

ІГРОВЕ НАВЧАННЯ ЯК ФАКТОР ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІЙНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ СТУДЕНТІВ

Хоменко І.В., Панфілов Ю.І.

*Національний технічний університет
«Харківський політехнічний інститут», м. Харків*

В останні роки, через низку об'єктивних та суб'єктивних факторів, енергетична безпека країни стала ключовою проблемою державного управління. Важливе значення у цьому питанні приділяється професійній підготовці фахівців енергетиків. Швидке старіння технічних знань, зумовлене технологічною революцією, вимагає постійного оновлення змісту навчальних курсів. Загальносвітові та національні тенденції розвитку енергетики свідчать про зниження рівня професійної підготовки інженера – електрика. Проте фундаментом проблеми, безумовно, є низький рівень підготовки у школах, закладах вищої освіти та структурах підвищення кваліфікації спеціалістів.. Саме тому практика вищої технічної школи спирається на використання активних методів навчання. Серед них в інженерній освіті дедалі актуальними стають ігрові методики, що реалізуються у проведенні професійно-орієнтованих ігор. Гра, застосовується як вид діяльності в умовах ситуацій, які спрямовані на відтворення і присвоєння суспільного досвіду, в якому складається і вдосконалюється самоуправління поведінкою. Гру характеризує те, що вона відтворює способи вирішення інженерних енергетичних задач, імітує професійну діяльність фахівця, моделює систему виробничих відносин, є педагогічним засобом формування професійного потенціалу майбутніх спеціалістів. Протягом кількох останніх років в Інституті енергетики, електроніки та електромеханіки НТУ «ХПІ» ведуться роботи з активізації навчального процесу, підвищення його привабливості та ефективності шляхом розробки та впровадження ігрових методів навчання. Метою наших розробок є підвищення привабливості процесу навчання, розвиток не лише професійних, але й психофізіологічних здібностей спеціаліста (пам'яті, логічного мислення, уваги, волі, уяви, зосередженості, швидкості реакції, асоціативного мислення, витримки, самовладання тощо).

Одним з інструментів за допомогою якого можна досягти цієї мети є тестова гра «Професіонал». Вона заснована на принципі змагальності та розвитку здібностей гравців. Пропонується, наприклад, 64 картки, на яких дублюється 32 образи, найбільш характерні для електроенергетики. «Сорочки» карток однакові. Картки викладаються на ігрове поле зворотною стороною та групі студентів (10-20 осіб) пропонується, по черзі перевертаючи їх, знаходити однакові образи. Переможець має зібрати максимальну кількість однакових образів, а загальний рейтинг, наприклад студента – бакалавра визначається його результатом. Крім того, систематична гра закріплює спеціальні знання та загальний рівень підготовки кожного студента. Представлена технологія навчання реалізована у вигляді комп'ютерної програми.