

анализируют соответствие структуры реального ассортимента товаров структуре желаемого ассортимента, предложенного преподавателем. Следует отметить, что эти исследования сопровождаются математической обработкой (с применением компьютерных программ) полученных данных.

Особое внимание в учебном процессе уделяется приобретению студентами навыков оценки уровня качества товаров (холодильников, стиральных машин, пылесосов, телевизоров, мебели). И в этом случае студентам предлагаются ассортиментные перечни, проанализированные уже дипломниками. Эффективность выполнения задания выявляется при сопоставлении содержащий анализом.

Перманентность указанного подхода реализуется на последующих курсах. При изучении раздела «Основы проектирования товаров» (3 курс) практикуется, например, дублирование компьютерной обработки данных при разработке видового ассортимента товарных групп, проводимых при выполнении курсовых и дипломных работ.

Достаточно активно в учебном процессе применяются результаты научно-исследовательской работы преподавателей кафедры. Так, например, предложенные формулы позволяют студентам самостоятельно осуществить проектирование состава стекол различного назначения и т.д.

В. А. Гончаров, БГЭУ (Минск)

ОСОБЕННОСТИ ПОДГОТОВКИ И ПРОВЕДЕНИЯ ДЕЛОВЫХ ИГР ПО КУРСУ «ОХРАНА ТРУДА»

С целью активизации познавательной деятельности студентов, моделирования систем отношений, характерных для трудового коллектива, и интенсификации учебного процесса при изучении курса «Охрана труда» на кафедре технологии БГЭУ в последние два года апробированы различные варианты методики проведения деловых игр. Опыт показал, что некоторые описанные в литературе элементы игр при использовании их в данном курсе, отличающимся сравнительно небольшим объемом учебных часов, оказались малоэффективны. В частности, не оправдали себя: распределение ролей для имитации действий должностных лиц без учета уровня подготовленности каждого участника; назначение препода-

давателем либо выбор членами команды руководителя в качестве докладчика коллективно выработанных решений; выдача каждой команде всего комплекса вопросов, рассматриваемых в ходе игры; перенос основной тяжести работы при проведении игры на аудиторские занятия. Указанные обстоятельства в недостаточной мере стимулировали продуктивную работу определенной части студентов. Те, которые из-за неподготовленности не принимали активного участия при других формах проведения занятий, не в меньшей степени были пассивны и в качестве членов игровых команд.

Основные положения методики оптимального, на наш взгляд, варианта деловой игры следующие.

1. По форме проведения игра носит соревновательный характер, поскольку студенты учебной группы — участники игры — пользуются одной и той же исходной информацией (описанием производственно-игровой ситуации), соревнуются между собой в качестве принимаемых решений, обоснованности своих выводов и предложений. Вместе с тем это — ролевая игра, так как внутри группы распределяются роли для имитации действий многих должностных лиц с различными функциональными обязанностями.

2. Выбор темы игры осуществляется с учетом следующих критериев: степени важности ее с точки зрения предстоящей работы будущего специалиста, комплексного характера, связанного с необходимостью применения знаний различных разделов курса, обеспечения возможности участия как можно большего количества игровых должностей. Производственно-игровая ситуация представляется в наиболее сложном варианте.

3. На первом (предварительном) этапе обычно на одном из практических занятий участникам разъясняются цели, задачи игры, критерии оценок и выдается задание для внеаудиторной подготовки по повторению лекционного материала к изучению рекомендованной литературы по теме.

4. На втором (подготовительном) этапе производится тестовый (программированный) контроль знаний участников и распределение их на команды (по 3 - 5 человек), соответствующие определенным игровым должностям. Наряду с описанием производственно-игровой ситуации члены каждой команды получают специфическое задание для внеаудиторной работы по подготовке соответствующих информационных сообщений и документов. Для оценки полноты и качества подготавливаемых материалов за каждой командой закрепляется член жюри из числа участников.

5. На третьем (заключительном) этапе игры члены жюри анализируют материалы, подготовленные каждым членом команды, определяют победителей и выступают с краткими сообщениями о содержании материалов и принятых решениях. Каждому участнику предоставляется возможность изложить собственную точку зрения, защищать «свои» интересы, хотя все должны стремиться к объективной оценке ситуации.

6. В заключение руководитель проводит обсуждение деловой игры: анализируются предложения и доводы участников, их ошибки, объясняются правильные решения. Здесь же объявляются выставленные участникам игры итоговые оценки с учетом результатов тестирования, качества подготовленных документов и активности, а также стимулирующие оценки в виде дополнительных баллов или принятых зачетов.

И. П. Ковган, БГЭУ (Минск)

ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ТЕХНОЛОГИЯ — ПЕРЕХОД К НОВЫМ ПАРАДИГМАМ ОБРАЗОВАНИЯ

В современной педагогике ведутся поиски таких дидактических подходов и средств, которые могли бы превратить обучение в процесс с гарантированным результатом. Одним из наиболее значительных является педагогическая технология.

Термином «педагогическая технология» обозначается новая научная дисциплина, существенными особенностями которой являются организация и проектирование познавательной деятельности самого учащегося. Процесс перехода к новым парадигмам образования — «учиться обучаться», а не просто получать знания — требует соответствующего технологического обеспечения, без которого этот процесс просто не состоится.

Вместе с тем технология обучения опирается на многообразие частных методик, а также методов, выбирая не произвольно, а научно обоснованно те из них, которые необходимы для достижения поставленных целей.

Прежняя система образования строилась на основе доминирования ретроспективно-репродуктивной трансляции знаний от педагога к учащимся. Современное обучение предполагает инновационные методы, основанные на процессе включения в сотворчес-