

1. У студентов должны быть сформированы знания о предмете моделирования, о причинах невозможности исследовать реальные процессы или объекты, о свойствах процессов или объектов, которые необходимо учитывать при создании модели.

2. В учебные планы подготовки будущих энергетиков должна быть наряду с базовой информационной дисциплиной «Информатика» включена дисциплина «Компьютерное моделирование в энергетике», после освоения которой студенты должны уметь использовать компьютерные технологии для создания моделей и их обработки.

3. Занятия по компьютерному моделированию в энергетике должны проходить в современном компьютерном классе и в профильных лабораториях, чтобы у студентов была возможность провести исследования как на физических моделях, так и на компьютерных.

4. После освоения дисциплины «Компьютерное моделирование в энергетике» студенты должны быть способны разрабатывать компьютерные модели различных энергетических устройств, исследовать их и переносить полученные знания на другие энергетические объекты.

Необходимым условием успешного формирования профессиональных компетенций у студентов энергетических направлений вузов является развитие профессионально значимых качеств, которое необходимо осуществлять через создание стимулирующих к деятельности условий и включение студентов в ситуации, требующие новых, инновационных подходов.

Успешность формирования профессиональных компетенций выпускников энергетических направлений вузов во многом обусловлена и тем, имеет ли обучающийся в вузе студент реальную возможность развивать свой индивидуальный стиль деятельности.

Список литературы

1. Прокубовская А.О. Компьютерное моделирование как средство развития самостоятельной познавательной деятельности студентов вуза. Дис. ... канд. пед. наук. Екатеринбург, 2002. 164 с.

2. Федеральный государственный образовательный стандарт высшего профессионального образования по направлению подготовки 140400 Электроэнергетика и электротехника. М., 2009. 30 с.

3. Штофф В.А. Моделирование и познание. – Минск: Наука и техника, 1974. 210 с.

УДК 377.112.4

Е.В. Прокубовский ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ФОРМИРОВАНИИ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СТУДЕНТОВ КОЛЛЕДЖА

Прокубовский Евгений Витальевич

god-j1981@yandex.ru

ФГАОУ ВПО «Российский государственный профессионально-педагогический университет», Россия, г. Екатеринбург

INFORMATION TECHNOLOGIES IN FORMING INDEPENDENT INFORMATIVE ACTIVITY OF COLLEGE STUDENTS

Prokubovsky Evgenij Vitalievich

Russian State Vocational Pedagogical University, Russia, Yekaterinburg

Аннотация. Основу самостоятельной познавательной деятельности студентов составляют учебные действия, которые студент выполняет без помощи преподавателя. Стимулятором самостоятельной познавательной деятельности студентов выступает потребность в новых знаниях, возникающая в ходе решения учебной задачи, то есть познавательный интерес. К методам обучения, стимулирующим развитие самостоятельной познавательной деятельности, можно отнести компьютерную деловую игру.

Abstract. The basis of independent cognitive activity of students are learning activities that the student performs without the help of a teacher. Stimulator independent cognitive activity of students stands in need of new knowledge that arises in the course of solving the learning task, that is, cognitive interest. Experiential learning, stimulating the development of independent cognitive activities include computer business game.

Ключевые слова: компьютерная деловая игра; самостоятельная познавательная деятельность; познавательный интерес.

Keywords: computer business game; independent cognitive activity; cognitive interest.

Проблема развития самостоятельной познавательной деятельности студентов колледжа относится к числу тех, которые имеют важнейшее значение для их будущей профессиональной деятельности. Особую актуальность и практическую значимость приобретает эта проблема в связи с реализацией федеральных государственных образовательных стандартов, которые построены на компетентностной основе.

На наш взгляд, основу самостоятельной познавательной деятельности студентов составляют учебные действия, которые студент выполняет без помощи преподавателя. Поэтому он сам выбирает способы выполнения этих действий, совершает множество операций, контролирует их в соответствии с поставленной целью. Ценность и своеобразие самостоятельной познавательной деятельности в том и состоит, что она требует от студентов при решении каждой задачи комплекса умственных, практических, организационных и самоконтролирующих действий [1].

Стимулятором самостоятельной познавательной деятельности студентов выступает потребность в новых знаниях, возникающая в ходе решения учебной задачи, то есть познавательный интерес.

Во многих исследованиях познавательный интерес как мотив учения рассматривается во взаимной связи с другими мотивами, однако многие ученые считают познавательный процесс самым сильным мотивом учения. По данным Г. И. Щукиной познавательный интерес фигурирует среди других мотивов как центральный [5]. Она вычленила признаки, отличающие познавательный интерес от других мотивов учения (хотя Г.И. Щукина и рассматривала развитие познавательного интереса школьников, все является актуальным и для студентов колледжей):

1. Познавательный интерес – наиболее предпочитаемый обучаемыми мотив среди других мотивов учения.
2. Познавательный интерес как мотив учения «раньше и более осознаётся ими».
3. Познавательный интерес как мотив носит «бескорыстный характер».

4. Познавательный интерес, «создавая внутреннюю среду развития, существенно меняет силу деятельности, влияет на её характер протекания и результат».

5. Познавательный интерес развивается в кругу других мотивов и взаимодействует с ними.

Для повышения познавательного интереса можно использовать такие методы обучения, как метод case study, заключающийся в рассмотрении практических ситуаций [2].

Анализ конкретных учебных ситуаций (case study) — метод обучения, предназначенный для совершенствования навыков и получения опыта в следующих областях: выявление, отбор и решение проблем; работа с информацией — осмысление значения деталей, описанных в ситуации; анализ и синтез информации и аргументов; работа с предположениями и заключениями; оценка альтернатив; принятие решений; слушание и понимание других людей — навыки групповой работы.

Метод case-study или метод конкретных ситуаций (от английского case - случай, ситуация) - метод активного проблемно-ситуационного анализа, основанный на обучении путем решения конкретных задач - ситуаций (решение кейсов).

Метод конкретных ситуаций (метод case-study) относится к неигровым имитационным активным методам обучения.

При изучении профессионального модуля «Организация и проведение экономической и маркетинговой деятельности» на третьем курсе у студентов, осваивающих специальность среднего профессионального образования «Коммерция», завершается формирование профессиональных компетенций. Как известно, уровень сформированности профессиональных компетенций можно определить только в ходе практической деятельности. Один из способов имитации практической деятельности – решение комплексных прикладных задач, или case-ситуаций. Примером может служить такое задание, как разработка рекламной кампании конкретных товаров или услуг для конкретной организации.

Особое место в case-study отводится использованию в учебном процессе информационных и коммуникационных технологий, которые призваны активизировать познавательный интерес и познавательную деятельность студентов и, как результат, повышать конкурентоспособность выпускников на рынке труда.

В данном контексте самостоятельную работу целесообразно рассматривать как один из видов познавательной деятельности, направленных на профессиональную подготовку студентов под руководством преподавателя. Самостоятельная работа является основой для формирования и развития самостоятельной познавательной деятельности студентов.

В процессе выполнения самостоятельной работы у студентов развиваются различные качества личности, необходимые им в дальнейшей профессиональной деятельности. Наиболее значимым из них является самостоятельность.

Под самостоятельностью мы понимаем одно из ведущих качеств личности, выражающееся в умении ставить перед собой определённые цели и добиваться их достижения собственными силами. Также самостоятельность – способность систематизировать, планировать и регулировать свою деятельность без непосредственного постоянного руководства и практической помощи со стороны руководителя.

Учебный процесс в этом случае может строиться следующим образом. При изучении нового раздела студентам выдаются case-задания, студенты делятся на подгруппы в

зависимости от содержания кейса, и они приступают к их решению. Поиск и оформление необходимой информации студентами оформляется с использованием информационных технологий, защита проектов – с представлением презентаций. При этом у студентов формируются такие общие компетенции, как «способность использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности».

К методам обучения, стимулирующим развитие самостоятельной познавательной деятельности, можно отнести и компьютерную деловую игру.

Компьютерная деловая игра – это учебно-тренинговая компьютерная система, построенная на основе математической модели, описывающей хозяйственный процесс и иные приближенные к реальности ситуации по определенным правилам [3]. Эта игра позволяет отрабатывать навыки принятия управленческих решений и комплексного экономического анализа в меняющейся ситуации. Компьютерные деловые игры являются частным случаем деловых игр. Как правило, в таких играх пользователь управляет виртуальным предприятием, действующим в условиях конкуренции. При этом компьютер предоставляет подробную информацию о результатах деятельности предприятия на каждом шаге игры в виде разнообразных отчетно-аналитических форм. Систематически анализируя связку «Решения – Результаты», что необходимо для успеха в игре, пользователь приобретает конкретные знания и умения по менеджменту, маркетингу, анализу финансово-хозяйственной деятельности. Из этого следует, что такого рода игры носят межпредметный характер, активизируют познавательный интерес и познавательную деятельность в ходе изучения целой группы учебных дисциплин [4].

Список литературы

1. *Прокубовская А.О.* Компьютерное моделирование как средство развития самостоятельной познавательной деятельности студентов вуза. Автореф. дис. канд. пед. наук. – Екатеринбург, 2002. – 24 с.
2. *Прокубовский Е.В.* Case-метод в повышении конкурентоспособности выпускников экономических специальностей колледжа // Новые информационные технологии в образовании: материалы VII междунар. науч.-практ. конф., Екатеринбург, 11–14 марта 2014 г. // ФГАОУ ВПО «Рос. гос. проф.-пед. ун-т». – Екатеринбург, 2014. – С. 106-110.
3. Компьютерная деловая игра [Электронный ресурс]. – Режим доступа <http://grand-theft-auto2.narod.ru/igra3.html>.
4. *Прокубовский Е.В.* Информационные технологии в процессе формирования экономических компетенций студентов колледжа // Инновации в профессиональном образовании в контексте реализации ФГОС: региональный опыт. Материалы XI Всероссийской научно-практической конференции с международным участием (Омск, 25 апреля 2013 г.). – Омск: ФГБОУ ВПО «Омский гос. пед. ун-т», 2013. – С. 56-59.
5. *Зарукина Е.В.* Активные методы обучения: рекомендации по разработке и применению: учеб.-метод. пособие / Е. В. Зарукина, Н. А. Логинова, М. М. Новик. – СПб.: СПбГИЭУ, 2010. – 59 с.