# Бус Е.В. Активные методы обучения с применением современных информационных технологий - как способ активизации учебно-познавательной деятельности студентов на занятиях по математике

Бус Елена Валерьевна,

*преподаватель математики*

*ЧПОУ «Газпром техникум Новый Уренгой», г.Новый Уренгой, ЯНАО*

С разработкой и внедрением новых образовательных стандартов в системе образования СПО возникла необходимость пересмотра как содержания дисциплин и рабочих программ, так и методов и технологий, применяемых для активизации познавательного интереса студентов, развития их творческих способностей, стимуляции умственной деятельности.

*«Всеми возможными способами нужно*

*воспламенять в детях горячее стремление*

*к знанию и к учению».*

Я.А. Каменский

Методы активного обучения – это способы активизации учебно-познавательной деятельности студентов, которые побуждают их к активной мыслительной и практической деятельности в процессе овладения материалом, когда активен не только преподаватель, но активны и обучающиеся. Одним из наиболее эффективных методов активного обучения является деловая игра. Педагогическая суть деловой игры – активизировать мышление обучающихся, повысить самостоятельность, внести дух творчества в обучении, подготовить к профессиональной практической деятельности. Данный метод раскрывает личностный потенциал обучающегося: каждый участник может продиагностировать свои возможности в одиночку, а также и в совместной деятельности с другими участниками.

Деловая игра помогает достижению учебных, воспитательных и развивающих целей коллективного характера на основе знакомства с реальной организацией работы. Познавательная эффективность осуществляется в процессе игры, путем знакомства студентов с диалектическими методами исследования вопроса (проблемы), организацией работы коллектива, с функциями будущей профессиональной деятельности на личном примере. Воспитательная эффективность заключается в том, что в процессе деловой игры, формируется сознание принадлежности ее участников к коллективу, сообща определяется степень участия каждого из них в работе, их взаимосвязь при решении общих задач, коллективное обсуждение вопросов, что формирует критичность, сдержанность, уважение к мнению других, внимательность к другим участникам игры. Развивающая эффективность осуществляется в процессе игры, при развитии логического мышления, способности к поиску ответов на поставленные вопросы, развитии речи, речевого этикета, умения общаться в процессе дискуссии. Интерактивные методы обучения с применением информационных технологий позволяют сделать урок более интересным, наглядным, способствуют повышению качества знаний.

Один из видов деловой игры, который был использован мною на занятии - это «Бизнес-игра» (для студентов 1 курса специальности «Экономика и бухгалтерский учет (по отраслям)».

Успешное проведение данного занятия обеспечивается путем применения современных информационных технологий таких как:

* интерактивная доска;
* проекционный материал для интерактивной доски – выполненный в программе IQBoard (интерактивный прайс-лист со стоимостью вопросов, выполненный на основе гиперссылок);
* таблица результатов для проведения игры, выполненная в программе Microsoft Office Excel 2010 (в нее вписываются суммы денег, заработанные или потерянные банками);
* карточки задания для проведения игры, раздаточный материал– выполненные с помощью текстового редактора Microsoft Office Word 2010;
* презентации об ученых, внесших вклад в развитии таких наук, как математика и экономика – выполненные студентами в программе Microsoft Office Power Point 2010 из материалов Интернет-ресурса.

Общеизвестно, что уровень знаний, умений и компетентностей студентов должен обеспечивать не только уверенность выпускника в выборе своей будущей профессии, но и прочные навыки общения в обществе. Именно поэтому на занятиях по математике использую активные методы обучения, с применением современных информационных технологий, что способствует формированию у обучающихся универсальных учебных действий, содержащихся в требованиях ФГОС.

Применение компьютерных технологий в обучении математике объясняется необходимостью решения проблемы поиска путей и средств активизации познавательного интереса обучающихся, развития их творческих способностей, стимуляции умственной деятельности. Информационно-коммуникационные технологии потенциально готовят студентов к жизни в современных условиях информационного общества, к анализу большого потока информации и принятию решений.

Список использованной литературы

1. Кларин М.В. Интерактивное обучение - инструмент освоения нового опыта // Педагогика. № 7. 2000.
2. Платов В.Я. Деловые игры: разработка, организация, проведение – М., 1991
3. Равен Джон. Компетентность в современном обществе. Выявление, развитие и реализация. – М., 2002. (англ. 1984).
4. Сухомлин В.А. «ИТ-образование. Концепция, образовательные стандарты, процесс стандартизации». М.: “Горячая линия - Телеком”, 2005, 176 с.
5. Татур Ю.Г. Компетентность в структуре модели качества подготовки специалиста. // Высшее образование сегодня. - 2004. - № 3. - с. 21-26.
6. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования: учеб.пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров/ под ред. Е.С. Полат. – М.: Издательский центр «Академия», 2005.