**Длительные образовательные игры**

**как средство формирования общих компетенций студентов**

**Арсентьева Ирина Сергеевна**

***преподаватель***

***ГБПОУ «ИЭК»***

***(г. Иркутск)***

Введение в образовательный процесс ФГОС СПО поставило перед учреждениями профессионального образования ряд проблем по выполнению требований, среди которых можно выделить проблему выбора технологий и методов обучения, дающих возможность формировать у студентов общие компетенции.

В новых требованиях к результатам освоения основной профессиональной образовательной программы приоритетное внимание уделяется формированию общих и профессиональных компетенций, характеризующих будущую профессиональную деятельность выпускников учреждений.

ОБГОУ СПО «Иркутский энергетический колледж» проводит прием абитуриентов после завершения 9 классов. Это очень интересный, активный и, в тоже время, сложный возраст ребят. После школы адаптация в новом учебном заведении идет достаточно медленно, а иногда сопровождается еще и полным непониманием: зачем они пришли именно в это учебное заведение.

Многие студенты не знают, с чем в будущем им придется работать, не понимают, что за профессию выбрали для себя.

ОГБОУ СПО «Иркутский энергетический колледж» с декабря 2011 года участвует в проекте «Школа нового поколения» благотворительного фонда О.Дерипаска «Вольное дело» и компании «En+GROUP». С марта по май 2012 года в рамках данного проекта по направлению «Длительные образовательные игры» проходил квест - ландшафт, под общим руководством школы № 26 г. Москвы. В игре одновременно участвовали более 18 образовательных учреждений по всей России, в том числе и Иркутский энергетический колледж. Данная Длительная образовательная игра стала для колледжа традиционной, и проводиться ежегодно.

Длительные образовательные игры - это направление воспитательной и учебной работы, которое помогает погрузиться в материал, предлагаемый для изучения. Участники игры самостоятельно принимают решение и находят единственный возможный для них вариант действий, направленный на решение заданий квеста.

**Образовательные задачи:**

1. безусловное достижение студентами требований государственных образовательных стандартов, высоких показателей во всех видах государственной аттестации;
2. глубокие знания и умения, необходимые для реализации своего призвания к избранной профессии;
3. ключевые надпредметные компетенции;
4. способность к непрерывному обучению на протяжении всей жизни;
5. формирование устойчивого интереса к будущей профессии

**Развивающие задачи:**

1. развитие познавательных функций,  креативности, критического мышления, функциональной грамотности студентов;
2. формирование культуры саморегуляции, сохранения и укрепления здоровья, устойчивой привычки к здоровому образу жизни

**Воспитательные задачи:**

1. развитие лидерских навыков, инициативности, самостоятельности, ответственности;
2. нравственное поведение, основанное на чувстве принадлежности к семье, краю, России;
3. толерантность и уважение;
4. экологическая культура, бережное отношение к природе;
5. историческая память (знание истории «Иркутского энергетического колледжа» и энергетики Иркутской области)

Целью длительной образовательной игры «Энергия – наша работа…» является создание условий для активной познавательной деятельности, для актуализации у студентов первого курса своей будущей профессии через изучение истории энергетики Иркутской области, а также расширение образовательного пространства студентов.

Участниками длительной образовательной игры стали студенты первого курса Электроэнергетического отделения колледжа.

Игра проходила в три этапа:

- домашнее задание,

- исследовательская экскурсия,

- квест по территории колледжа и Интеллектуальная атака

На первом этапе участники получили легенду игры и домашнее задание, которое они должны выполнить своими командами за одну неделю.

На учебных занятиях участникам читали лекции по истории колледжа, а также у ребят была возможность узнать историю энергетики Иркутской области и Иркутского энергетического колледжа от представителей «Совета старейшин», куда вошли преподаватели с большим стажем работы в колледже.

В домашнем задании участники должны были подготовить визитку команды, найти стихотворения об энергетике, сфотографировать объе6кты города, на которых имеется надпись с корнем «ЭНЕРГ», подготовиться к интеллектуальной атаке по темам «Энергетика», «История ГЭС», «История колледжа» и по общеобразовательным предметам и подготовить презентацию-отчет о поездке на Исследовательскую экскурсию.

Второй этап «Исследовательская экскурсия» проходил на предприятиях города Иркутска, где в последующем студентам предстоит проходить практику и работать. А именно: Иркутская ГЭС, Музей истории ОАО «Иркутскэнерго», Корпоративный учебно-исследовательский центр ОАО «Иркутскэнерго», Участок теплотехнического полигона на территории ОГБОУ СПО «Иркутский энергетический колледж».

Перед поездкой командам были выданы Рабочие листы, которые содержали в себе задания для выполнения во время Исследовательской экскурсии. Заполненный рабочий лист Исследовательской экскурсии капитаны представлял на следующий день педагогу дополнительного образования. Участники по результатам экскурсии создавали свои презентации-отчеты о посещении предприятий.

Третий этап Игры включал в себя два разноплановых мероприятия. Во-первых квест по территории колледжа, во-вторых, интеллектуальная атака. Так как участников было почти 30 человек в каждой команде, решено было разделить их по 10 человек на выполнение квеста, остальные - участники Интеллектуальной атаки.

Цель квеста – собрать как моно больше ответов (артефактов) и оставить с ними рассказ об истории колледжа и энергетики Иркутской области.

Участникам квеста были розданы Рабочие листы с номером задания и графой для ответа, а задания находились на станциях у Игротехников. Для ориентирования на территории участникам квеста была выдана карта, где был прописан маршрут каждой команды. По завершении выполнения всех заданий, команда должна была составить рассказ об истории колледжа и сдать рабочие листы на проверку и присоединиться ко второй части своих команд, которые в тоже время проходили Интеллектуальную атаку.

Интеллектуальная атака состояла из четырех уровней:

1. Мозговой штурм – ответы на вопросы по общеобразовательным дисциплинам (на обсуждение 1 минута);

2. Слова, слова – на формате А4 участники писали слова связанные с энергетикой, а затем их зарисовывали, так чтобы получился цельный рисунок;

3. Давайте говорить красиво – необходимо за 10 минут придумать стихотворение из слов: энергия, игра, лампочка и прочитать его;

4. Студенты- студентам – решение кроссворда по истории колледжа, который составили выпускники.

Завершающей частью игры стала защита презентаций-отчетов об Исследовательской экскурсии. Таким образом, каждая из команд смогла узнать, где побывали другие команды и что там увидели и узнали.

По итогам игры участники получили сертификаты, которыми они смогут подтвердить освоение общих компетенций, таких как:

- понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес;

- организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество;

- принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность;

- осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития;

- использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности;

- брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), за результат выполнения заданий.

В результате проведенной игры студенты посетили предприятия, на которых они в будущем будут работать. Кроме того, благодаря рабочим листам они получили максимальное количество информации для того, чтобы создать качественные презентации-отчеты о своей исследовательской экскурсии.

Презентации-отчеты сделали возможным узнать всем участникам о тех предприятиях, где были другие команды. Таким образом, произошел обмен информацией. Форма открытого обсуждения презентаций помогла ребятам ближе познакомиться с предприятиями.

Квест-ландшафт, прошедший по территории колледжа, дал возможность студентам лучше узнать учебное заведение, в котором они обучаются, а также его историю.

Участники игры научились самостоятельно принимать решения, попробовали работать в команде. В своих рассказах ребята постарались ответить на главный вопрос: «Для чего нужно знать историю энергетики Иркутской области».

Немаловажным результатом длительной образовательной игры стало сплочение коллектива групп, самоорганизация. Группы, которые на учебных занятиях проявляли неусидчивость, недисциплинированность, в игре проявили себя как сплоченный коллектив.

Длительные образовательные игры – это прекрасная возможность реализации студентов как самостоятельных членов общества. В игре они понимают, что изучение учебных дисциплин не просто необходимо для получения оценок, а пригодится им в процессе жизни и работы.