

УДК 377.6

ВОЗМОЖНОСТИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ «ОСНОВЫ РАСЧЕТА И ПРОЕКТИРОВАНИЕ СВАРНЫХ КОНСТРУКЦИЙ» ДЛЯ РАЗВИТИЯ УНИВЕРСАЛЬНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ ОБУЧАЮЩИХСЯ ТЕХНИЧЕСКИХ НАПРАВЛЕНИЙ ПОДГОТОВКИ

БАЯНДИНА Ольга Васильевна

старший преподаватель

ФГАОУ «Сибирский федеральный университет»

г. Красноярск, Россия

Реализация компетентностного подхода предполагает равномерное формирование всех групп компетенций, в силу специфики профессиональных модулей технических направлений подготовки, группа универсальных компетенций не получает развития. Автор предлагает для устранения этого противоречия использовать игровую педагогическую технологию с профессиональным контекстом.

Ключевые слова: универсальные компетенции, техническое образование, игровые технологии, дисциплины профессионального цикла, коммуникация.

Образовательный процесс организован на основе ряда нормативно-правовых документов, которые взаимно дополняют друг друга, частично дублируют, но в целом регулируют образовательную деятельность и задают вектор образования. В образовательных стандартах последнего поколения в качестве результатов обучения появились универсальные компетенции как ответ на вызовы современности – глобализация, цифровизация, императив изменений, устойчивое развитие. Можно отметить, что содержательно универсальные компетенции частично соответствуют общим компетенциям, представленным в предыдущих поколениях стандартов, а также практически полностью соответствуют «ключевым компетенциям» для которых применяют термин «soft skills» [1, с. 41].

Цель образовательного процесса может считаться достигнутой в том случае, если выпускник в профессиональной деятельности использует сформированные компетенции. Подразумевается, что к моменту государственной итоговой аттестации выпускник обладает равномерно развитыми компетенциями всех групп, но фактически это слабо соответствует действительности, так как формирование универсальных компетенций происходит на дисциплинах гуманитарного, естественнонаучных дисциплинах, которые по большей части реализуются в начале периода обучения,

при этом подразумевается, что сформированные универсальные компетенции сохраняются на постоянном уровне на протяжении всего периода обучения. В силу специфики технического образования (личностные особенности и построение учебного процесса обучающихся не предполагают потребности в продуктивной коммуникации, эффективной работе в команде) и с появлением профессиональных дисциплин на старших курсах: сформированные универсальные компетенции не сохраняются, и поэтому к моменту государственной итоговой аттестации цель образования достигается не в полной степени.

Вывод основан на том, что компетенция, как деятельностная характеристика, формируется и развивается при деятельности самого обучающегося [2, с. 26]. При анализе учебных планов программ среднего профессионального образования можно отметить, что в рамках МДК.02.01 «Основы расчета и проектирование сварных конструкций» рабочей программой предусмотрено формирование компетенции «ОК-6 Работать в коллективе и команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями» [4]. Автором приведен фрагмент учебного плана специальности 22.02.06 «Сварочного производства» КГБПОУ «Красноярский монтажный колледж», иллюстрирующий формирование компетенции ОК-6 (рисунок 1).

ПМ.02	Разработка технологических процессов и проектирование изделий						
МДК.02.01	Основы расчета и проектирование сварных конструкций	ОК 2	ОК 3	ОК 4	ОК 5	ОК 6	О
МДК.02.02	Основы проектирования технологических процессов	ОК 2	ОК 3	ОК 4	ОК 5	ОК 6	О
УП.02.01	Учебная практика						
ПП.02.01	Производственная практика (по профилю специальности)	ОК 1	ОК 2	ОК 3	ОК 4	ОК 5	О
		ПК 1.3	ПК 1.4	ПК 2.1	ПК 2.2	ПК 2.3	П
		ПК 4.2	ПК 4.3	ПК 4.4	ПК 4.5		
ПМ.03	Контроль качества сварочных работ						

Рисунок 1. Фрагмент учебного плана

Таким образом, для достижения целей указанных выше можно предположить, что при выборе определенной педагогической технологии, можно развить универсальные компетенции. Исходя из этого, при проектировании содержания МДК 02.01, необходимо предполагать деятельность, способствующую развитию указанной компетенции.

Процессуальные технологии (акцентируют развивающий потенциал обучения и характеризуются надпредметной поисковой учебной деятельностью) реализуются в трех формах [3, с. 38]:

- исследовательская;
- коммуникативно-диалоговая;
- игровая, моделирующая в предметно-содержательном плане.

Для реализации предполагаемых целей, в рамках профессионального модуля ПМ.02 обучающимся было предложено смоделировать реальный производственный процесс в игровой форме, для этого составлены и определены критерии, условия. Важное значение имеет процесс погружения в игровую деятельность, а также согласие участников на проведение активности.

Цель игры и условия:

Задача – разработать комплект документации КМ и КМД, на основе макета и по созданной документации изготовить аналог макета.

Условия:

- макет для работы доступен определенное время;
- материалы необходимые для работы выдаются под заказ;
- работы на объекте выполняются с допущением, что объект является опасным производством;
- преподаватель = заказчик, находящийся

в другом регионе;

- учащиеся получают «зарплату» за каждое занятие, по итогам выполненных работ;
- в работе предприятия принимает участие вся группа.

Моделирование процесса происходит в несколько этапов, таких как:

- назначение ролей внутри группы;
- распределение обязанностей;
- организация рабочего места;
- заказ необходимых материалов;
- составление паспорта проекта, графика работ;
- измерение макета;
- работа над документацией, составление ведомости материалов;
- утверждение документации и заказ материалов для строительства;
- создание макета по документации
- эффект от применения технологии
- повышение качества выполнения курсового проекта;
- увеличился % выполнения курсовых проектов по мдк 02.01 в отведенный срок;
- использование созданного макета повышает заинтересованность при изучении новых тем;
- повышаются навыки продуктивной письменной и устной коммуникации;
- повышение познавательной мотивации;
- активизация мыслительной деятельности;
- поддержка мотивации самостоятельной деятельности;
- получена обратная связь от студентов, о том, что это был важный жизненный опыт.

Анализируя процесс апробации игры, автор выделил характерную деятельность, которая содержательно соответствует универсальным компетенциям, помимо рассматри-

ваемой компетенции и представил в виде нологии на компоненты образовательного
схемы, показывающей влияние игровой тех- процесса (рисунок 2).

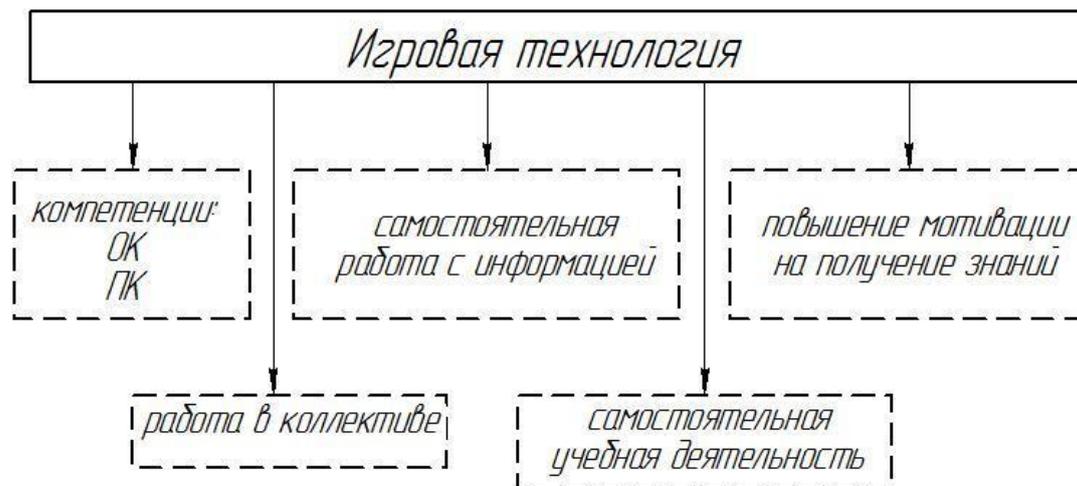


Рисунок 2. Схема влияния игровой технологии на компоненты системы образовательного процесса

Использование игровых технологий на дисциплинах профессионального цикла повышает мотивацию студентов к самостоятельной деятельности через общение, созда-

ет потребность в продуктивной коммуникации, развивает навык поиска информации, что в совокупности способствует формированию и развитию ОК-6.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Баяндина О.В. Анализ подходов к пониманию категории «универсальные компетенции» // Проблемы современного педагогического образования. – 2021. – № 71-1. – С. 38-41.
2. Гафурова Н.В. Интегральная модель интеллектуально-личностного развития учащихся в системе образования: монография. – М.: МАКС Пресс, 2004. – 220 с.
3. Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий: [в 2 т.] / Г.К. Селевко; Г.К. Селевко. – Москва: Можайский полиграфкомбинат, 2006. – 816 с.
4. Федеральный государственный образовательный стандарт среднего профессионального образования по направлению подготовки 22.02.06 «Сварочное производство». – URL: <https://spo-edu.ru/fgos> (дата обращения: 01.11.2021).