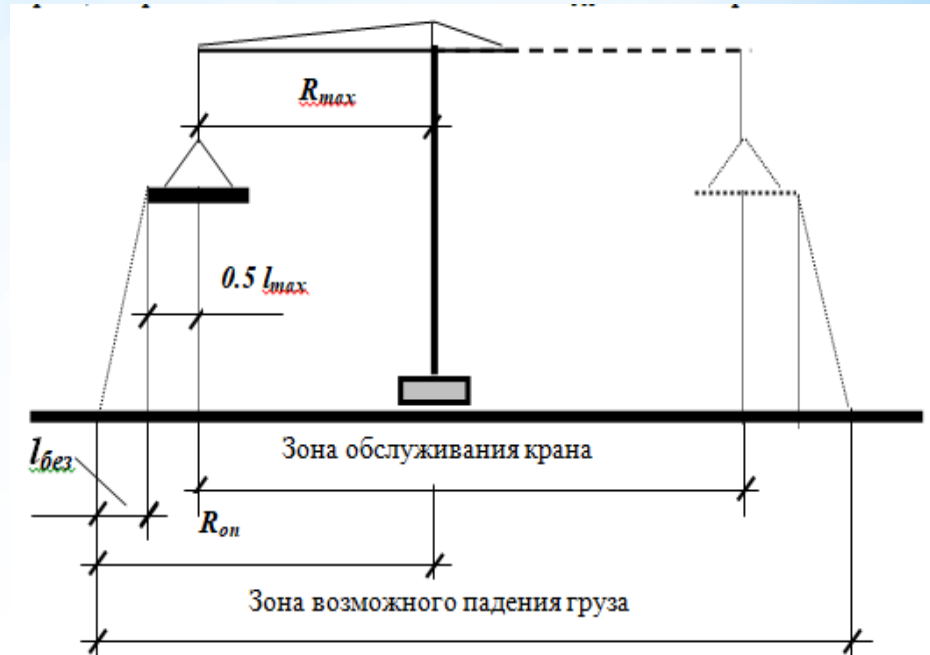


### 3 конкурс

#### « Определение опасных зон на стройгенплане»

Задача команде «Стройлидер»

Определить радиус действия опасной зоны для нахождения людей при работе башенного крана на площадке, если высота подъема крюка составляет 19 м, длина самой длинномерной конструкции-6м, рабочий вылет крюка-18 м.

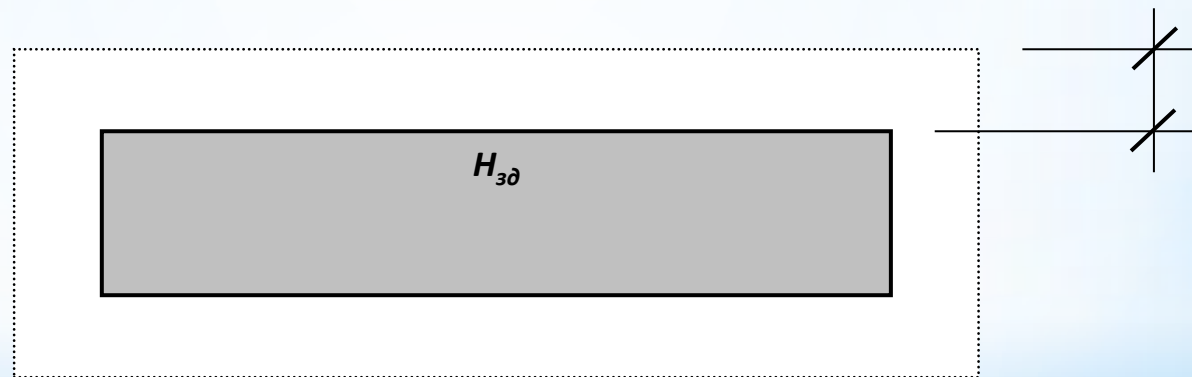


Минимальные расстояния отлета груза при его падении, м

Высота возможного падения, м	При перемещении груза краном	При падении предметов со здания
До 10	4	3,5
До 20	7	5
До 70	10	7

## Задача команде «Проектстрой»

Определить ширину монтажной зоны, если наивысшая отметка на фасаде составляет +18.25 м, отметка уровня земли- 0,800м.



Границы монтажной зоны



## 4 конкурс «Конкурс лидеров»

**Задача:** Определить площадь и тип контейнера , если на строительной площадке максимальное количество рабочих- 24 чел, работа в 2 смены , для :

- для гардеробных помещений (для капитана «Стройлидер»)
- для душевых с умывальной ( для капитана «Проектстрой»)



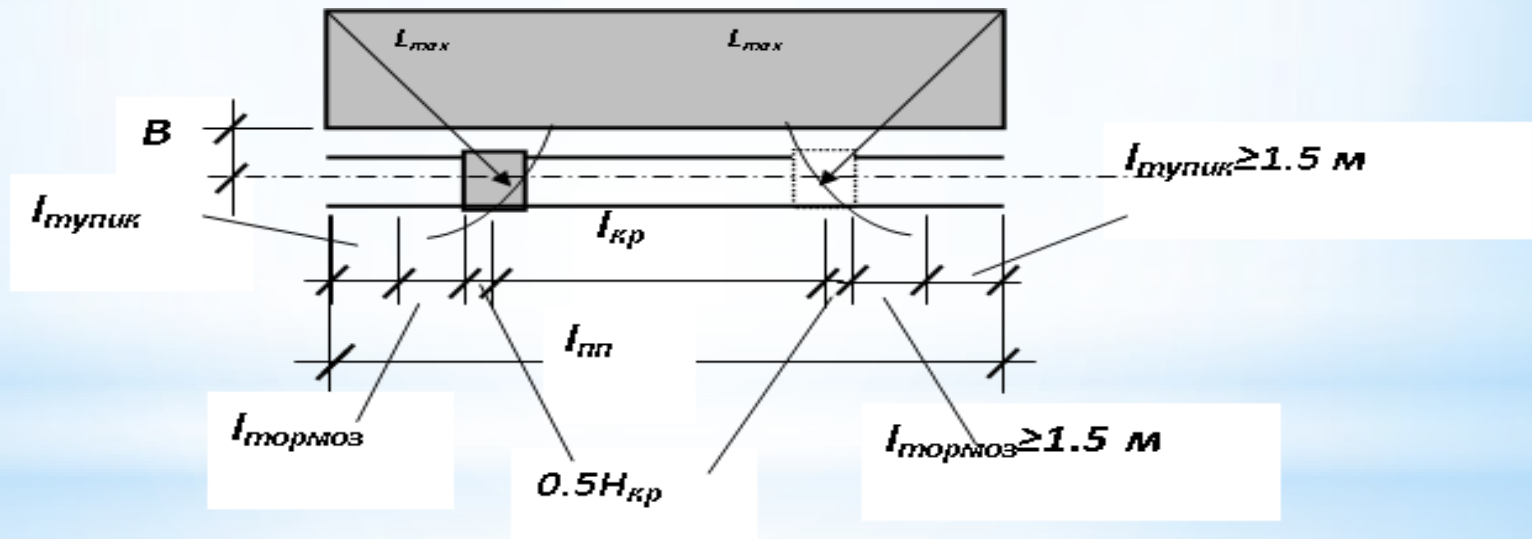


## 5 конкурс

### « Продольная привязка подкрановых путей »

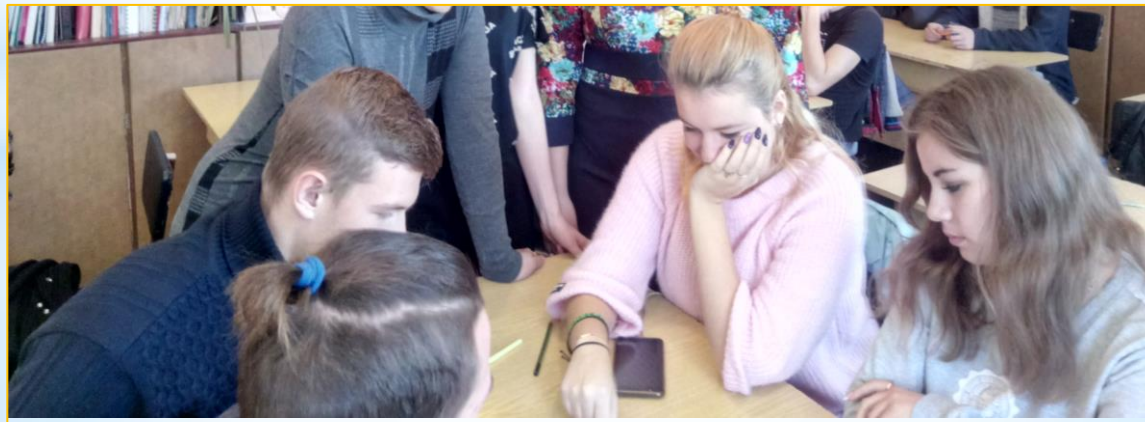
Принять длину подкрановых путей , если графическим методом определено расстояние между крайними стоянками :

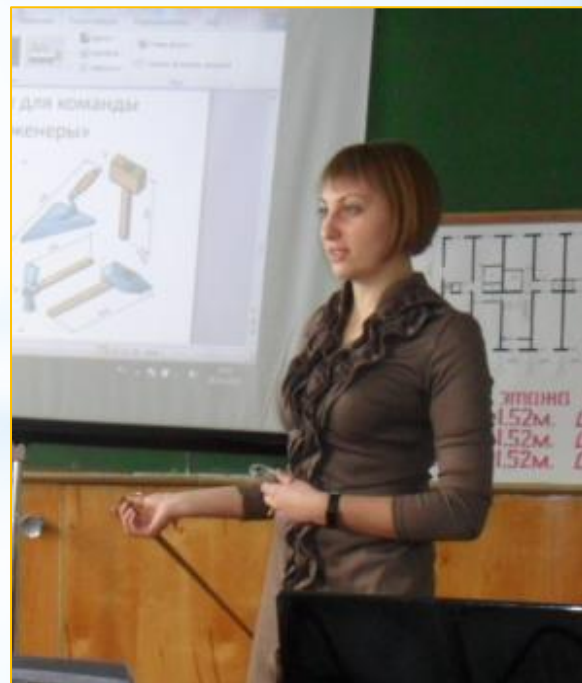
- 22 м ( для команды «Стройлидер»)
- 25м (для команды «Проектстрой»)



$$l_{пп} = l_{кр} + H_{кр} + 2 \cdot l_{тормоз} + 2 \cdot l_{тутик}$$

**Достоинствам данного занятия в форме деловой игры :**  
ребята учились работать в команде, брать на себя ответственность, проявляли теоретические знания на практике, показывали умения пользоваться нормативно-справочной литературой, учились выполнять работу быстро и качественно, выступать на публике. Также с помощью игры проявляли творческое мышление, анализировали ситуацию. Таким образом обучающиеся благодаря погружению в игровую ситуацию почувствовали себя настоящими проектировщиками.





**Выводы.** Деловая игра — это метод сплочения команды, который основан на имитации будущей профессиональной деятельности. Позволяет мотивировать обучающегося к самостоятельному поиску дополнительной информации по изучаемой дисциплине, активизировать их творческие способности, закрепить изученный материал и, как следствие, развить общие и профессиональные компетенции, необходимые для обеспечения конкурентоспособности выпускника на рынке труда и возможности продолжения образования.



**СПАСИБО ЗА  
ВНИМАНИЕ !!!**