

Результаты показали высокую эффективность применения разработанной системы при формировании специальных умений будущих специалистов. Таким образом, системное применение деловых игр можно рассматривать как один из перспективных путей их развития.

Т.В.Захарова, Е.Пономарева
Свердловский инженерно-педагогический институт

ДЕЛОВАЯ ИГРА ПО РУЧНОЙ ДУГОВОЙ СВАРКЕ ДЛЯ УЧАЩИХСЯ ПТУ

Среди разрабатываемых методик интенсивного преподавания общетехнических и специальных предметов значительный удельный вес падает на деловые игры, обеспечивающие индивидуализацию управления учебной деятельностью учащихся, интенсификацию их самостоятельной работы и интеграцию различных областей знаний.

В данной работе предложен вариант деловой игры по особенностям технологии ручной дуговой сварки типичных сварных конструкций. Игра рассчитана на учащихся старших курсов профессионально-технических училищ и проводится в качестве генеральной репетиции перед выпускной квалификационной работой. Продолжительность игры 4 часа.

Для организации игры преподавателем выбираются три эксперта и три контролера, остальные учащиеся разбиваются на три бригады для создания технических бюро (ТБ). Игра состоит из пяти этапов: подготовительного, ознакомительного, рабочего, контрольного и итогового. На подготовительном этапе преподаватель раскрывает цель и задачи игры и распределяет роли между учащимися. При подготовке к

игре внимание учащихся заостряется на основных вопросах технологии ручной дуговой сварки, предлагается специальная литература, с помощью которой учащиеся повторяют предложенные преподавателем темы.

На ознакомительном этапе в игру вступают эксперты. Они знакомят учащихся с правилами игры и выдают представителям ТБ задания, с которыми сами предварительно ознакомились за 1-2 дня до игры. В задания входят: эскиз детали, рисунок дефекта, возникающего при сварке, карта параметров режима сварки, на которых выполнена данная сварная конструкция. Эксперты отвечают на вопросы технологов и контролеров, а также представляют учащимся алгоритм работы ТБ.

На рабочем этапе в игру вступают работники ТБ, среди которых должны быть конструктор, контролер и технологи. Каждый из технологов отвечает не более чем за один - два этапа разработки технологического процесса, а контролер должен во время рабочего этапа постоянно контролировать правильность выполнения каждой операции.

На контрольном этапе в игру вступают работники ОТК. Они знакомятся по чертежам с дефектом, выясняют, каким методом контроля установлен дефект, анализируют и оценивают работу ТБ, обращая основное внимание на разработанные технологами мероприятия по предотвращению брака. В своей работе контролеры руководствуются примерными решениями заданий, разработанными в сценарии описываемой деловой игры. При оценке результатов работы ТБ контролеры пользуются специальными критериями, позволяющими присудить от нуля до одиннадцати баллов.

После подведения итогов выполнения контрольного задания контролерами ОТК и экспертами на итоговом этапе преподаватель выстав-

лест каждой бригаде оценки по пятибалльной шкале. Оценки "отлично" заслуживает бригада, набравшая от 8 до 11 баллов, "хорошо" - от 5 до 8 баллов, "удовлетворительно" - бригада, получившая менее 5 баллов. Кроме того, преподаватель выявляет активных, указывает на возникшие в ходе игры ошибки, применяет возможные меры поощрения.

Внедрение в учебный процесс училищ разработанной деловой игры позволит не только подготовить учащихся к выпускной работе, закрепить и проверить полученные ими ранее теоретические знания, но и максимально приблизить их к производственной ситуации, когда будущему рабочему придется самому выявлять причины брака сварочных работ и оперативно принимать самостоятельное решение для его устранения.

К.Н.Свидлер, Н.П.Вахрамеева
Свердловский инженерно-педагогический институт.

СИСТЕМЫ МУЛЬТИМЕДИА В ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЯХ КАК СРЕДСТВО ГУМАНИТАРИЗАЦИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Давно прогнозирувавшийся тупик компьютерных технологий обучения стал реальностью. Резкое сокращение естественных средств коммуникации человека, его погружение в искусственную информационную среду компьютера, несмотря на все безусловные возможности этой технологии, вызвали падение темпов прироста программно-педагогических средств и отказ от многих ранее выполненных разработок.

С первых дней внедрен я компьютеров в учебный процесс велись поиски способов его очеловечивания. Например, появившийся десять