

Рабаданова Айшат Арсланалиевна

аспирант

ФГБОУ ВПО «Дагестанский государственный

педагогический университет»

г. Махачкала, Республика Дагестан

ФОРМЫ И МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ СТУДЕНТОВ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ

***Аннотация:** в данной статье рассматривается проблема необходимости развития идеи активного воздействия на обучающегося путем деятельностного включения его в учебный процесс. Автором отмечается положительное влияние создания новых форм организаций учебного процесса и применения принципиально новых средств обучения на развитие познавательной активности студентов.*

***Ключевые слова:** дидактические воздействия, игровая форма обучения, самооценка, самостоятельность, активность, алгоритмический процесс, компьютерные технологии.*

При рассмотрении этой проблемы особое значение имеет обоснованный С.А. Рубинштейном принцип структурного анализа личности, получивший развитие во многих исследованиях по теории личности и прежде всего в трудах А.Г. Ковалева (1963), В.Н. Мясищева (1969), К.К. Платонова (1965), Н.Н. Непомнящей (1969) и др. Опираясь на имеющиеся теоретические представления об общей структуре личности, следует сделать выводы, касающиеся методологии учебно-воспитательного процесса.

Процесс предполагает взаимодействие взаимопереходы между разными дидактическими приемами, создание ситуативных дидактических условий, обеспечивающих целостность педагогического воздействия на личность учащихся, уровень их развития и индивидуальные свойства. Результат зависит не только от внешнего воздействия педагогом на личности.

Таким образом, общий результат достигается на основании дидактических воздействий, определяющих процесс выполнения учебных действий, а также самооценки личности.

Взаимосвязь, возникающая между условиями процесса обучения, и развитием личности отражаются на системе внутренних противоречий личности [2, с. 6–10].

Условия, при которых происходит обучение студента, является немаловажным фактором, способствующим, более лучшему, усвоению изучаемого материала. Для создания данных условий нужно внедрять в процесс обучения инновационные методы. К примеру, игровые формы обучения. Игра – это такая деятельность, в которой воссоздаётся определённая социально-экономическая ситуация и отношения между людьми вне условий реальной человеческой практики.

Характерными её признаками является: моделирование фрагмента общественно – экономической ситуации: направленность участников игры, прежде всего, на воспроизведение процессуальной стороны ситуации, и отношений между людьми из реальной жизни. Общим для многих научных направлений является выделение генетической связи игры со всеми видами деятельности человека и рассмотрение её как специфической формы познания, труда, общения, учения, искусства, спорта и т. д., т. е. как одного из компонентов культуры человека [5, с. 9].

Использование компьютерных технологий в профессиональной подготовке студентов колледжа в настоящее время является актуальным для повышения эффективности учебного процесса. Это достигается построением содержания и методики обучения на основе реализации деятельностно-параметрического подхода. Суть его заключается в следующем. Во-первых, особый акцент в учебном процессе делается на организацию самостоятельной, познавательной и практической деятельности студентов при решении учебно-производственных задач. Во-вторых, при разработке или выборе конструкции изделия, технологии её разработки.

С позиций параметрического подхода изучается конструкция оборудования, приспособлений и инструментов и преподаватель объясняет, от чего зависит точность изготовления изделия [3, с. 139].

Ещё в 1954 году Б.Ф. Скиннер призывал педагогическую общественность повысить эффективность преподавания за счет управления этим процессом. «Истинная проблема заключается в том, отмечал Б.Ф. Скиннер, – чтобы на всех ступенях образования обучение было с хорошим управлением», но эти проблемы по сегодняшний день.

Проблемы педагогической технологии у нас растворены в методиках преподавания конкретных предметов. Как отмечает академик В.П. Беспалько в монографии «Слагаемые педагогической технологии», даже такой опытный педагог как В. Шаталов, разработавший тысячу методических приёмов.

Если сослаться на Л.Н. Ланде, автор алгоритмизации обучения, то алгоритм есть правило предписывающее последовательность элементарных действий (операций), которые в силу своей понятливости, исполняются всеми.

Алгоритмический процесс – это система действий (операции с объектом), применяемых по строго определённым правилам, приводящей к решению поставленной задачи.

Итак, на подготовительном этапе весь учебный материал распределяется на темы. По всем вопросам составляются опорные конспекты (объёмом не более одной страницы). По каждой теме готовится подборка ключевых слов.

Таким образом, технология подготовки студентов имеет четырех элементарную структуру, которая на данный момент применяется в колледжах: балловый рейтинг по изученным темам, групповая дискуссия по контрольным вопросам; выполнение домашней и лабораторной работы [3, с. 24–26].

Завершить данную статью хотелось бы словами В.П. Беспалько, который отметил, что любая «деятельность может быть либо технологией, либо искусством. Искусство основано на интуиции, технология на науке. С искусства всё начинается, технологией заканчивается, чтобы все началось сначала. Пока технология не создана, господствует индивидуальное мастерство. Но рано или

поздно оно уступает место «коллективному мастерству», концентрированным выражением которого и является технология [4, с. 139].

Список литературы

1. Левина М.М. Технологии профессионального педагогического образования: Учебное пособие для студентов высшего учебного заведения / М.М. Левина. – 2001. – С. 6–10.
2. Мусаев О.К. Проблемы подготовки студентов к инновационной деятельности / О.К. Мусаев, О.М. Омаров, Е.М. Бадулина // Личностно-ориентированные технологии обучения в подготовке студента к инновационной деятельности. – 2000. – С. 24–26.
3. Мусаев О.К. Проблемы подготовки студентов к инновационной деятельности / О.К. Мусаев, А.З. Курбанов // Повышение эффективности учебного процесса на уроках технологии обработки конструкционных материалов. – 2000. – С. 139.
4. Хайбулаев М.Х. Педагогические основы игры / М.Х. Хайбулаев, С.В. Алиева. – 1997. – С. 9.