

- *поливалентность профессиональной подготовки* предусматривает возможность получения последовательно или параллельно нескольких специальностей, что в условиях меняющейся конъюнктуры рынка труда занимает важное место;

- *многоуровневая система профессиональной подготовки* специалистов в колледже складывается из различных уровней квалификации: допрофессиональная подготовка, начальная профессиональная подготовка, средняя профессиональная подготовка, курсовая подготовка и переподготовка.

Основная категория учащихся, с которыми работает колледж, это – выпускники школы с основным общим образованием. В процессе профориентационной работы в школах с учащимися и их родителями, совместной работы учебного заведения с работодателями перед учебным заведением были поставлены две основные задачи:

1. Дать возможность учащимся получить профессиональное образование разного уровня, не выезжая из города, так как оставлять подростков без родительского присмотра в этом возрасте проблематично.

2. В учебных планах и программах отвести время на получение навыков и умений по рабочей профессии. Работодатели, в основном, принимают на работу выпускников средних специальных учебных заведений, не имеющих стажа по рабочей специальности и достаточной квалификации.

Выполняя эти задачи, мы выстроили следующую модель обучения: 2 года – начальное профессиональное образование (НПО) плюс 2 года – среднее профессиональное образование (СПО).

Г. Г. Климова

## **Деловая игра «Окружение проекта»**

Деловая игра позволяет студентам, будущим педагогам профессионального обучения, быть причастными к функционированию системы учебно-производственной мастерской.

С учетом положительных сторон педагогических игр нами была разработана деловая игра «Окружение проекта» по дисциплине «Проектирование сварочных участков и лабораторий». Игра относится к проектным играм и используется в сфере отбора рациональных вариантов проектных решений, при уточнении подлежащих проработке организационных проблем. Объектом игры является изделие, которое будет выпускаться в учебно-производственных мастерских. Проспект игры раскрывает концепции разработки изделия с определенными требованиями, накладываемыми внутренним окружением учебно-производственной сварочной мастерской и с учетом внешних факторов, таких как рынок товара, рынок оборудования, рынок материалов и др. В игре моделиру-

ется деятельность лиц, которые прямым или косвенным образом связаны с изготовлением и потреблением продукции: проектировщики и заинтересованные лица – заказчики или потребители, поставщики основного и вспомогательного материала, инвесторы (директора училищ), представители больших систем (мэр района, города, инженер по технике безопасности и др.), эксперт. Для принятия решения в деловой игре учитываются только основные факторы и лица. Основными методами и формами игры являются: системный анализ мастерских производственной и учебной системы, теория принятия решений при выборе из возможных альтернатив оптимального варианта изделия, системный подход к проектированию изделия, моделирование изделия.

В сценарии дается описание нескольких равноценных объектов для проектирования и подробно описываются функции каждой из ролей. В регламенте указывается время проведения каждой части игры: введения, распределения ролей, проектирования изделия, рекламы изделия, анализа проектов, выставления баллов заинтересованными лицами, выбора одного изделия согласно рейтинга, подведения итогов игры.

Игроки-проектировщики должны разработать конструкцию, которая удовлетворила бы всех участников игры, и набрать максимальный рейтинг. Для этого они должны использовать инструкции, пожелания и законы, которые заинтересованные лица заранее сообщают проектировщикам. Возможность многократного повторения в разработке конструкции каких-то определенных вариантов решения с различными критериями, наглядность и очевидность последствий принимаемых в игре решений являются неоспоримым преимуществом деловой игры перед реальным производственно-хозяйственным экспериментом.

При разработке игры были учтены все принципы построения и проведения деловых игр. При данной форме обучения отмечаются хорошие результаты формирования умений управленческой работы.

В. В. Кузнецов, М. В. Слипченко

## **Современные информационные и коммуникационные технологии в обучении и профессиональное самообразование студентов**

Под средствами информационных и коммуникационных технологий (ИКТ) понимают программные, программно-аппаратные и технические средства и устройства, функционирующие на базе микропроцессорной, вычислительной техники, а также современные средства и системы транслирования информации, информационного обмена, обеспечивающие операции по сбору, продуцированию, накоплению, хранению, обработке, передаче информации, возможность доступа к информационным ресурсам компьютерных сетей (И. В. Роберт).