

этом одним из требований рынка труда к специалистам со средним профессиональным образованием является умение четко и связно излагать свои мысли в письменной и устной (в основном) формах.

На наш взгляд для решения этой проблемы можно использовать активные методы обучения, такие как деловые игры, викторины, уроки-беседы, которые побуждают студентов к диалогу на заданную тему.

Учебный процесс в этом случае 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. 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.

Далее имеет смысл переходить к таким активным групповым методам 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.

А. О. Прохоров

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МОБИЛЬНЫХ ВЫЧИСЛИТЕЛЬНЫХ УСТРОЙСТВ В ОБРАЗОВАНИИ

The usage of mobile devices makes an educational process more varied and affordable; the creation of an educational material can be so easily as a creation for habitual electronic educational tools.

Использование электронных обучающих средств в образовательном процессе уже давно доказало свою эффективность. Согласно недавнему

исследованию, проведенному специалистами компании Microsoft, наличие в образовательном процессе ноутбуков значительно увеличивает мотивацию обучаемых. Также проводятся эксперименты по внедрению в образовательный процесс планшетных компьютерных устройств и электронных книг в частности.

За прошедшее десятилетие вычислительные возможности мобильных устройств, таких как КПК, сотовые телефоны, коммуникаторы, смартфоны значительно выросли. Сегодня они могут решать задачи, с которыми ранее справлялись только персональные компьютеры. Новые возможности позволяют использовать эти устройств как вспомогательный элемент в образовательном процессе. По сравнению с ноутбуками и планшетами, такие устройства значительно компактнее и дешевле. Сотовый телефон есть практически у каждого, поэтому внедрение образовательных средств на основе мобильных устройств обходится дешевле.

Однако, многообразие платформ мобильных устройств и их характеристик делает затруднительным процесс разработки программных обучающих средств. Разработчику необходимо учитывать особенности каждого типа устройств, что значительно повышает стоимость и время разработки обучающих средств. В связи с этим, становится актуальным использование клиент-серверной архитектуры, где в качестве клиента выступает web-браузер мобильного устройства. Но web-браузеры на мобильных устройствах также значительно отличаются. Чтобы максимально задействовать их возможности, необходимо подстраивать решения под конкретные мобильные платформы.

Решением этой проблемы является разделение приложения на несколько слоев. Нижний слой абстрагирует реализацию пользовательского интерфейса от верхних слоев. Средний слой отвечает за обработку методического материала и построение абстрактного пользовательского интерфейса для работы с ним. Верхний слой представляет собой сам методический материал, разработанный преподавателем, при этом разработка материала осуществляется в удобной для преподавателя среде, возможно методом импортирования из существующих электронных обучающих средств.

Использование мобильных устройств позволяет разнообразить процесс обучения и сделать его еще доступнее, а приведенное решение делает формирование методического материала таким же легким, как и для уже привычных электронных обучающих средств.