

**ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ
В ПРОЦЕССЕ ВУЗОВСКОГО ОБУЧЕНИЯ**

*Ташкентский государственный технический университет,
г. Ташкент, Республика Узбекистан*

На современном этапе развития нашего общества как никогда возросла социальная потребность в нестандартно мыслящих творческих личностях. Традиционная подготовка специалистов, ориентированная на формирование знаний, умений и навыков в предметной области, всё больше отстаёт от современных требований. Основной задачей высшего образования должна стать подготовка специалистов, способных нестандартно, гибко и своевременно реагировать на изменения, которые происходят в мире, включенных уже на стадии обучения в разработку новых технологий, адаптированных к условиям конкретной производственной среды.

В системе высшего образования необходимо использовать такие методы обучения, которые способствовали не только профессиональному росту будущих специалистов, но и их личностному развитию. Уменьшения числа аудиторных часов, отведенных на изучении той или иной учебной дисциплины необходимо компенсировать применением на занятиях эффективных методов обучения.

При использовании *активных методик* студент в большей степени становится субъектом обучения. Активные методы обучения имеют ряд особенностей, отличающих их от традиционного обучения. Во-первых, они активизируют мышление студентов. Во-вторых, приобретённые знания длительны и устойчивы. В-третьих, творчески по содержанию. В-четвертых, процесс обучения имеет коллективную основу и строится по определенному алгоритму. Применение в учебном процессе этих методов призвано обеспечить решение таких проблем, как обучение студентов самостоятельному углублению собственных знаний и применение их в конкретных условиях. Активное обучение – это эффективная подготовка к будущей профессиональной деятельности. В ряду новых явлений отечественной системы образования, порожденных демократическими реформами можно считать введение интерактивных форм обучения.

Интерактивные методики предполагают совместное обучение (обучение в сотрудничестве): и студенты, и преподаватель являются субъектами обучения. Интерактивное обучение основано также на взаимной обратной связи между студентом и преподавателем. В процессе интерактивного обучения при использовании, например, активных конкретных ситуаций, деловых игр обучающиеся учатся решать проблемы, с которыми им придется постоянно сталкиваться в будущей практической деятельности. Обучение и решение проблем – часть непрерывного процесса пересмотра установок, ценностей, убеждений через взаимодействие с новой информацией в течение всей жизни.

Во всех современных подходах заложена возможность творчества. Среди таких подходов можно выделить *проблемное обучение*. Характерной особенностью проблемной лекции является вовлечение студентов в активное обсуждение поставленных проблем и принятие совместных решений. Задача проблемной лекции – отвлечь студентов от механического конспектирования излагаемого материала и привлечение их к активной познавательной деятельности. Поэтому целесообразно, чтобы поставленные в процессе чтения лекции проблемные вопросы не объяснялись самим преподавателем, а их решение определялось в процессе обсуждения студентами самостоятельно.

Проблемные (творческие) задания составляют основу любой интерактивной методики. Они отличаются от традиционных заданий тем, что содержат в себе элемент неизвестности. Примерами таких заданий могут служить: подготовка выступлений по определённой проблеме, исполнение роли в играх, обсуждение дискуссионного вопроса.

Стимулирующей креативное мышление студентов является работа с *кейс-стадии* (изучение случая). Этот метод интенсивного анализа индивидуального случая, может использоваться в различных отраслях знания. Особенностью этого метода является: изучение человека, группы в реально существующем контексте.

Работа в малых группах предоставляет возможность обучиться навыкам сотрудничества, межличностного общения. Студенты овладевают приёмами активного слушания, выработки общего решения, разрешения возникающих разногласий. Работу в группах следует использовать, когда нужно решить проблему, с которой можно справиться коллективными усилиями.

Мозговая атака – это один из самых популярных методов обучения и групповой работы. Цель первого этапа мозговой атаки –

предложить как можно больше вариантов ответов на вопрос. Эта стадия не предполагает обсуждение, критики, оценки. Важно правильно сформулировать проблему в виде вопроса, так, чтобы участники генерировали свои предложения, отвечая на вопрос.

В основе *метода проектов* лежит развитие познавательных, творческих навыков студентов, умение ориентироваться в информационном пространстве, развитие критического мышления. Примером проекта может быть «Создание социальной карты местности». Его цель: формирование умений самостоятельно конструировать свои знания.

Кардинальное совершенствование системы подготовки кадров высшей квалификации предполагает замену устаревших форм подготовки кадров, активное привлечение к научному творчеству талантливой, одаренной молодежи, создания условий для реализации её интеллектуального потенциала.

ЛИТЕРАТУРА

1. Bill Lucas, Ellen Spencer and Guy Claxton. How to teach vocational education: A theory of vocational pedagogy. City & Guilds Centre for Skills Development. London, UK. 2012, p. 132.

2. Даминов О. О. Педагогические и информационные технологии в подготовке интеллектуально развитого молодого поколения. Ж-л: Вестник Кыргызского национального аграрного университета. – № 2(24), 2012. – С. 59–63.

УДК 37.091.3:004.7

Дерван Д. М.

ОБЛАЧНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ УЧАЩЕГОСЯ К ВЫПОЛНЕНИЮ ДОМАШНЕГО ЗАДАНИЯ

*Филиал БНТУ «Минский государственный
политехнический колледж»,
г. Минск, Республика Беларусь*

В современном развитии общества важную роль исполняют новые информационно – коммуникационные технологии. Компью-