

зана с требованиями современного экономического рынка и получением престижного места работы после окончания вуза.

Объем каждого курса определяется его технологической спецификой и уровнем сложности материала при усвоении его студентами. Педагогический процесс включает блок теоретических занятий, ориентирующих студентов на общие представления и специфические понятия компьютерных технологий. Практический блок дает возможность закрепления полученных знаний в процессе работы с персональным компьютером при выполнении заданий.

Один из самых эффективных методов обучения средствам компьютерной графики – репродуктивный, подразумевающий метод поэтапного воспроизведения уже готовых художественных композиций, созданных с помощью компьютера. Кроме того, в учебном процессе используются информативный (вербальная и невербальная передача знаний), демонстративный (усвоение иллюстративного материала и технологических операций в интерпретации преподавателя) и практический (непосредственная работа с компьютером) методы.

Содержание обучения предполагает групповую (коллективную) форму обучения, при которой возможно легкое и доступное получение знаний студентами. Такая модель обучения компьютерной графике способствует полноценной реализации творческих замыслов с последующим применением компьютерных технологий. В дополнение ко всему современные уникальные технические средства дают студентам информацию к размышлению, поднимая их на новый виток развития творческого мышления.

**Л. Т. Плаксина, И. А. Таскина, К. С. Серов**

## **ДЕЛОВАЯ ИГРА КАК СПОСОБ ФОРМИРОВАНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ НАВЫКОВ ПРИ ПОДГОТОВКЕ ОРГАНИЗАТОРОВ ПРОИЗВОДСТВА**

Бурное развитие в нашей стране рыночной экономики привело к изменениям и в высшем образовании, заключающимся в пронизывании всех отраслей народного хозяйства элементами экономики и управления производством, что вызвало необходимость подготовки соответствующих специалистов, отвечающих требованиям рынка труда. Современный организатор производства должен обладать такими качествами, как инновативность, гибкость, адаптивность, ин-

тегативность, предприимчивость. Их формированию способствует использование в учебном процессе деловых игр, основанных на проведении игровых имитационных экспериментов с моделированием ситуаций, максимально приближенных к определенной организационно-экономической системе.

В разработанной нами деловой игре «Риск и страхование» решаются задачи по определению в процентах степени риска по каждому из факторов на основе анализа значимости слагаемых этого фактора для конкретного отдела, службы и предприятия в целом, выбору необходимых мер по снижению степени риска и подготовке обоснованных решений для оформления страхования. В игре участвуют две группы студентов в качестве конкурирующих предприятий, каждое из которых разрабатывает стратегию деятельности фирмы по производству сварной конструкции в условиях реорганизации производства с учетом степени риска. При составлении сценария игры были учтены основные принципы деловых игр, определены цели, задачи, этапы игры, расписаны роли каждого из ее участников, предложен алгоритм проведения игры, разработано ее дидактическое обеспечение, а также установлены критерии оценки результатов, перечень которых предъявляется участникам перед ее началом. В конце игры проводится анализ работы студентов, и тем самым закрепляется алгоритм действий будущего организатора производства в ситуациях, имитирующих его реальную деятельность, что существенно влияет на качество подготовки конкурентоспособных специалистов.

Разработанную деловую игру «Риск и страхование» предполагается использовать на практических занятиях по дисциплине «Маркетинг» при подготовке организаторов сварочного производства – менеджеров.

**Г. К. Смолин, Е. Д. Шабалдин, Р. Р. Камалов**

## **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СТАНДАРТНЫХ МАТЕМАТИЧЕСКИХ ПАКЕТОВ В ПОДГОТОВКЕ ПЕДАГОГОВ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ НА ЭЛЕКТРОЭНЕРГЕТИЧЕСКОМ ФАКУЛЬТЕТЕ**

Использование стандартных программных математических пакетов позволяет достигать высоких результатов в систематизации полученных знаний, представлении информации в наглядном и доступном виде, проведении сложных вычислений, построении схем, графиков и т. п. Стандартные программные