

## **ПУТИ ФОРМИРОВАНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ КОМПЕТЕНТНОСТИ СТУДЕНТОВ ТЕХНИЧЕСКОГО ВУЗА**

**Огарков Б.Л., Мартынов Е.В.** (*Одесская государственная академия строительства и архитектуры, г.Одесса, Украина*)

Современный этап развития общества характеризуется переходом к инновационной модели развития науки, техники, технологий. В настоящее время информатизация образования рассматривается как процесс интеллектуализации деятельности обучающего и обучаемого, как погружение человека в новую интеллектуальную среду.

К перспективным направлениям информатизации образования отнесены: разработка и оптимальное использование средств информационных и коммуникационных технологий (ИКТ), а именно электронных образовательных ресурсов (ЭОР), и расширение масштабов их внедрения в учебный процесс.

Известно что, в образовании методологически господствует традиционный подход со всеми вытекающими противоречиями. Основной объем работы по созданию ЭОР выполняют программисты, не имеющие педагогической подготовки.

Специалисты в области дидактики и методики преподавания конкретных дисциплин, в свою очередь, зачастую далеки от информационных технологий и потому не могут в полной мере использовать их потенциальные возможности.

В связи с этим повышается необходимость в формировании новых подходов к разработке ЭОР, созданию новых технологий и методик обучения с применением ЭОР.

Программные возможности мультимедийных средств учебного назначения определяют их психолого-педагогические возможности в учебном процессе.

Мультимедийная обучающая система (МОС) технологической дисциплины – это совокупность взаимосвязанных компьютерных учебных программ (информационной, тренировочной, моделирующей, справочно-энциклопедической, контролирующей), обеспечивающих полную структуру

учебно-познавательной деятельности: цель, мотив, собственно деятельность, результат – при условии интерактивной обратной связи, выполненных на основе технологий Мультимедиа.

В работе проводится анализ возможностей применения метода проблемного обучения для области технологических дисциплин.

Сформулируем определение дидактического понятия «проблемная задача»: *Проблемная задача* – дидактическое средство обучения, которое ориентирует обучающихся на приобретение новых знаний или/и способов деятельности в их приобретении, сопровождается активной целенаправленной учебно-познавательной деятельностью, специально организованной преподавателем. Уровень сложности проблемной задачи определяется степенью неопределенности, которая может рассматриваться как рассогласование между имеющимся у обучающихся уровнем знаний и требованиями задачи, между пониманием необходимости решить задачу и возможностью найти правильное решение.

На основании синтеза методов проблемного обучения и компьютерного моделирования в исследовании предлагается *метод компьютерного моделирования проблемных задач*, являющийся новым методом активного обучения на занятиях, основанным на информационном взаимодействии между преподавателем, студенческой аудиторией и интерактивным партнером – МОС.

Предлагается структура деятельности педагога по реализации проблемного обучения на занятиях с применением МОС, в которой выделены следующие виды деятельности: целеполагающий, проектирующий, программная реализация, исполнительский, диагностический и рефлексивный.

Достоинства метода компьютерного моделирования проблемных задач по сравнению с традиционным методом организации проблемного обучения, основными из которых считаем следующие:

- сокращение времени на решение проблемной задачи; расширение типа проблемных задач;
- проблемные задачи, созданные с помощью компьютерного моделирования, являются «вечным учебным продуктом», который можно постоянно изменять, дополнять, корректировать;
- улучшение восприятия и осмысления проблемной задачи за счет синкретичного предъявления учебной информации;

- повышение мотивационно-эмоционального фактора за счет эстетического оформления слайдов в цвете, анимации и более конкретное и обоснованное обсуждение гипотез и проведение сравнительного анализа за счет многооконного представления информации на одном слайде.