

Презентация успеха

[Профессор А. Горелый]

#19 от 15.10.2007



Каждый человек, добившийся успеха, желает, чтобы этот успех был бы и признан, и вознагражден. Эта черта роднит студентов с преподавателями, особенно, если успеха они добивались совместно.

Студенты и преподаватели, участвовавшие в игровом проектировании, получили подарок к началу нового учебного года – короткометражный кинофильм об игровом проектировании. Этот фильм на протяжении двух последних лет создавался замечательным мастером и деятелем киноискусства Аркадием Михайловичем Фаустовым. Ему удалось отснять и выпустить динамичный, образный и увлекательный ролик, высоко оцененный специалистами. Члены Методического совета университета, на заседании которого был продемонстрирован этот фильм, познакомились с возможностями и достоинствами этого метода обучения, а действующие лица смогли посмотреть на себя со стороны, как бы в зеркале, и увидеть свою презентабельность, в частности, услышать свою речь.

В предисловии к фильму наш ректор Леонид Леонидович Товажнянский сказал, что в Болонский процесс мы вступаем не с пустыми руками. У нас есть метод обучения проектированию, дающий свободу творчеству студентов и преподавателей, трудящихся совместно. О возможности максимально приблизить учебное проектирование к условиям производственной деятельности и возбуждении интереса к учебе в условиях игры рассказали профессора Б.И. Байрачный и Ф.Ф. Гладкий. Нацеленность на проектирование конкурентоспособной продукции в условиях игрового проектирования демонстрировали профессор И.Ф. Домнин и доцент В.В. Клитной. Использовать разработанную студентами технологию на производстве предложила гл. технолог ЖМК Р.В. Литус, принимавшая участие в презентации игровых проектов студентов на кафедре технологии жиров. Фильм продемонстрировал выполнение всех основных этапов игрового проектирования – от вступительного до конкурсной защиты. Они выполнялись под руководством профессора

Г.Я. Якименко, доцентов Е.Ю. Федоренко, В.В. Дущенко, П.Н. Андренко, профессоров В.К. Гусельникова, Л.В. Константиновой, Б.П. Тарана, Л.И. Перевалова, В.И. Тошинского, доцента А.С. Столбового, профессора В.С. Гапонова. Уровни игрового проектирования продемонстрировал профессор Е.М. Гецович.

Нельзя не заметить, что студенты в процессе игрового проектирования приобретают новые, позитивные качества. Они с удовольствием, со знанием дела, с достоинством защищают свои разработки, верят в возможность внедрения своих разработок в производство и говорят о надеждах на успешную карьеру благодаря умениям, приобретенным в игровом проектировании.