

Все вышеперечисленное свидетельствует о целесообразности и необходимости изучения педагогического опыта.

Опыт человека необходимо рассматривать как реальную действительность, являющуюся основанием, фундаментом его жизни. В опыте можно изучать и сам процесс взаимодействия человека с системами окружающего его мира, т.е. его деятельность (цели, средства, способы) и ее результат, определяющий качество жизни человека.

Однако в масштабах учебного заведения принципиально важным является изучение опыта целого педагогического коллектива, ибо позволяет определить стратегию его развития, лицо учебного заведения, выделяющее и отличающее его от других. Понимая это, администрация колледжа определила изучение педагогического опыта коллектива как одну из важнейших задач повышения своей профессиональной компетентности.

Л.Т. Плаксина,
К.В. Штемберг,
Т.В. Захарова

ДЕЛОВЫЕ ИГРЫ КАК МЕТОД УПРАВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫМ ПРОЦЕССОМ ПРИ ПОДГОТОВКЕ ОРГАНИЗАТОРОВ СВАРОЧНОГО ПРОИЗВОДСТВА - МЕНЕДЖЕРОВ

Main principals of organisation and didactic providing of the business game 'Section' are cited. As the game object the elaboration of an optimal planning of a contact welding section in serial production is chosen. The main criteria's of game providing results are determined.

Наиболее эффективной технологией обучения на всех уровнях образования являются деловые игры, основанные на проведении игровых имитационных экспериментов. При подготовке специалистов с высшим образованием роль деловых игр особенно возрастает при изучении дисциплин спецтехнологии. В этих случаях в деловых играх чаще всего моделируются ситуации, максимально приближенные к управлению определенной организационно-экономической системой.

В связи с этим на кафедре сварочного производства УГППУ была разработана деловая игра "Участок" по дисциплине "Технология и оборудование контактной сварки", в которой были учтены основные принципы: полное погружение участников в игровую проблему; постепенность вхождения в экспериментальную ситуацию; равномерная нагрузка на всех участников игры; правдоподобность игровой ситуации; непосредственное участие в игре администратора (в роли которого выступает преподаватель).

В качестве объекта деловой игры "Участок" выбрана разработка оптимальной планировки участка контактной сварки при серийном производстве реального изделия. При разработке сценария деловой игры были сформулированы цели, задачи, этапы игры, определены критерии оценки результатов проведения игры, предложен алгоритм проведения игры, расписаны роли участников, разработано ее дидактическое обеспечение.

В игре участвуют две-три проектные группы, каждая из которых проектирует участок для выбранного изделия из предложенной администратором игры номенклатуры деталей. Для объективной оценки результатов игры участникам предлагается определить изделие-представитель с учетом расчета коэффициентов приведения по массе и трудоемкости. В результате получают программу, эквивалентную заданной номенклатурной программе.

Победитель игры выявляется на основе оценки оптимальных технико-экономических показателей, перечень которых предъявляется участникам игры перед ее началом.

Разработанную деловую игру "Участок" предполагается использовать на лабораторных занятиях при изучении дисциплины "Технология и оборудование контактной сварки" при подготовке организаторов сварочного производства - менеджеров.

Т.П. Подколзина

ПОЗНАВАТЕЛЬНАЯ ПОТРЕБНОСТЬ ЛИЧНОСТИ В РЕШЕНИИ ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ПРОБЛЕМ ДИСТАНЦИОННОГО ОБРАЗОВАНИЯ

*The Orientation Of Distant Teaching System On Various
Cognitive Personality's Needs In The Process Of Independent
Teaching And Cognitive Activity."*