

ответствующие основы, в момент, когда профессия только осваивается. Что для этого нужно?

Во-первых, мастер производственного обучения неравнодушный к своей работе.

Во-вторых, физиологический мониторинг обучающихся для получения среза данных через определенное время. Мастер обязан знать и учитывать физиологические возможности обучаемого и изменение их во времени (зрение, в том числе центральное и периферийное, цветовосприятие, слух, ощущение объема и пространства, координация движений и анатомические особенности скелета, связок и мышц столь важные для наработки тонкой моторики и т.д.).

В-третьих, психологический мониторинг. Знание психологических особенностей личности служит мастеру ПО основой для построения системы мотиваций и установок. Той системы, которая, очертит конкретные цели и направит познавательную деятельность каждого обучаемого.

Значение физиологического и психологического мониторинга для организации освоения рабочей профессии бесспорно. Трудности возникают с методикой получения данных по конкретным профессиям. Психофизиологические особенности личности изучают психологи и физиологи, которые исследуют проблему, а не частный случай касающийся подготовки рабочих – сварщиков. Для разработки конкретных методик требуется совместная работа специалистов. Подобные методики помогут оптимизировать процесс обучения и свести риск неудач в освоении профессии к минимуму. Реальные положительные результаты в освоении рабочей профессии способны подвигнуть обучаемого к дальнейшему развитию себя как личности в профессии.

Умение постигать новое и интерес к этому, сформированные как черты личности в начале пути профессионального становления и базирующиеся на безусловно успешном освоении основополагающих комплексов знаний умений и навыков – вот тот золотой ключик позволяющий выпускнику в будущем открыть дверь в профессиональное мастерство.

Гадельшина О.И.

Урок, игра и творчество как элементы современных технологий подготовки экономических кадров

В последнее десятилетие изменения в экономике Российской Федерации происходят очень стремительно. Принятие новой концепции развития бухгалтерского учета и отчетности, существенные нововведения в на-

логовое законодательство, автоматизация учета – все эти перемены требуют от экономических работников высокого профессионализма.

Такая ситуация объективно вызывает потребность в разработке адекватных моделей и технологий обучения, направленных на повышение его эффективности и качества. Достижение этой цели вряд ли возможно без широкого и взаимосвязанного использования в учебном процессе разнообразных элементов технологий подготовки экономических кадров. Это применение деловых ситуационных игр, обучающих и тестирующих программ, а также проведение олимпиад и конференций. Все перечисленные активные формы обучения органически вписываются в современную концепцию технологий обучения и успешно применяются на кафедре финансов и бухгалтерского учета РГППУ.

Формирование профессионала в области экономики на современном этапе требует все больше уделять внимание развитию творческих способностей каждого обучающегося, способности получать знания, умения и вырабатывать навыки самостоятельного обучения, решать нетрадиционные задачи и проблемы.

Первые педагогические эксперименты автора по разработке моделей и технологий обучения студентов основам бухгалтерского учета как языку бизнеса с использованием профильных компьютерных программ и деловых игр были начаты в 1998-2000 годах в Екатеринбургском механико-технологическом колледже и на кафедре ФБУ РГППУ. На основе этого опыта разработан программно-методический комплекс по обучению экономических дисциплин.

Методика обучения построена таким образом, чтобы максимально активизировать восприятие обучающихся студентов. Предлагается начинать занятия по изучению предмета с просмотра и прослушивания демонстрационного ролика «Презентация предмета Бухгалтерского учета», созданного на кафедре ФБУ. Цель, которая преследовалась при создании презентации – это демонстрация возможности предмета Бухгалтерского учета. Разработчики старались обратить внимание на самые важные стороны предмета, а именно: история развития предмета как науки, важность профессии бухгалтера и ее значимость.

Презентация представляет собой несколько видеофрагментов, включающих в себя текстовую информацию с привлечением схем и слайдов со звуковым сопровождением. Схемы выполнены с применением анимации, они строятся на экране постепенно, и это на наш взгляд способствует лучшему восприятию материала. Применяемая при создании видеофрагментов технология позволяет их редактировать. Опыт проведения презентации

по изучаемому предмету показывает, что участие в ней студентов старших курсов, ведущих демонстрацию, повышает ее эффективность.

Заканчивать курс обучения бухгалтерскому учету целесообразно проведением конференции или деловой игры. Автором разработаны методические рекомендации и сценарии по проведению деловых игр различных видов:

- Деловые игры по конкретному участку бухгалтерского учета;
- Деловые игры по решению сквозных задач;
- Деловые игры, являющиеся завершающим этапом изучения предмета.

Методика проведения деловых игр первого и второго вида предусматривает последовательное выполнение студентами учетно-аналитической работы. Здесь важен комплексный подход, который выражается в разработке методических пособий, раздаточного материала и в подготовке технического оснащения.

При проведении игр первого вида работа ведется на конкретном участке бухгалтерского учета и, как правило, их организация совпадает с окончанием изучения определенного этапа предмета. Например, деловые игры «Командировочные расходы сотрудников», «Движение денежных средств в кассе предприятия» проводятся после изучения созвучных тем. Данные обстоятельства позволяют студентам выполнять реальную работу по заполнению первичной документации и бухгалтерскому оформлению хозяйственных операций, предоставляют возможность привлекать к выполнению заданий компьютерную технику и являются достаточно эффективным способом закрепления полученных теоретических знаний.

Автором при разработке методических пособий и сценариев по проведению игр данного вида было использовано программное обеспечение фирмы «1С», а именно пакет прикладной программы «1С: Платежные документы». В играх предусматривается самый разнообразный набор приемов: анкетирование, тестирование по результатам исследования нормативных документов, ролевая игра, блицтурнир – проверка знаний алгоритма последовательности работы на компьютере, соревнование на быстроту заполнения первичной документации и многие другие.

Задания в форме игр требуют от обучающихся творческой деятельности, способствуют повышению уровня культуры и накоплению новых знаний, позволяют формировать как потребность познания тонкостей бухгалтерской науки, так и интерес к профессии бухгалтера.

В процессе деловой игры второго вида студенты находят алгоритм и навыки решения проблем, заключенных в смоделированных преподавателем

лем производственных ситуациях в области бухгалтерского учета, имеющих логическую связь и объединенных одной сквозной задачей. В основе предложенной задачи лежат условные цифровые данные «Учебного предприятия»: остатки хозяйственных средств на 1 января и хозяйственные операции за I квартал.

Основная педагогическая, методическая идея деловой игры «Учебное предприятие» состоит в том, чтобы погрузить будущего специалиста в области учета в «среду обитания», связанную с его профессиональной деятельностью. Данная среда характеризуется использованием программного обеспечения (бухгалтерского пакета программ) и тем, что все решения по отражению в бухгалтерском учете хозяйственных операций принимаются на основании информации первичных документов.

Методика проведения деловых игр третьего вида построена таким образом, чтобы активизировать восприятие обучающихся посредством подготовки обобщающих докладов, проведения конкурсов рефератов и интервью с ведущими специалистами в области экономики, разработки творческих этюдов по заданным темам. К таким играм можно отнести «Бухгалтерский учет 21 века», «Выборы экономических партий», «Аудиторская фирма», «Парад юбилейных дат в бухгалтерском учете».

Игры третьего вида – это очень динамичная, эмоциональная и интересная форма обучения. Игры позволяют обрести опыт коллективного мышления, расширяют кругозор в области экономики, развивают быстроту реакции, активизируют память, сплачивают коллектив. Дух состязательности и сотрудничества – вот что присуще этому виду деловых игр.

При использовании идей, изложенных в настоящей статье, следует помнить, что предлагаемый программно-методический комплекс – всего лишь инструмент, применение которого требует активного участия и творчества со стороны преподавателя, использующего данные методические средства.

Ермолина Т. Ю.

Деловая игра – как форма личностно развивающих технологий обучения при изучении «Технической механики»

Изучение общетехнических дисциплин в системе среднего профессионального образования занимает важное место в формировании будущего специалиста в любой области промышленности. Знание основных закономерностей работы современного механического оборудования позволит