

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

будущему технику не только грамотно эксплуатировать машины и механизмы, но и самостоятельно производить несложные инженерные расчеты, анализировать возможности использования новейшего оборудования.

Дисциплина «Техническая механика» – одна из общетехнических дисциплин, изучаемых на нашем факультете. Дисциплина базируется на общенаучных и общинженерных дисциплинах, заимствует математический аппарат исследования, свойства конструкционных материалов из материаловедения. Так как многие студенты имеют низкий уровень физико-математической подготовки, то при изложении нового материала и проведении практической занятий для создания ситуации успеха целесообразно обращаться к активным формам личностно- ориентированного обучения – деловым играм.

Деловая игра имеет ряд преимуществ. Во-первых, происходит комплексное применение информации из различных предметов, т.е. игра способствует систематизации знаний. Во-вторых, усваиваются особенности коллективной профессиональной деятельности, взаимодействие в группе. В-третьих, деятельность каждого участника игры высвечивает степень усвоения учебного материала, дает возможность проявить себя при выполнении заданий разного характера.

При изучении третьего раздела дисциплины «Детали машин» тема «Зубчатые передачи», практическое занятие для закрепления материала можно провести в виде игры- викторины команд участников.

Краткое описание: Командам участникам предлагается игровое поле из 9 участков по принципу (игра X, O). Команда выбирает свой символ. Каждое поле имеет свое задание. Команда, которая первая правильно и быстро ответит на заданное задание, получает свой значок на поле. Побеждает та команда, которая построит прямую по вертикали или горизонтали (диагонали). Команда победителей получает 5 баллов, проигравшая 4 балла (по мере активности студентов)

Ход игры.

1. Организационный момент.

1) ведущий объясняет правила игры (аналогичны игре в крестики-нолики);

2) выбираются (представляется) жюри;

3) разыгрывается команда, которая 1 выбирает поле – задание.

2. Задание командам.

1	2	3
4	5	6
7	8	9

1) Поле №1. По заданной кинематической схеме указать направление вращения валов.

2) Поле №2. Решить задачу. (2 мин.)

Быстроходный вал двухступенчатого зубчатого редуктора имеет угловую скорость 48 рад/с. Определить частоту вращения тихоходного вала, если известны числа зубьев $Z_1=18$, $Z_2=54$, $Z_3=18$, $Z_4=72$.

Тихоходный вал двухступенчатого зубчатого редуктора имеет угловую скорость 4 рад/с. Определить частоту вращения быстроходного вала, если известны числа зубьев $Z_1=18$, $Z_2=72$, $Z_3=18$, $Z_4=54$.

3) Поле №3. Сочинить четверостишие на предложенную рифму.

Вал – привал

Редуктор- кондуктор

Шестерня – пятерня.

4) Поле №4. Из предложенного кроссворда в течении 1 мин отгадать как можно больше слов.

5) Поле №5. Из предложенных карточек буквенных обозначений физических величин составить как можно больше формул

6) Поле №6. Составить схему привода по описанию(метод скоростного эскизирования).

7) Поле №7. Расшифровать условные обозначения на чертеже.

8) Поле №8. Блиц опрос. В течении 1-ой минуты команда отвечает на наибольшее количество вопросов:

Основное назначение механических передач?

Передаточное отношение это?

Редуктор уменьшает или увеличивает скорость?

Зубчатая передача – трением или зацеплением?

Основная характеристика размеров зубчатого колеса?

Шестерня – ведущее или ведомое звено?

Профили зубьев пары зубчатых колес должны соответствовать основной теореме зацепления?

Профиль, какого зацепления получил наибольшее распространение в технике?

Какое звено, ведущее или ведомое, больше по диаметру в понижающей передаче?

Скорость тихоходной или быстроходной ступени больше?

Для чего применяются передачи с передаточным отношением 1?

Обеспечивают ли зубчатые передачи постоянство передаточного числа?

Что такое передаточное число редуктора?

Что показывает знак передаточного числа ?

Зачем редуктор помещается в корпус?

9) Поле №9. Из предложенных составных элементов составить схему привода.

3.Подведение итогов игры викторины.

Проведение игры способствует укреплению дружеских отношений в группе, развитию умения работать в команде, дает возможность проявить себя каждому студенту, развивает личность студента, углубляет знания студентов по дисциплинам, развивает межпредметные связи.

Купчинаус С.Ю.

Обучение программному моделированию как инструмент развития мышления будущего специалиста

Сегодня основным содержанием профессиональной деятельности работников в любой сфере деятельности является управление некоторой предметной областью через анализ и моделирование ее процессов и явлений конструктивно-логическими средствами. Для этого необходим определенный уровень конструктивно-логического мышления (КЛМ). Такое мышление требуется педагогу и ученому, инженеру и экономисту, рядовому менеджеру и руководителю организации при анализе, описании и оптимизации управляемой ситуации в предметной области (ПРО).

На наш взгляд, обучение алгоритмизации задач (анализ структуры задачи, ресурсов и действий, конструирование алгоритмов) и последующее программирование (запись сконструированного алгоритма в терминах определенного языка программирования, отладка программы) могут служить эффективным средством развития конструктивно-логического мышления студента – будущего специалиста.

Деятельность специалиста по организационно-экономическому управлению близка по своей структуре к программному моделированию или программированию – деятельности программиста по управлению ресурсами вычислительной машины. Отсюда учебная деятельность студента, изучающего программирование, в определенном смысле, моделирует его будущую профессиональную деятельность как специалиста по организационно-экономическому управлению. Применительно к программированию конструктивно-логическое мышление – это сложный динамический комплекс основных видов мышления, механизмы которого задействуются в различных сочетаниях на разных этапах программирования задачи для ее решения на ЭВМ. Оценить вклад каждого вида мышления на различных