

УДК 744

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ВИКТОРИНА, КАК МЕТОД ПРЕДМЕТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧАЩИХСЯ НА ЗАНЯТИЯХ ПО ИНЖЕНЕРНОЙ И КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКЕ

Челнакова И.Г., старший преподаватель кафедры НГиГ
Кузбасский государственный технический университет
имени Т.Ф. Горбачева, г. Кемерово

На факультете фундаментальной подготовки Кузбасского государственного технического университета проводится традиционное внеаудиторное мероприятие, интеллектуально-развлекательная викторина «Занимательное черчение». Организованная коллективом кафедры начертательной геометрии и графики. Участниками данной викторины могут стать любые обучающиеся первых курсов.

Целью данного мероприятия является: сформировать интерес у обучающихся к изучению курса «Начертательная геометрия и инженерная графика». Развить пространственное мышление. Побудить к творческому поиску различных решений в трудных ситуациях. Приобщить студентов к проведению мероприятия, воспитать коллективную и групповую деятельность, сформировать технические навыки и применить полученных знания на практике. Овладеть навыками трансформирования графической информации с использованием графических способов решения задач пространственных объектов на чертежах, методами проецирования изображения пространственных форм на плоскости проекций, выборе оптимальных вариантов прогнозируемых последствий решения на основе их анализа.

Курс «Начертательная геометрия и инженерная графика» общепрофессиональная дисциплина, которая формирует у всех обучающихся пространственное воображение, логичность, правильность и быстроту мышления, и профессионализм будущих специалистов. Расширяя кругозор, повысив квалифицированность, овладев навыками обучающиеся в процессе изучения графических дисциплин, с использованием новейшего оборудования применяют их на старших курсах в индивидуальных образовательных траекториях, а также в последующей профессиональной деятельности.

Каждое учебное образовательное учреждение ставит перед собой задачу в специализации высококвалифицированного специалиста, который имеет высокую степень подготовки к профессиональной деятельности. Оно стремится предоставить своему студенту не только документ об университете образовании, но и навык, и запас знаний для дальнейшего трудоустройства [1].

Как показывает навык обучения, если грамотно осуществлять предметную деятельность, то есть вероятность достичь успешного освоения технических знаний.

скими дисциплинами, а также личностному развитию проявляющийся в творческой деятельности. Творческие задания в игровой форме помогают решить сразу ряд задач поставленные перед обучающимися. Так как у большинства из них уровень школьной подготовки разный.

К числу наиболее результативных видов работы можно отнести - викторину, как одну из форм коллективной предметно-познавательной функцией обучающихся.

Коллектив кафедры подготавливает для участников логические и увлекательные задания. При проведении викторины преподаватели кафедры стремятся к мобилизации знаний обучающихся по другим предметам, научить их самостоятельно использовать информационный материал и нормативно-техническую документацию.

Интерес к предмету нужно повышать разнообразными способами, но популярным способом среди обучающихся является игра-викторина. Данное мероприятие представляет собой игру-соревнование по данной дисциплине [3].

Данное мероприятие включает в себя вопросы по дисциплине «Начертательная геометрия и инженерная графика», они разнообразны по степени сложности, так же в некоторых нужно применить смекалку и находчивость, а иногда и практический опыт.

О предстоящем мероприятии и дате её проведения желающим принять участие сообщается заранее. Информация о проведении викторины «Занимательное черчение» публикуется в новостной ленте сайта КузГТУ, печатаются объявления и развешиваются на информационных стенах во всех корпусах университета.

Викторина «Занимательное черчение» проводится в свободное от занятий время в специально оборудованной аудитории. Формируются две команды по 9 человек из всех пришедших по желанию, а остальные обучающиеся выступают в роли болельщиков, которые так же могут помогать ответами на замысловатые вопросы своим командам, а также выбираются члены жюри среди коллектива кафедры начертательной геометрии и графики.

Викторина проходит за определенно отведенное время. Она состоит из нескольких туров, каждый из которых выше по степени сложности предыдущего. Каждый тур включает в себя ребусы, шарады, логические задачи, разнообразные вопросы по дисциплине и увлекательные кроссворды. Устанавливается определенное время для выполнения каждого задания в туре. Оно варьируется от 1,5 до 3 минут в зависимости от сложности задания.

Созданные команды придумывают себе название и девиз. После приветствия команды получают задания для первого тура. Им даётся 2 минуты на решение 4 ребусов. Болельщики так же могут принять участие. Для этого они на листочках записывают фамилию, номер ребуса и ответ. По истечению времени выбираются победители и выдаются поощрительные призы среди болельщиков, а команды продолжают состязания в следующих заданиях.

Второе задание первого тура включает в себя три шарады, где им отводится 1,5 минуты на выполнение. Далее следуют более трудные задания, с которыми должны справиться команды. За каждое правильно выполненное задание команда получает определённое количество очков, общая сумма которых и определяет победителя. Победители награждаются призами и вручаются дипломы, но и проигравшая команда не остается без наград, они также получают утешительные призы и сертификаты об участии [3].

После организации викторины подводятся итоги, осуществляется анализ выполнения заданий, осуществляется оценка групповой и индивидуальной работы, осуществляется разбор типичных ошибок, обращается внимание на вопросы, вызвавшие у студентов трудности [4].

Можно смело заявить, что после проведения данной викторины повысился интерес у обучающихся к дисциплине, к расширению своего профессионального кругозора, повысилась учебная активность и техническая грамотность. Данное мероприятие даёт возможность игрокам восполнить свои пробелы по дисциплине, узнавая что-то новое и интересное. Ещё многие делают для себя выводы значимости дисциплины «Начертательная геометрия и инженерная графика» для дальнейшего обучения и профессиональной деятельности.

Список литературы:

1. Шумкина Т.Ф. Использование программных продуктов при изучении графических дисциплин в техническом вузе / Т.Ф Шумкина, И.Г. Челнакова // Интеграция современных научных исследований в развитие общества: сб.мат. III Межд. науч.-практ. конф. (Кемерово, 29 сент. 2017 г.). – Кемерово, 2017. С. – 72–75.
2. Холод Н.И. Викторина как средство активизации учебно-познавательной деятельности студентов на занятиях по иностранному языку в вузе / Н.И Холод, И.Ю. Никитина // Ярославский педагогический вестник. – 2017. – № 2. – С. 137-141.
3. Хамидулина Ю.Т. Развитие умений самостоятельной учебно-познавательной деятельности студентов в информационной интерактивной среде: дис. ... канд. пед. наук – СПб., 2005. – С. 199.
4. От смекалки до интеллекта [Текст]: / метод. разраб. внеклассного мероприятия по черчению / под ред. И.Г Грачунова. – Саранск, 2013.