

• Выполнять полевые измерения электронными тахеометрами и вести обработку результатов измерений с использованием компьютерных технологий.
Построение продольного профиля трассы в масштабах: вертикальный 1:500, горизонтальный 1:10'000.

Умение:

- Получать и обрабатывать инженерно-геодезическую информацию;
- Использовать персональный компьютер для обработки разнородной геодезической информации;

Теоретические знания необходимы, хотя они не подвергаются явной проверке. Очень важно, чтобы студент к практическим занятиям имел исчерпывающий багаж знаний.

Далее, задание представляет собой серию модулей.

• Модуль «А»: 1. проектирование участка трассы с заданным уклоном между двумя исходными пунктами на карте масштаба 1:25'000.;

• Модуль «В»: 2. Запроектировать круговые кривые и определить их элементы;

• Модуль «С»: Геометрическое нивелирование;

• Модуль «D»: Геодезические работы при разбивке пикетажа;

Разработанная система заданий по внедрению стандартов Worldskills позволит повысить уровень профессионализма педагогов и сформировать компетентного специалиста, нацеленного на профессиональную карьеру.

Перечень используемой литературы:

1. Федеральный государственный образовательный стандарт среднего профессионального образования по специальности 21.02.08 Прикладная геодезия, утвержден приказом Министерства образования и науки РФ от 12 мая 2014 г. №489.

2. Техническое описание к профессиональной компетенции R60 Геодезия, Региональный чемпионат «Молодые профессионалы».

Формирование профессиональных компетенций студентов экономических специальностей на основе игровых технологий

Очирова Светлана Очировна, преподаватель экономических дисциплин

Противоречия, возникающие между высокими требованиями, предъявляемыми со стороны работодателей к специалистам, способным к компетентной деятельности, и недостаточной готовностью студентов в плане практической реализации полученных знаний, умений, навыков в профессиональной деятельности, определили выбор темы исследования: «Формирование профессиональных компетенций студентов экономических специальностей на основе игровых технологий».

Цель исследования: теоретически обосновать и проверить на практике эффективность применения игровых технологий для формирования профессиональных компетенций студентов экономических специальностей.

Объект исследования: образовательный процесс в системе среднего профессионального образования.
Предмет исследования: игровая технология в процессе изучения экономических дисциплин, способствующая формированию профессиональных компетенций.

Гипотеза исследования: систематическое использование игровой технологии будет способствовать значительному повышению результативности формирования профессиональных компетенций студентов, целостному и системному освоению современных экономических знаний, формированию критического экономического мышления, овладению первичными навыками и умениями практической экономической деятельности.

Цель и гипотеза определили постановку следующих задач исследования:

- 1) Определить сущность понятия «профессиональные компетенции»;
- 2) Рассмотреть игровые технологии как условие формирования профессиональных компетенций;
- 3) Раскрыть особенности использования игровых технологий на занятиях по экономическим дисциплинам в ГБПОУ «Бурятский аграрный колледж им.М.Н.Ербанова»;
- 4) Проанализировать результаты формирования профессиональных компетенций у студентов экономических специальностей.

Среди инновационных технологий ведущее место занимают игровые технологии, так как они обладают всеми признаками активных методов обучения, имеют ряд преимуществ, главное из которых состоит в том, что игровые технологии моделируют инновационную деятельность. Суть игровых технологий заключается в имитации рабочего процесса, моделирование, упрощенное воспроизведение реальной производственной ситуации самостоятельном поиске, выявлении и понимании студентом постановки проблемной задачи, направленной на анализ, способ решения задачи и самооценку.

В процессе формирования профессиональных компетенций студентов экономических специальностей определены три этапа применения игровых технологий. Первый этап - применение имитационно-ролевых и деловых игр по общепрофессиональным дисциплинам профессионального цикла: «Экономика организации», «Статистика», «Менеджмент», «Документационное обеспечение управления», «Финансы, денежное обращение и кредит», «Налоги и налогообложение», «Основы бухгалтерского учета», «Аудит», «Анализ финансово-хозяйственной деятельности». Второй этап предполагает использование моделей виртуального предприятия - учебной бухгалтерии как базы проведения занятий в профессиональном модулем с использованием программного продукта 1С Бухгалтерия 8. Третий этап - проведение комплексной имитационно-ролевой игры на основе решения сквозных задач. Комплексная игра является моделью взаимосвязанных проблемных ситуаций, для решения которых необходимо обладать комплексом знаний, умений и профессионально важных качеств. Наиболее сложный тип имитационно-ролевой игры.

Инновационная форма применения игровых технологий от «простого» к «сложному», т.е. последовательно через все курсы обучения экономических дисциплин, делает наших студентов более компетентными, более востребованными в современных условиях.

Вот один из примеров применения игровых технологий по учебным дисциплинам «Экономика», «Экономика организации». На первом курсе обучения студенты знакомятся с основами экономики, терминами, понятиями. Наиболее часто используются на занятиях простые интеллектуальные игры: ребусы, кроссворды, филфорды, чайнворды, викторины, игры-конкурсы по темам: «Деньги, денежный рынок», «Безработица, формы безработицы», «Безработица в России», «Труд, трудовые ресурсы», «короткие игры»: тематические викторины, «Домино», «Лото», «Угадайка».». В качестве самостоятельной работы театрализованно проигрывают фрагменты: «Как заинтересовать людей трудиться», «Невидимая рука рынка», «Страницы экономической истории человечества» по темам учебного курса «Экономика». На втором курсе по учебной дисциплине «Экономика организации»: деловые игры «Бизнес-старт», «По ступенькам бизнеса», «Выборы руководителя» и Сравнительная оценка эффективности работы предприятий др. На третьем курсе начинаем использовать деловые и интеллектуальные игры-конкурсы, КВН: Я бухгалтер, Я аудитор, Я-логист, Путешествие в страну денежных средств и др. которые имеют более сложную структуру, включают, как правило, разнообразные компетентноориентированные задания. Студентам предлагаются задания: «Определите, в каком бизнесе Вы хотели бы себя проявить. Составьте бизнес-план открытия Вашего предприятия в этом бизнесе», студенты разрабатывают модель предприятия, тем самым переводя знания, умения и навыки в опыт практической деятельности. Конечной целью является разработка и защита бизнес-проекта предприятия малого бизнеса.

Таким образом, использование игровых технологий позволяет формировать профессиональные компетенции студентов и профессионально важные свойства и качества; помогает адаптироваться в современном мире и ориентироваться в сфере экономики. Игровые технологии позволяют студентам почувствовать себя в реальной производственной ситуации и перепробовать все, что угодно, без страха совершить ошибку, взглянуть на проблему с новой для себя точки зрения, повышают их интерес, придают занятиям определенную динамику.

Для диагностики уровня сформированности профессиональных компетенций у студентов была разработана программа диагностирования по учебной дисциплине «Экономика организации», представляет собой процесс систематического слежения за результатами образовательного процесса.

Цель программы диагностирования: оценка уровня сформированности профессиональных компетенций у студентов экономических специальностей по учебной дисциплине «Экономика организации».

Объект диагностирования: уровни сформированности профессиональных компетенций у студентов.

Субъекты диагностирования: студенты, преподаватели, социальные партнеры, родители.

Основой диагностирования являются:
 - перечень профессиональных компетенций студентов по учебной дисциплине «Экономика организации»;
 - разработанная шкала оценок профессиональных компетенций с учетом уровней сформированности (низкий, средний и высокий).
 Каждая группа компетенций классифицируется по уровням сформированности, которые зависят от планируемого образовательного результата, вида выполняемой в рамках дисциплины деятельности (репродуктивной, частично-поисковой, поисковой), подготовки студентов и их личностных характеристик.

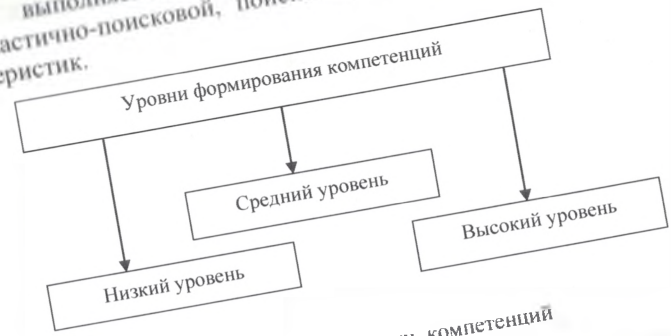


Рис.1 - Уровни сформированности компетенций

Так, критерием низкого уровня является репродуктивная деятельность по заданному алгоритму, опирающаяся на понимание и воспроизведение профессиональных действий. Критерием среднего уровня будем считать частично-поисковую деятельность, предполагающую применение профессиональных действий при анализе профессиональной задачи. Для высокого уровня критерием выступает поисковая работа, при этом происходит оценка ситуации или профессиональной задачи и синтез возможных вариантов профессиональных действий.

Таким образом, учитывая предложенные профессиональные компетенции, а также уровни их сформированности в данной программе диагностирования, разработана шкала оценок сформированности предлагаемых компетенций.

Таблица 1 - Шкала оценок сформированности профессиональных компетенций

№ п/п	Компетенции	Уровни сформированности		
		Низкий	Средний	Высокий
1	Умение определять организационно-правовые формы организаций	Понимание студентом основных видов организационно-правовых форм	Способность применять существующие в СРП для решения поставленной профессиональной задачи	Умение проводить оценку профессионально-важных и возможных вариантов профессиональных

Для оценки сформированности профессиональных компетенций среди студентов второго курса были разработаны задания по трем уровням сложности: низкий, средний, высокий (Приложение 3). При оценке результатов освоения учебной дисциплины выявлены следующие уровни усвоения (таблица 2)

Таблица 2 - Уровень сформированности компетенций в группе Б-020 (23 студента) в 2016-2017 учебном году

Профессиональные компетенции	Уровни компетенций		
	Базовый -3	Средний-4	Высокий-5
определять организационно-правовые формы организаций	5 студентов	11 студентов	7 студентов
находить и использовать необходимую экономическую информацию	6 студентов	11 студента	6 студентов
определять состав материальных, трудовых и финансовых ресурсов организации	4 студента	7 студентов	12 студентов
исполнять первичные документы экономической деятельности организации	4 студента	12 студентов	7 студентов
исчислять по принятой методике основные технико-экономические показатели деятельности организации	3 студента	8 студентов	12 студентов

Сравнивая результаты обучения по экономическим дисциплинам за последние учебные года, можно сделать вывод: процесс обучения с помощью игровых технологий гораздо эффективнее, чем процесс обучения с помощью традиционных форм проведения учебных занятий. Качество обучения по экономическим дисциплинам в разрезе специальностей 38.02.01 Экономика и бухгалтерский учет (по отраслям), 38.02.03 Операционная деятельность в гостинице повысилось на 8%, динамика качества знаний возросла с результатами 10%.

Судя по результатам обучения по экономическим дисциплинам использование игровых технологий в полной мере доказали свою эффективность в достижении учебных целей и формировании профессиональных компетенций при подготовке студентов по экономическим специальностям.

Список использованных источников:
Балаев А.А. Активные методы обучения. М., 2006

Беспалько В.П. «Слагаемые педагогической технологии».

Выготский Л.С. Педагогическая психология М.: «Педагогика», 1991

4. Гузев В.В. Методы и организационные формы обучения. М.: «Народное образование», 2001
5. Гузев, В.В. Планирование результатов образования и образовательная технология [Текст] / В.В. Гузев - М.: Народное образование, 2000.-240с.
6. Жуков, Г.Н. Основы общей профессиональной педагогики: Учебное пособие. / Г.Н. Жуков, П.Г. Матросов, С.Л. Каплан / Под общей ред. проф. Г.П. Скамницкой. - М.: Гардарики, 2005. - 382 с.
7. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии. М.: Росс.пед. агентство, 2006. 269 с.
8. Платов В.Я. Деловые игры: разработка, организация, проведение. М.: ИПО Профиздат, 2001. 191 с.
- 9.

Развитие потенциала студентов при выполнении научно-исследовательской работы

Калашникова Людмила Владимировна,
преподаватель экономических дисциплин

В настоящее время профессия бухгалтера занимает первое место не только в рейтингах самых популярных и востребованных профессий, но и вообще среди специальностей экономического профиля. Ведь от квалификации и компетенции бухгалтеров часто зависит судьба целых компаний. Работа бухгалтера является местом для творчества, где от специалиста требуется максимальное напряжение умственных способностей, умение отыскивать решения в самых сложных ситуациях, в критических условиях находить ошибки и быстро исправлять их. Для того чтобы стать бухгалтером-профессионалом, человек должен иметь определенные личностные качества и общепрофессиональные компетенции.

Формирование качественного контингента студентов является одной из важнейших задач ГБПОУ «Бурятский аграрный колледж им. М.Н. Ербанова», так как становится возможным решение всех остальных задач, поставленных системой менеджмента качества:

- хорошей успеваемости студентов;
 - высокой востребованности выпускников;
 - творческих достижений по всем направлениям деятельности техникума;
 - успешного внедрения и реализации инновационных образовательных программ;
 - формирования позитивного имиджа техникума у вузов и работодателей.
- Мною замечено, результативно способности студентов развиваются при выполнении ими исследовательской работы любого характера. Так, при изучении бухгалтерского учета одним из основных направлений исследований является подготовка рефератов, презентаций, написание отчета по практике, а с переходом на новые ФГОС и дипломной работы по состоянию учета, отчетности и анализу деятельности выбранного студентом объекта исследования. Все эти виды работ формируют у студентов научное мышление и системный подход к изучению дисциплины, развивают профессиональные навыки, раскрывают их потенциал.