

Таксационно-лесоводственные признаки древостоев изучаются бригадно после ознакомительной экскурсии. Для этого каждая бригада закладывает по одной ВПП. На ВПП выполняются следующие работы: описание участка, отграничение, пересчет древостоя, замеры высот модельных деревьев, определение горизонтальной сомкнутости, возраста отдельных деревьев, толщины лесной подстилки, описание подлеска, живого напочвенного покрова, изучение подроста.

Очень важно, чтобы экскурсия была достаточно интересна. Но не менее важно, чтобы она не была перегружена потоком ненужной для обучающихся информации, чтобы способ подачи материала не был утомительным, а способствовал его наилучшему восприятию той или иной аудиторией.

Библиографический список

1. Луганский Н.А., Залесов С.В., Луганский В.Н. Лесоведение: учеб. пособие / Урал. гос. лесотехн. ун-т. Екатеринбург, 2010. 432 с.

2. Лесоведение и лесоводство: практикум / Агафонова Г.В., Аткина Л.И., Залесов С.В., Клебанов А.Л., Коростелев А.С., Куликов Г.М., Луганская В.Д., Луганский В.Н., Луганский Н.А., Шаргунова В.А., Юсупов И.А.; Урал. гос. лесотехн. акад. Екатеринбург, 1999. 328 с.

3. Основы фитомониторинга: учеб. пособие / Бунькова Н.П., Залесов С.В., Зотеева Е.А, Магасумова А.Г; Урал. гос. лесотехн. ун-т. Екатеринбург, 2011. 89 с.

УДК 378.147:674

С.В. Совина, Ю.И. Ветошкин
ФГБОУ ВО «Уральский государственный
лесотехнический университет», г. Екатеринбург

ДЕЛОВАЯ ИГРА КАК МЕТОД АКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ В ВЫСШЕЙ ШКОЛЕ

Деловая игра – активная форма подготовки специалистов с моделированием типичных производственных ситуаций. Проблематике проведения деловой игры по технологической дисциплине посвящена данная разработка.

Ключевые слова: деловая игра, активные формы обучения, профессиональные компетенции, лакокрасочный материал, защитно-декоративное покрытие.

S.V. Sovina, J.I. Vetoshkin
Ural State Forest University, Yekaterinburg

BUSINESS GAME AS ACTIVE METHOD OF LEARNING IN HIGHER EDUCATION

Business game is an active form of training of specialists with modeling typical production situations. The problem of the business game according to the technological discipline dedicated to this development.

Key words: business game, active forms of training, professional competence, paintwork material, protective and decorative coating.

В настоящее время одной из наиболее активных форм подготовки специалистов становятся деловые игры с моделированием типичных производственных ситуаций. У обучающихся вырабатывается способность к критической оценке действующего производства, к умению находить решение по его совершенствованию. Деловая игра является мощным стимулом активации самостоятельной работы обучающихся по приобретению профессиональных компетенций. Деловая игра – комплексный методический прием обучения, при котором в первую очередь рассматривается процесс принятия решения. Кроме того, самостоятельная работа обучающихся представляет собой одну из важнейших форм учебного процесса в высшей школе [1, с. 252].

По дисциплине «Технология и оборудование защитно-декоративных покрытий древесины и древесных материалов» для обучающихся по направлению 35.03.02 «Технология лесозаготовительных и деревоперерабатывающих производств» разработано учебно-методическое пособие по проведению ситуационной деловой игры «Воск». Под руководством преподавателя академическая группа разбивается на игровые группы из 3 участников. Внутри команды выбирается капитан, работа которого оценивается дополнительными баллами. На каждом этапе капитан может меняться [2, с. 4].

Выдается общий вид изделия (фото, рисунок и т.д.), на фасадных элементах которого необходимо сформировать защитно-декоративное покрытие. Обучающиеся на каждом этапе получают перечень подлежащих выполнению работ, определяется продолжительность выполнения работ. В учебно-методическом пособии разработаны правила образования и функционирования премиального фонда, система штрафов. Обучающиеся пользуются основной и вспомогательной литературой, лекционными материалами, знаниями, приобретенными на лабораторных работах. Задания выполняются индивидуально каждым студентом,

принятые решения записываются в рабочую тетрадь, затем происходит обсуждение предложенных решений каждого студента под руководством капитана, принятие единого решения и оформление бланка задания.

После сдачи работ предусмотрено усложнение игры, включение в работу карточек с дополнительными вопросами с начислением поощрительных баллов за правильные ответы. Преподаватель осуществляет контрольную проверку решений на всех этапах игры, налагает штрафы за ошибки, нарушение дисциплины, решает спорные вопросы, организует и ведет учет хода игры.

На последнем, завершающем, этапе обучающиеся защищают свои решения перед всей группой с постановкой вопросов от других игровых групп, оценкой вопросов, ответов и защиты в целом в баллах. Преподаватель подводит итоги и награждает победителей.

Проведение деловой ситуационной игры «Воск» показало, что применение активного метода обучения позволяет не только повысить уровень профессиональной подготовки обучаемых, представляющий собой конечный результат образовательного процесса, но и сделать этот процесс более интересным и продуктивным.

Библиографический список

1. Болтаева М.Л. Деловая игра в обучении // Молодой ученый. 2012. № 2. С. 252–254.
2. Совина С.В., Чернышев О.Н., Яцун И.В. Ситуационная деловая игра «Воск». Екатеринбург: УГЛТУ, 2016. 18 с.

УДК 378.147:674

Н.А. Кошелева, И.А. Петрикеева
ФГБОУ ВО «Уральский государственный
лесотехнический университет», г. Екатеринбург

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МОДУЛЬНОЙ ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ «ТЕХНОЛОГИЯ ИЗДЕЛИЙ ИЗ ДРЕВЕСИНЫ»

Разработаны и активно используются модульные технологии обучения, базирующиеся на компетентностном подходе, позволяющие повысить эффективность обучения, развивать способности студентов самостоятельно и творчески решать актуальные производственные