

## Активизируем творческое начало

[Доцент А. Харченко]

#3 от 09.02.2007

Современные требования к высшему образованию требуют активизации участия самого студента в учебном процессе. Этому способствуют развитие и внедрение в практику учебного процесса игрового проектирования. Актуальность этой задачи возрастает в связи с тем, что у нас сейчас имеется ограниченный потенциал преподавателей высокой квалификации, которые либо приближаются к пенсионному возрасту, либо еще не достигли необходимого уровня. Есть разрыв в кадровом потенциале, то есть мы сейчас не можем позволить себе развивать индивидуальное проектирование под руководством высококвалифицированных преподавателей на уровне профессора или доцента. Если мы хотим не снизить уровень проектирования, мы должны использовать те наработки, которые уже существуют в нашем университете.

Мы создаем комплексные бригады, которые включают несколько человек. Здесь мы ограничиваем связь студент – преподаватель и максимально включаем связь студент – студент. Таким образом, активизируем творческое начало каждого студента.

Теперь каждый студент в группе из трех человек, участвующий в игровом проектировании, отвечает за общую оценку. Они могут получить только одну оценку. Если кто-то недоработал, значит, страдают все.

Мы при этом решаем задачу включения в учебный процесс всех студентов.

Игровые методы мы на первом этапе применяем к самым способным студентам. И они в результате своей работы дают хорошие наработки для дальнейшего распространения игрового проектирования на всех остальных студентов.

Мы должны понимать, что студенты делятся, как минимум, на три категории, это – самые сильные, сильные и слабые.

Возникает необходимость подготовки методических указаний по игровому проектированию и обучения преподавателей этой методике. Другая проблема, требующая решения при использовании игрового проектирования – это подготовка молодых преподавателей.

Среди наших преподавателей сегодня много молодежи. И, используя знания более квалифицированных преподавателей – профессоров, доцентов, имеющих большой опыт работы в области руководства проектированием, нам необходимо этот опыт передать молодым.

Необходимо внедрять новые методы – информационные технологии в игровое проектирование. Использование информационно-компьютерных технологий позволяет проводить проектирование на совершенно ином уровне.

Каждый студент может трудиться над своим заданием индивидуально, разрабатывать свой вариант решения общей задачи. Затем в результате последующего общего обсуждения и выработки общего решения мы получаем качественно новое решение проблемы, поставленной в задании на курсовое проектирование.

На кафедре «Измерительно-информационная техника» в осеннем семестре было проведено игровое проектирование по курсу «Компьютерное моделирование средств измерения». Руководители доцент А.Л. Харченко и старший преподаватель И.И. Тополов. В проектировании приняли участие студенты групп АП-22 (М.Тюрин, С.Логонов, Е.Вольянская, М.Бондарь) и АП-42б (О. Завада, С. Косован, И. Тертычная, М. Сивокобыленко). При защите курсового проекта присутствовали члены методической комиссии университета. Заведующий кафедрой ИИТ, профессор С.И. Кондрашов предложил распространить опыт игрового курсового проектирования и на дипломные проекты. При обычном дипломном проектировании каждый студент замкнут на своей задаче. А игровое дипломное проектирование позволит нам включить несколько человек в решение общей задачи. Соревнуясь, студенты вынуждены вникать в суть всех работ, чтобы не допустить необоснованного завышения оценок оппонентов. Это позволит нам получить качественно новый уровень дипломного проектирования и подготовить студентов к работе в условиях конкуренции на уровне проектирования. Это повысит качество разработок!