

Ученые-психологи утверждают, что в когнитивном плане у человека работают три основные сферы психической деятельности: понятийно-логическая; образная; эмоциональная.

Рассмотрим студентов второй подгруппы на предмет определения мотивов обучения. Как было сказано выше, студенты этой подгруппы знакомы с сельскохозяйственной техникой на определенном уровне и имеют необходимость познания нового. Но впечатление новизны прошло. Необходимость познания нового не вызывает мотивов к обучению, так как она удовлетворена. Переживание неудовлетворения потребности на уровне эмоциональной сферы мышления прошло, поэтому побуждений к действиям, направленных на предмет изучения нет. К тому же эмоциональная сфера мышления не терпит повторений. Для того чтобы нейтрализовать негативное действие эмоциональной сферы и подключить студентов к активной познавательной деятельности мы предложили практические задания. Практические задания открывают те стороны объекта изучения, которые еще неизвестны студенту и таким образом возобновляется мотивация познания нового.

ПРИМЕНЕНИЕ ДЕЛОВЫХ ИГР КАК ЭФФЕКТИВНОЕ СРЕДСТВО СОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ НЕПРЕРЫВНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Тамберг К.И. доц., к.т.н.,

Ковтун П.В. доц., к.т.н.,

Есева Т.И. маг.т.н.

Белорусский государственный университет транспорта

Неотъемлемой стороной непрерывного образования кадров является формирование у них цельного представления о современном производстве и функционировании предприятий в условиях социально ориентированной рыночной экономики. Сейчас требуется мобилизация всего арсенала средств и методов, оптимально влияющих на качество подготовки специалистов.

Основным путем повышения профессионального мастерства будущих специалистов и руководителей производства является интенсификация учебного процесса путем его компьютеризации, повышения самостоятельности занятий учащихся и перехода к активным формам обучения. Одним из наиболее эффективных методов активного обучения являются деловые игры. Решение управленческих задач в учебном процессе осуществляется посредством игрового машинного моделирования организационно-хозяйственных ситуаций. Это обеспечивает увеличение объема и глубины усвоения студентами учебного материала, воспитание у них

внутренней самодисциплины и творческого подхода к рассмотрению многоплановых реальных производственных проблем.

Мировая практика показывает, что наиболее надежный путь повышения эффективности подготовки и повышения квалификации руководящих кадров – максимальное приближение процесса обучения к практической деятельности с решением конкретных производственных задач слушателями. Преимущества деловых игр перед традиционными методами обучения заключаются в:

- максимальном приближении к реальной практической деятельности руководителей и специалистов;
- оперативном получении наглядных результатов принятых решений, возможности накопления опыта с изменением условий и масштаба охвата производства;
- управлении эмоциональным настроем обучаемых, приводящим к появлению азарта как психологического средства повышения их внушаемости;
- коллективности обучения индивидуумов в ходе деловых игр.

Ввиду изложенного деловые игры представляют особую ценность для системы подготовки и профессионального роста кадров. Неотъемлемыми чертами деловой игры являются типичность рассматриваемых динамичных ситуаций и составительность, позволяющая учитывать не поддающиеся количественной оценке психологические факторы. Авторами настоящего доклада на протяжении ряда лет применяются комплексы деловых игр по решению задач, изучаемых в дисциплинах управленческого цикла и актуальных для современной практики производства. В число этих задач входят имитационные задачи определения надежности выполнения планов, организации производства, обеспечения эффективного контроля качества производственных процессов, подбора управленческих кадров и др.

Опыт проведения деловых игр с различными категориями обучаемых показывает, что использование на учебных занятиях имитационного экспериментирования позволяет сокращать время, отводимое на усвоение конкретных тем, на 20-40 % при большей эффективности овладения материалом. Статистическая обработка более тысячи результатов тестирования студентов, а также слушателей института повышения квалификации и переподготовки руководителей и специалистов Бел ГУТа показала: в случае лекционной подачи материала обучаемые усваивают не более 20-25% информации, тогда как в имитационной деловой игре – около 90%. При этом сам процесс овладения знаниями становится творческим и увлекательным.