«РАЗРАБОТКА ИГРЫ С ЦЕЛЬЮ ЗНАКОМСТВА С ПРОМЫШЛЕННЫМ ПРЕДПРИЯТИЕМ И РАБОЧИМИ ПРОФЕССИЯМИ ПРИ ПОМОЩИ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ СРЕДСТВ И ГЕЙМИФИКАЦИИ: «ПРИКЛЮЧЕНИЯ МЕТАЛЛУРГА В АО «УРАЛЭЛЕКТРОМЕДЬ» – ПУТЕШЕСТВИЕ ПО ЦЕХАМ ПРЕДПРИЯТИЯ»

**Клепикова Екатерина Дмитриевна,**

преподаватель спец. Дисциплин ГАПОУ СО «УГК им. И.И. Ползунова»

г. Екатеринбург, Российская Федерация

е-mail: katya.klepikovva@mail.ru

**Актуальность**. Знакомство школьников и студентов с промышленным предприятием, рабочими профессиями (а также производственная практика для студентов) является важным средством профориентации и трудового воспитания.

Одним из актуальных направлений развития образовательных технологий является геймификация.

Геймификация – технология использования игровых методов в неигровом контексте, в том числе в управлении рабочим персоналом и оборудованием. Геймификация может стать отличным инструментом мотивации, вовлечения и адаптации школьников и студентов на предприятии.

Внедрение игровых элементов в процесс выбора будущей профессии и прохождения производственной практики способствует более прочному усвоению научных основ производства и получения профессиональных навыков.

**Разработанность исследуемой проблемы.** Проанализировав доступные мне источники информации и пообщавшись со студентами-практикантами, я отметила следующее: внедряемый проект способствует повышению интереса к востребованным профессиям среди школьников и студентов – экскурсантов, знакомит с производством и рабочим процессом, техникой безопасности, помогает экскурсантам определиться с дальнейшей профессиональной деятельностью.

Наглядное (зрительное) восприятие технологического процесса формирует у школьников и студентов представление о деятельности АО «Уралэлектромедь», способствует получению новых знаний и профессиональных навыков.

**Описание разработки**

Среди множества методов и форм обучения экскурсия занимает прочные позиции в технологической подготовке обучающихся. Это связано с ее неоспоримыми преимуществами, главным из которых является включенность обучающегося в процесс познания, непосредственное наблюдение за технологическими процессами, функционированием технологического оборудования, профессиональной деятельностью людей различных профессий в АО «Уралэлектромедь». Но среди преимуществ экскурсии есть ее значительный недостаток – ресурсоемкость. Для организации и проведения экскурсии необходимо затратить время на подготовку документов и согласований.

Моя виртуальная экскурсия-видеоигра – это форма обучения, сочетающая рассказ робота-помощника с демонстрацией наглядного материала и применением игровых элементов.

После успешного прослушивания экскурсии и прохождения всех мини-игр, появится обучающий тест с вопросами для проверки и укрепления пройдённого материала, где необходимо выбрать правильные варианты ответов. Результатом является пройденный тест на «отлично», если результат является «неудовлетворительным», можно вернуться к началу онлайн-экскурсии (игры) и пройти её заново.

Для технологической подготовки обучающихся виртуальная экскурсия-игра открывает очень большие возможности. Так, например, можно наблюдать за такими технологическими процессами, которые недоступны для наблюдения в реальности. Обучающиеся получают возможность побывать в цехах предприятия, не выходя из классной комнаты.

Виртуальная экскурсия-видеоигра обладает высоким профориентационным потенциалом, позволяет наглядно познакомиться с различными профессиями и увидеть производственный процесс.

**Заключение.**

Подводя итоги, можно с уверенностью сказать, что добилась своей цели.

Онлайн-экскурсии в игровом приложении являются отличным способом стимулирования школьников к выбору будущей профессии, а студентов – к обучению.

Актуальность онлайн-экскурсий в игровом формате не вызывает никаких сомнений, и заключается в подготовке будущих специалистов, в формировании их умений и навыков, решении кадрового вопроса.

Игровое приложение действительно конкретизирует уже имеющиеся профессиональные знания, способствует формированию новых, показывает востребованность профессиональных умений.

Чередование онлайн-экскурсии с теоретическими знаниями позволит достичь высоких результатов при освоении основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС.

Во время прохождения игры-экскурсии оказывается целенаправленное воздействие на мотивационную сферу школьников и студентов:

- появляется интерес к деятельности, развивается или стимулируется любознательность;

- экскурсия-игра строится по принципу сотрудничества, взаимодействия и поддержки, а это значит – каждый экскурсант видит свою ценность и уникальность;

- вовремя онлайн-экскурсии экскурсант учится планировать свою деятельность, определять цель и предвидеть результат;

- экскурсант учится объяснять и вникать в суть происходящего;

Методика проведения экскурсий в игровом приложении направлена на то, чтобы помочь школьникам и студентам легче усвоить теоретический материал и удаленно познакомиться с АО «Уралэлектромедь».

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  |  |
|  |  |