

недеятельности, улучшением качества жизни, и тем самым сокращать социальные расходы государства.[3]

И закончить хочется на позитивной ноте. Медицина полностью изменится, так как многие заболевания будут лечиться на генетическом уровне, и от лечения будет осуществлен переход к диагностике и генному исправлению.

Преподавание. Инновации до того растут, что преподаватель вообще может не потребоваться, а возможно даже будет использоваться его проекция.

Снижения преступности и роста числа их раскрываемости.

Автоматизации сбора статистических данных по населению.[1]

Библиографический список

1. Чипизация [Электронный ресурс]. // Forecasts, тайное, статьи. Режим доступа – <http://forecasts.my1.ru/news/2009-03-15-46>

2. Чипизация [Электронный ресурс]. // Forecasts, тайное, статьи. Режим доступа – <http://space.my1.ru/publ/26-1-0-437>

3. Генная модификация [Электронный ресурс]. // Дневник кризиса. Режим доступа – <http://human-crisis.blogspot.com/2010/12/2030.html>

4. Bluetooth [Электронный ресурс]. // Сайт электронной энциклопедии Wikipedia. Режим доступа – <http://ru.wikipedia.org/wiki/Bluetooth>

5. Чипсет [Электронный ресурс]. // Сайт электронной энциклопедии Wikipedia. Режим доступа – <http://ru.wikipedia.org/wiki/Чипсет>

Е.В. Прокубовский, Е.И. Мышарин

Екатеринбургский электромеханический колледж, ЭЛИн РГПШУ

ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ФОРМИРОВАНИИ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ СТУДЕНТОВ КОЛЛЕДЖА

Для формирования познавательной активности студентов колледжа, на наш взгляд, следует применять активные методы обучения с использованием информационных и коммуникационных технологий. В современном мире существует много таких методов обучения: деловые игры, викторины, уроки-беседы, которые побуждают студентов к диалогу на заданную тему. Особое место в данном случае отводится использованию в

учебном процессе информационных и коммуникационных технологий, которые призваны активизировать познавательный интерес и познавательную деятельность студентов.

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.

Учебный процесс с применением активных методов обучения может строиться следующим образом. Перед началом изучения нового раздела студентам выдаются темы рефератов и определяются сроки их защиты. Далее проводятся уроки теоретического обучения с обязательными блиц-опросами по каждой теме. Наиболее продуктивными будут опросы с привлечением информационных технологий, т.к. они сократят время преподавателя на проверку работ и позволят обучаемым самостоятельно проанализировать результаты своей работы. Также в качестве дополнительной формы текущего контроля, активизирующей самостоятельную познавательную деятельность обучаемых, можно предложить составление студентами кроссвордов по заданной теме, а затем перекрестное решение их.

В конце освоения раздела на практических занятиях заслушиваются рефераты и проводятся дискуссии по наиболее интересным вопросам. В ходе таких дискуссий в разговор оказываются вовлеченными почти все студенты. При этом рушатся психологические барьеры, вызывающие страх студентов перед ведением диалога с преподавателем на заданную тему.

На наш взгляд, в формировании познавательной активности студентов колледжей большое значение могут иметь такие активные групповые методы обучения, как деловая игра. В экономической деловой игре каждый участник играет роль, выполняет действия, аналогичные поведению людей в жизни, но с учетом принятых правил игры. Это также позволяет студентам включиться в диалог согласно установленным правилам игры и заданной роли. Однако деловая игра – это искусственно созданная ситуация, которая не может в полной мере заменить реальный диалог и отразить способности студентов к устному изложению своей мысли. Поэтому к деловым играм нельзя прибегать часто. Необходимо постоянно вовлекать студентов в диалог, используя другие методы обучения.

Важное место среди таких методов обучения занимает метод компьютерных деловых игр. Его суть – управление экономическим объектом, деятельность которого имитирует компьютер.

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. Такого рода игры носят межпредметный характер, активизируют познавательный интерес и познавательную деятельность в ходе целой группы учебных дисциплин.

Таким образом, для формирования познавательной активности у студентов колледжа следует применять активные методы обучения экономическим дисциплинам, в том числе и компьютерные деловые игры.

Библиографический список

1. *Щукина Г.И.* Активизация познавательной деятельности учащихся в учебном процессе. – М.: Просвещение, 1979. – 160 с.
2. *Пустовойтов В.Н.* Развитие познавательной самостоятельности учащихся старших классов (на материале математики и информатики) : Автореферат диссертации ... кандидата педагогических наук / В.Н. Пустовойтова. Брянск, 2002. – 24 с.
3. Компьютерная деловая игра [Электронный ресурс] // Обсуждение игры GTA2. Режим доступа: <http://grand-theft-auto2.narod.ru/igra3.html>.