

УДК 378.147.88

DOI 10.51691/2541-8327_2022_10_2

***ПРИМЕНЕНИЕ АКТИВНЫХ ФОРМ ОБУЧЕНИЯ СТУДЕНТОВ
АГРАРНЫХ ВУЗОВ***

Кобозев Д.Д.

ассистент

*ФГБОУ ВО Российский государственный аграрный университет -МСХА имени
К.А. Тимирязева*

Москва, Россия

Снежко В.Л.

д.т.н., профессор

*ФГБОУ ВО Российский государственный аграрный университет-МСХА имени
К.А. Тимирязева*

Москва, Россия

Щедрина Е.В.

к.п.н., доцент

*ФГБОУ ВО Российский государственный аграрный университет -МСХА имени
К.А. Тимирязева*

Москва, Россия

Аннотация: В работе представлены характеристики делового тренинга как игровой формы активного обучения. Приведена классификация деловых тренингов и разработан сценарий деловой игры по дисциплине «Информатика и цифровые технологии» для студентов направления подготовки «Управление качеством».

Ключевые слова: игра, деловые игры, деловой тренинг, кейс, активное обучение.

***THE USE OF ACTIVE FORMS OF TEACHING STUDENTS OF
AGRICULTURAL UNIVERSITIES***

Kobozev D.D.,

Assistant

Russian State Agrarian University - Moscow Timiryazev Agricultural Academy

Moscow, Russia

Snezhko V.L.,

Doctor of Technical Sciences, Professor

Russian State Agrarian University - Moscow Timiryazev Agricultural Academy

Moscow, Russia

Shchedrina E.V.,

Ph.D., Associate Professor

Russian State Agrarian University - Moscow Timiryazev Agricultural Academy

Moscow, Russia

Abstract: The paper presents the characteristics of business training as a playful form of active learning. The classification of business trainings is given and the scenario of a business game on the discipline "Computer Science and digital technologies" for students of the training direction "Quality Management" is developed.

Keywords: game, business games, business training, case study, active learning

Деловой тренинг представляет собой игровую форму активного обучения с целью подкрепления теоретических знаний и развития практических навыков.

Игра позволяет организовать дидактический процесс по новому, и создать более комфортные условия для подачи учебного содержания с целью формирования необходимых компетенций. В таких условиях у обучающихся минимизируется уровень стресса, снимается напряжение и создается благоприятный психологический климат для усвоения учебного содержания (уровень усвоения достигает 90%).

В связи с этим, игра занимает одно из главных мест в методологии тренингов. Принято выделять ключевые направления применимости игровых тренингов:

- имитация и моделирование реальных проблем и задач будущей профессиональной деятельности;
- развитие личной активности обучающихся (самообразование, самомотивация, самодисциплина, самопоиск, самоконтроль и др.).
- отработка базовых знаний, формирование умений и навыков;
- снятие психологических барьеров у обучающихся (скованность и стеснительность), что способствует раскрытию творческого потенциала и раскрытию личностных особенностей;
- развитие коммуникативных навыков у обучающихся в условиях коллективной работы.

Игровые тренинги в зависимости от целей обучения и задач можно классифицировать на деловые игры, игры имитации, разогревающие игры, игры на командообразование, игры на знакомство, бизнес-симуляции и др.

Рассмотрим правила конструирования деловой игры: - принято объединение участников игры в команды по 2-5 человек, в зависимости от общего количества участников; главную цель игры разбивают на несколько последовательных задач кейсов; поставленные задачи подлежат параллельному решению командами в сжатые временные сроки; результаты оцениваются экспертами.

Непосредственная разработка деловой игры (сценария или сюжета) предполагает выполнение нескольких взаимосвязанных действий: - формулировка внешней цели; - формулировка внутренней цели; - подготовка кейсов-задач; - подготовка необходимого оборудования; - утверждение правил.

Для студентов первого курса направления подготовки «Управление качеством» по дисциплине «Информатика и цифровые технологии» применение деловых игр становится весьма актуальным ввиду формирования профессионального потенциала студентов, актуализации ранее полученных теоретических и практических знаний и навыков, а также развития группоориентированных умений [1, 2, 3].

Задачи, стоящие перед командами ориентированы на групповое принятие решений, и распределение ролей между участниками команды, а этапы игры предполагают общий анализ и контроль за ходом работы.

Цель деловой игры заключается в создании прототипа база данных информационной системы учета урожая (1 команда), учета сельскохозяйственной техники (2 команда), учета удобрений (3 команда), учета комплектующих и дополнительного оборудования к сельскохозяйственной технике (4 команда). Для достижения цели каждой команде необходимо выполнить ряд задач.

Студенты группы распределяются по четыре-пять человек в команды.

Первый этап игры (10 минут) заключается в самопрезентации команды. Необходимо придумать название команды, слоган, миссию и представить состав команды.

Второй этап (80 минут) состоит по выданному описанию предметной области и образцам входных и выходных документов изучить предметную область, выявить объекты, атрибуты объектов, функциональные зависимости, установление соответствия описательных и ключевых атрибутов документов, группировка атрибутов по информационным объектам. После проектирования таблиц необходимо определить и обозначить связи между ключевыми атрибутами объектов, что является инфологической моделью, построенной по схеме «таблицы-связи». Результат может быть представлен в виде таблиц.

Таблица 1 - Функциональные зависимости между атрибутами

Название реквизита	Имя Реквизита	Функциональные зависимости

Таблица 2 - Соответствие описательных и ключевых атрибутов документа

Описательные (зависимые) реквизиты	Ключевые реквизиты

Таблица 3 - Группировка атрибутов по информационным объектам

Атрибуты объекта	Признак уникального ключа	Имя информационного объекта	Семантика объекта

	РК - первичный		
	FK - вторичный		

Третий этап (45 минут). Презентация результатов командами, обмен полученными результатами разработки. Участники команд активно участвуют в защите проектов, задают уточняющие вопросы, вносят предложения. По итогам защит для участников команд становится неожиданностью обмен готовыми проектами для последующей корректировки полученных результатов и дальнейшей разработки базы данных в системе управления базами данных.

Четвертый этап (360 минут). Разработка базы данных каждым участником команды на персональном компьютере с целью решения задач проектирования. Объекты подлежащие разработке: таблицы, запросы, формы, отчеты.

Пятый этап (45 минут). Защита проектов командами. Демонстрация презентации результатов разработки базы данных и решения поставленных задач.

Сценарий деловой игры наглядно продемонстрирован на рисунке 1. Общий объем времени составляет 540 часов, что соответствует 12 академическим часам.

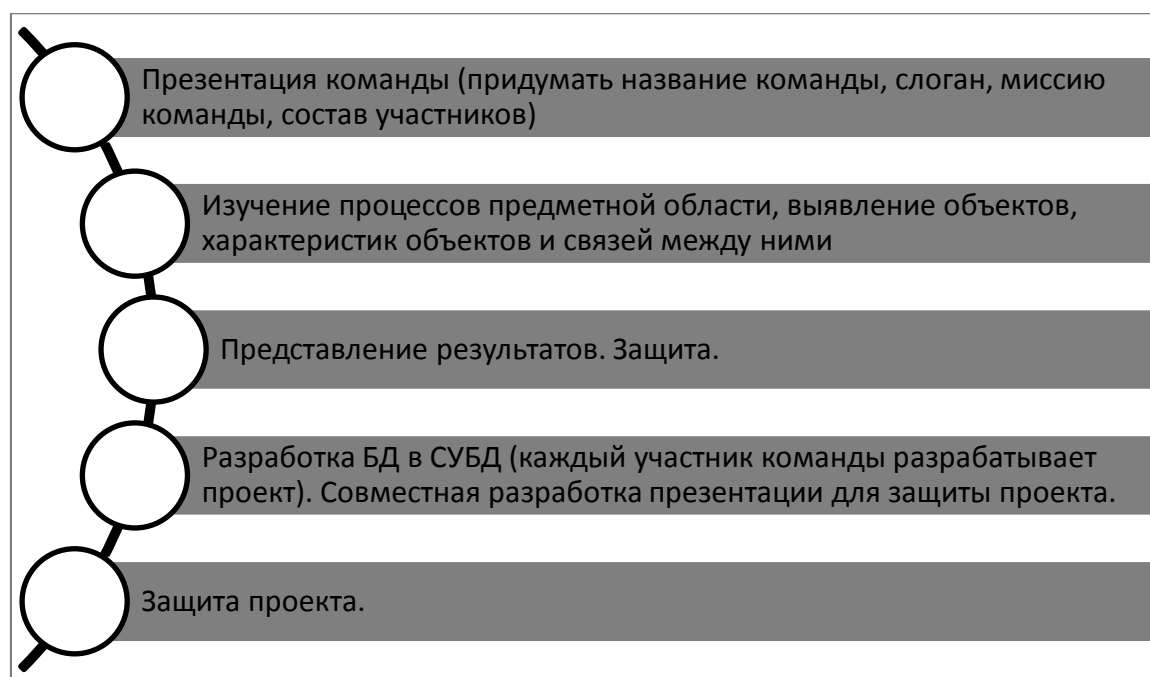


Рис. 1 Сценарий деловой игры

После презентации проекта последней команды, преподавателю отводится время на подведение итогов. Преподаватель вносит в аттестационный лист команд по показателям оценки презентаций и работы команд соответствующие баллы. Победителем объявляется команда, набравшая наибольшее количество баллов.

Критерии оценки: члены команды используют индивидуальные способности, знания и опыт; члены команды активно участвуют в общих обсуждениях; члены команды уважают индивидуальные мнения каждого и открыто отстаивают свою позицию; члены команды инициативны; члены команды правильно реагируют на замечания других участников; команда провела качественную презентацию и защиту проекта.

Библиографический список:

1. Исупова Т.Н., **Петухова** М.В. ВОЗМОЖНОСТИ ПРОВОЦИРУЮЩИХ ЗАДАЧ ПРИ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОБЛЕМНОГО ОБУЧЕНИЯ НА ПРИМЕРЕ ТЕМЫ "БАЗЫ ДАННЫХ / Т.Н. Исупова// Вестник гуманитарного образования. 2017. № 2. С. 20-26.
2. Васенина Е.А., **Петухова** М.В., Соболева Е.В. ОРГАНИЗАЦИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧАЩИХСЯ ПРИ ИЗУЧЕНИИ ИНФОРМАТИКИ В УСЛОВИЯХ ИНФОРМАЦИОННОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЫ / Е.А. Васенина, М.В. Петухова, Е.В. Соболева // Вестник педагогических инноваций. 2018. № 1 (49). С. 115-126.
3. **Ивашова** О.Н., Яшкова Е.А. ПРИМЕНЕНИЕ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В СЕЛЬСКОМ ХОЗЯЙСТВЕ/ О.Н. Ивашова, Е.А. Яшкова// В сборнике: Новые информационные технологии в образовании. Сборник научных трудов 19-й международной научно-практической конференции. Под общей редакцией Д.В. Чистова. 2019. С. 302-304.

Оригинальность 85%