

будущего специалиста; кейсовый метод оказывает большое влияние на подготовку обучаемых к будущей профессиональной деятельности, вооружает их основными знаниями, необходимыми специалисту в его квалификации, формируют профессиональные умения и навыки; использование кейсового метода требует специальной подготовки преподавателя.

ЛИТЕРАТУРА

1. Кукушкина, В.С. Педагогические технологии / В.С. Кукушкин [и др.]. – Ростов н/Д.: МарТ, 2002. – 121 с.
2. Сурмин, Ю.П. Ситуационный анализ или Анатомия кейс-метода / Ю.П. Сурмин. – Киев: Центр инноваций и развития, 2002. – 286 с.

УДК 37.022

Свирид М.А.

ФОРМИРОВАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ ЗНАНИЙ И УМЕНИЙ НА ОСНОВЕ АКТИВНЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ У СЛЕСАРЕЙ МЕХАНОСБОРОЧНЫХ РАБОТ

*БНТУ, Минск Республика Беларусь
Научный руководитель: Шахрай Л.И.*

Применение активных методов обучения в профессионально-технических учреждениях образования является актуальной проблемой в данное время. Необходимость постоянного совершенствования системы и практики образования обусловлена социальными переменами, происходящими в обществе. Вопросы повышения качества обучения и уровня воспитанности личности учащегося были и остаются приоритетными в современной методике преподавания общетехнических и специальных дисциплин.

Объектом исследования является процесс подготовки будущих слесарей механосборочных работ (МСР) в филиале ПТК УО РИПО.

Предмет исследования: использование деловых игр в процессе теоретического обучения по предмету «Общий курс слесарного дела».

Одним из основных предметов при подготовке слесарей МСР является «Общий курс слесарного дела». Учебный предмет «Общий курс слесарного дела» в своей основе имеет практическую направленность. Цель его заключается в формировании у учащихся знаний, необходимых им для эффективного усвоения умений и навыков, а также освоения трудовых приемов на производственном обучении. Преподавание данного предмета требует от педагога хороших методических, инженерных знаний, специальной педагогической подготовки, а также знание и применение современных методов обучения. Это и есть важнейшее условие правильного и эффективного планирования процесса изучения предмета «Общий курс слесарного дела» в целом и каждого отдельного его занятия.

Одним из наиболее эффективных активных методов обучения является деловая игра. Под деловой игрой рекомендуется понимать моделирование в условной обстановке объектов реального процесса [2]. Педагогическая суть деловой игры – активизировать мышление учащихся, повысить самостоятельность будущего рабочего, внести дух творчества в обучение, подготовить к профессиональной практической деятельности. Главным вопросом в проблемном обучении выступает «почему», а в деловой игре – «что было бы, если бы...» [3].

Выделяет следующие функции деловой игры [1]: обучающая функция – развитие общеучебных умений и навыков, памяти, внимания; развлекательная функция – создание благоприятной атмосферы на учебных занятиях, превращение урока из скучного мероприятия в увлекательное приключение; коммуникативная функция – объединение коллективов

учащихся, установление эмоциональных контактов; релаксационная функция – снятие эмоционального напряжения.

В деловой игре воспроизводится предметное и социальное содержание профессиональной и общественной деятельности, то есть моделируются объективные условия системы отношений, характерные для данного вида практики. В деловой игре заложена возможность принять решение и организовать его исполнение. Участники игры могут увидеть результаты своих действий, сравнить их с результатами других участников [1]. Деловая игра используется для решения производственных задач, позволяет разрабатывать многоальтернативные проекты на основе разнообразного взаимодействия, интеллектуальной и эмоциональной напряжённости, соревнования и экспертного оценивания. В процессе проведения деловых игр обучающиеся учатся принимать коллективные решения на основе учета личных потребностей и интересов. Деловые игры обеспечивают формирование профессиональной компетентности у будущих рабочих. Автором разработана деловая игра по предмету «Общий курс слесарного дела» по теме «Технологический процесс слесарной обработки».

Характеристика игры. Деловая игра «ТЕХНОЛОГ» является ситуационной. Она состоит из одной проблемной ситуации, отражающей процедуру разработки технологического процесса детали «Призма воротка». Деловая игра проводится в форме соревнования бригад учащихся в целях всестороннего анализа вариантов решения проблемы, развития творческой активности учащихся, принятия коллективного решения поставленной проблемы. Игра предусматривает работу с технической литературой, для предложения вариантов последующей аргументации в дискуссии.

Игра рассчитана на 90 минут учебного времени.

Организация игры. Группа учащихся делится на бригады, состоящие из 4-6 человек. Бригады формируются на основе личностных потребностей и интересов. Все участники игры подразделяются на непосредственных исполнителей ролей

и экспертов-консультантов, модераторов групп (организатор общения в группе). Каждая бригада выделяет одного учащегося в экспертную группу, которой предстоит произвести анализ полученных результатов и дать оценку. Преподаватель выполняет роль организатора и руководителя, если какая-либо команда при решении проблемы зашла в тупик, преподаватель помогает устранить возникшие сложности.

В ходе деловой игры каждый из учащихся находит свое место в творческом процессе, ему предоставляется возможность использования имеющихся теоретических знаний при выполнении практических заданий, связанных с конкретной производственной ситуацией: «Разработка технологического процесса слесарной обработки». Участники игры учатся соотносить свое мнение с мнением товарищей, принимать окончательное коллективное решение.

Для выявления эффективности применения деловой игры в процессе теоретического обучения по предмету «Общий курс слесарного дела» разработана методика диагностики профессиональных знаний и умений учащихся в виде тестовых заданий. Тест состоит из 10 заданий открытой и закрытой формы, задания на установление соответствия и последовательности различного уровня сложности по теме «Технологический процесс слесарной обработки».

Тестовый контроль был проведен в ПТК УО РИПО после традиционного урока в гр. 904 (22 человека) и после проведения урока деловой игры в гр. 924 (19 человек). Группы примерно равны по уровню подготовки.

Как видно из диаграмм (рисунки 1, 2), применение активных методов обучения, в частности деловой игры, положительно влияет на успеваемость учащихся. Так, после проведения традиционного урока 50% учащихся получили 6,7 баллов и 9% – 8 баллов. Самую низкую отметку (4 балла) получили 18% учащихся. После проведения урока с использованием такого метода обучения, как деловая игра, уже 68% учащихся

Секция «Профессиональное обучение и педагогика»

получили 7,8 баллов и 11 % – 9 баллов, а самая низкая отметка – 5 баллов лишь у 5 % учащихся.

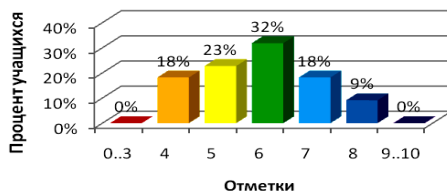


Рисунок 1 – Успеваемость гр. 904 после традиционного урока

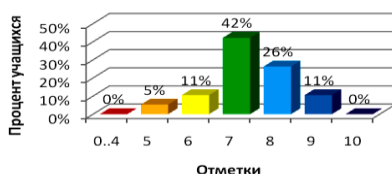


Рисунок 2 – Успеваемость гр. 924 после деловой игры

Диаграммы (рисунки 3, 4, 5) показывают степень усвоения профессиональных знаний и умений учащихся по теме «Технологический процесс слесарной обработки» в зависимости от уровня сложности тестовых заданий.



Рисунок 3 – Диаграмма результатов тестирования по вопросам 1 уровня



Рисунок 4 – Диаграмма результатов тестирования по вопросам 2 уровня



Рисунок 5 – Диаграмма результатов тестирования по вопросам 3 уровня

В результате проведенного исследования можно сделать следующие выводы:

- Применение деловой игры на уроках теоретического обучения способствует более эффективному усвоению материала.
- Деловая игра создает необходимые условия для развития умений самостоятельно мыслить, ориентироваться в новой ситуации, находить свои подходы к решению проблем, устанавливать деловые контакты с аудиторией, что определяет профессиональные качества будущего рабочего.
- Деловая игра способствует развитию творческих способностей учащихся, устной речи, умения формулировать и высказывать свою точку зрения, активизирует мышление.

ЛИТЕРАТУРА

1. Аксенова, Л.Н. Нетрадиционный урок: метод. рекомендации / Л.Н. Аксенова. – Минск: РИПО, 1999. – 22 с.
2. Жук, А.И. Активные методы обучения в системе повышения квалификации педагогов: учебно-методическое пособие / А.И. Жук, Н.Н. Кошель. – 2-е изд. – Минск: Аверсев, 2004. – 76 с.
3. Платов, В.Я. Деловые игры: разработка, организация и проведение: учебник / В.Я. Платов – М.: Профиздат, 1991. – 156 с.