

Крокувати в ногу з життям

[О. Горелий, О. Кучерявенко]

#11-12 от 22.05.2008



Таку вимогу до системи освіти висувають керівники підприємств та організацій. Тому сучасні кваліфікаційні характеристики випускників вузів мають ряд нових вимог, яким має відповідати випускник, аби гармонійно влитися до нового виробничого колективу, якнайповніше розкрити свої організаторські, комунікативні, креативні здібності, стати передовиком. Тому ОКХ, наприклад, містять такі вимоги:

- здатність виступати у ролі лідера, морального авторитету колективу;
- володіти технологією укріплення трудової дисципліни в колективі, поліпшення соціально-психологічного клімату в колективі, розв'язання міжособистісних і трудових конфліктів;
- уміння врахувати і оцінити фактор часу, ризику в економічному аналізі НДР і ДКР (ПР);
- уміння розробляти розрахунки ефективності впровадження нової техніки, технології тощо.

Ці здібності неможливо виробити в умовах традиційного навчального процесу, в умовах індивідуальної діяльності студента. По суті, мова йде про засвоєння навичок колективної діяльності випускника, які знадобляться йому на виробництві. Так які ж шляхи вирішення цієї задачі?

По-перше, перед студентом необхідно ставити завдання проектування закінченого, цілого виробу або технологічного процесу на основі передових технологій (наприклад, цільове проектування – ТАРГЕТ-костінг).

По-друге, для студента необхідно створити таке оточення, яке б моделювало реальну (колективну) виробничу діяльність. Навчальне проектування слід проводити в режимі, наближеному до роботи конструкторських або технологічних підрозділів із урахуванням конкурентних умов виробничої діяльності.

Такий підхід реалізується за допомогою ігрового проектування. Один із видів занять – це специфічна ділова гра для студентів конструкторського та технологічного профілю. Основне

призначення таких занять – навчити студентів працювати в колективі, розробляти зразки нової техніки та нових технологій, проектувати конструкторську продукцію, розвивати організаторські та творчі здібності, створити їм умови для вільного пошуку і відповідного поля діяльності, мотивувати прагнення досягнення успіху, оволодіння спеціальністю, виховати почуття колективізму і т. п.

У НТУ «ХПІ» такий підхід підтриманий ректоратом і навчальними підрозділами. Ігрове проектування проводиться з 1971 року, в ньому беруть участь десятки кафедр (наприклад, цього навчального року 24 кафедри). Головний підсумок – учасники ігрового проектування після закінчення університету успішно долають службові сходинки, мають високі показники атестації на виробництві. Крім того, навчальний процес набуває неформального характеру, студенти люблять ігрові заняття, а викладачі відзначають підвищення рівня проектної діяльності студентів.

О. Горєлий, професор,

О. Кучерявенко, методист в. к.