

УДК 378; 371

МУРАТ ВСЕВОЛОДОВИЧ МАЛЯРОВ

кандидат технічних наук, доцент, доцент кафедри автоматичних систем безпеки та інформаційних технологій Національного університету цивільного захисту України

ВАЛЕРІЙ ВОЛОДИМИРОВИЧ ХРИСТИЧ

кандидат технічних наук, доцент, заступник начальника кафедри автоматичних систем безпеки та інформаційних технологій Національного університету цивільного захисту України

ЗАСТОСУВАННЯ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У СТВОРЕННІ ІГРОВИХ ФОРМ В ПІДГОТОВЦІ ФАХІВЦІВ

Сучасні умови висувають підвищені вимоги до системи якості підготовки фахівців, зокрема, НПУ. Сьогодні випускник ВНЗ стає більш активним суб'єктом на ринку праці, вільно розпоряджається своїм головним капіталом - професією, спеціальністю, кваліфікацією. Системні зміни, що відбуваються, також вплинули і на підготовку фахівців сфери МВС.

Згідно з висновками фахівців екстремальної та кризової психології ефективному вивченню спеціалізованих фахових предметів найбільш оптимально в інтелектуальному плані підготовлена лише половина майбутніх випускників спеціалізованих ВНЗ. Існуючі в сьогоденній практиці вивчення спеціалізованих фахових предметів протиріччя між підвищенням теоретичного рівня вивчення предмета на початковому його етапі та недостатньою сформованістю навичок логічного мислення породжує своєрідний психологічний бар'єр, який призводить до різкого зниження інтересу до вивчення предмету.

В теперішній час все частіше наголошується на те, що причина незадовільної якості загальноосвітньої підготовки слухачів, їх слабких знань міститься в тому, що класичні заняття, як форма навчання, застаріли та не завжди ефективно стимулюють пізнавальну діяльність здобувачів освіти і не відкривають простору для методичної творчості. У сучасних умовах завдання підготовки грамотних і висококваліфікованих фахівців, як-то, для НПУ, ДСНС, НГУ тощо, може бути вирішено шляхом творчого засвоєння знань і методів діяльності, які формують творче мислення здобувачів освіти.

Питання про формування інноваційних знань, умінь і відносин майбутніх фахівців, їх креативності та самостійності у професійній діяльності ефективно вирішується при впровадженні в освітній процес вишу активних методів навчання, серед яких все більш значущим і продуктивним педагогічним засобом стають ігрові технології. Заняття з використанням ігрових технологій викликають жвавий інтерес у слухачів, який в свою чергу, стимулює пізнання, мотивує процес навчання. Навчальні дидактичні ігри розвивають і закріплюють у студентів навички самостійної роботи, вміння професійно мислити, вирішувати завдання і вести управління колективом,

приймати рішення і організовувати їх виконання. В ході гри виробляються саме професійні вміння та навички:

збору і аналізу інформації, необхідної для прийняття рішень, відповідно до змодельованої ситуації;

прийняття рішень в умовах неповної чи недостатньо достовірної інформації, оцінка ефективності прийнятих рішень;

аналізу певного виду завдань;

встановлення зв'язків між різними сферами майбутньої професійної діяльності;

роботи в колективі, вироблення колегіальних рішень з використанням прийомів групового рішення;

абстрактного та образного мислення, як основи ефективного творчого використання системного підходу до дослідження процесів і явищ.

Ігрове навчання використовувалося при підготовці здобувачів освіти ДСНС освітньо-кваліфікаційного рівня “магістр” у рамках вивчення технічного курсу за напрямом “автоматичні системи безпеки”. Гра проводилась в комп’ютерному класі зі спеціально створеною програмою. Під час гри перевірялися не тільки швидкість реакції, пам’ять та увага, а й спеціальні знання з предметної області. Таким чином, заняття, що проводяться у вигляді гри, вимагають від кожного учасника об’єктивної оцінки своїх можливостей; сприяють правильному сприйняттю критики товаришів і невимушеному спілкуванню, вмінню співвідносити і порівнювати власне судження з думкою однокурсників, формувати професійний інтерес, вміння співвідносити ситуацію і швидко приймати найбільш правильне рішення. В процесі проведення ігор виникають проблемні ситуації і дискусії, які важко створюються на звичайному практичному занятті. Проведення нестандартних занять викликає жвавий інтерес в учнів, а інтерес є стимулом пізнання і мотивує процес навчання.

Ігрові технології можна використовувати як при проведенні занять, так і під час самостійної роботи. Безумовно, створення будь-якої гри буде залежати від конкретних умов навчання, а самі ігри можна використовувати як на протязі вивчення всього предмету, так і під час модульного або підсумкового контролю.

Список використаних джерел

1. Ханнанова-Фахрутдинова Л.Р. Дидактическая игра как средство организации подготовки компетентных специалистов для легкой промышленности / Л.Р. Ханнанова-Фахрутдинова, О.Ю. Хацринова // Вестник Казан. технол. Ун-та, 2010, № 12. – С. 346-350.

2. Мачинська Н.І. Впровадження ігрових технологій навчання у практику підготовки майбутніх магістрів [електронний ресурс] Режим доступу: <http://lib.chdu.edu.ua/pdf/naukpraci/pedagogika/2011/158-146-3.pdf>.