

УДК 372.862

ПРОФОРИЕНТАЦИОННАЯ РАБОТА С АБИТУРИЕНТАМИ В ТЕХНИЧЕСКОМ ВУЗЕ НА ПРИМЕРЕ ИГРЫ «МЕГАПРОЕКТ»

И.С. Лобанова

*Национальный исследовательский Томский политехнический
университет*

E-mail: konarevai007@tpu.ru

Рассматривается организация профориентационной работы с абитуриентами Национального исследовательского Томского политехнического университета на примере игры «Мегапроект».

Ключевые слова: профориентационная работы, проектная деятельность, игра.

На современном этапе модернизации российского высшего образования одним из приоритетных направлений развития является повышение качества профессионального образования [1]. Технические направления подготовки бакалавриата с каждым годом становятся все более популярными среди абитуриентов. Данная тенденция связана, в первую очередь, с государственными программами РФ, направленными на поддержку и популяризацию инженерного образования и развитием отечественной промышленности.

Тем не менее, около 30% абитуриентов вузов РФ не могут назвать свой выбор при поступлении в вуз осознанным. А те абитуриенты, которые выбрали тот или иной вуз, институт и направление подготовки осознанно, не имеют четкого представления о выбранной профессии. Профориентационная работа с абитуриентами направлена на то, чтобы ответить на волнующие их вопросы, связанные с будущей специальностью, сложностью обучения в вузе, перспективой трудоустройства [2].

В 2016 году на кафедре «Физические методы и приборы контроля качества» Института неразрушающего контроля ТПУ, далее ФМПК ИНК ТПУ, был разработан и опробован проект, позволяющий в игровой форме получить представление о выбранной специальности. Игра рассчитана на несколько команд, состоящих из 3 участников (директор, специалист по неразрушающему контролю, инженер-разработчик).

Цель игры: собрать команду специалистов и выполнить работы на одном из известных проектов. Игрокам предстоит стать сотрудниками компании, специализирующейся в области неразрушающего контроля. Для этого необходимо получить образование и свою первую должность.

В процессе игры участники получают карточки с заданиями, например:

для директора:

- выбор проекта; найм работников; получение информации о необходимом для контроля оборудовании; осуществление общего руководства выполнением проекта.

Для инженера-разработчика:

- разработка технического задания для проекта организации, приобретение необходимых комплектующих для разработки оборудования; проведение испытаний, изготовленного оборудования и его сертификация.

А задачами специалиста по неразрушающему контролю – подготовка и сбор необходимого пакета документов для проведения неразрушающего контроля объектов проекта.

Победителем становится та команда, которая первой справится с этой задачей.

В процессе игры участники получают сведения о будущей специальности, т. к. задания схожи с теми, что необходимо выполнять и в реальной жизни. Игра позволяет внести элемент соревнований и способствует быстрому налаживанию отношений в коллективе.

Игра «Мегапроект» была впервые опробована в 2016 году для профориентационной работы со школьниками выпускных классов, при проведении «Дня открытых дверей» и на часах куратора с первокурсниками направления «Приборостроение».

Список литературы

1. Иванова В. С. , Мертинс (Линейцева) К. В. Профориентация студентов младших курсов: опыт технических вузов // Профессиональное образование в России и за рубежом. – 2015 – №. 4(20). – С. 166–172.
2. Муравьева Е.В., Князькина Е.А. Организация профориентационной работы в техническом вузе на основе сетевых форм сотрудничества // Казанский педагогических журнал. – 2016. – №1(114). – С. 115–123.