

предусмотрели суровое наказание для нарушителей трудовой и бытовой дисциплины, а также систему поощрения. 17 юношей и 2 девушки получили возможность проверить себя на практике. Все было как положено: первые разочарования, первые трудовые мозоли. В течение трудового семестра студенты работали на благоустройстве города Белоярский. Они реконструировали здания, выкладывали тротуары, работали по десять часов в день без выходных. Так из них еще никто не работал, но не смотря на все эти трудности, по приезду домой из них никто не отказался поехать снова. Первые заработанные деньги и новый жизненный опыт явились очередным этапом включения молодых людей в общество взрослых. Теперь они знали: кого можно взять к себе в бригаду, как лучше организовать учет рабочего времени, питание и свободное время.

Формирование студенческого строительного отряда на лето 2003 г. началось с осени 2002 г. В свободное от учебы время студенты обучаются рабочим специальностям: каменщика, стропальщика и др., которые им необходимы для работы. Не смотря на трудности, желающих поехать в стройотряд становится больше. Это подтверждение того, что мы на правильном пути и можно двигаться дальше.

ВОЗМОЖНОСТИ НОВЫХ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ КАК СРЕДСТВО ТВОРЧЕСКОЙ АКТИВИЗАЦИИ И ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ МОТИВАЦИИ СТУДЕНТОВ

Д. Н. Новиков
преподаватель ЮИТ, Югорск

В настоящее время возрастает необходимость эффективного использования в профессиональной деятельности современных средств коммуникаций и обработки данных. В связи с этим от образования сегодня требуется больше, чем вчера. Это, прежде всего, относится к овладению информационными технологиями вне зависимости от того в какой предметной области человек работает.

При этом имеется возможность использования в учебном процессе различных источников информации, основанных на современных коммуникациях: телевидение, видео, компьютерные словари, энциклопедии и базы данных, доступные через системы коммуникаций или распространяемые на магнитных носителях. Некоторые из этих средств оказывают более действенное влияние на обучаемого, чем традиционный учебный процесс. Часто эти новые источники содержат более обширную и более актуальную информацию.

Преподаватель в этих условиях в меньшей степени играет роль распространителя информации. От него требуется научить правильно воспринимать информацию, классифицировать и анализировать множество фактов и строить общую картину явления или события. Эта роль больше похожа на роль руководителя или организатора, советчика или эксперта. Это в свою очередь влечет трансформацию методов и подходов в обучении в сторону творческого сотрудничества преподавателя и студента, развития познавательного интереса и мотивации учебной и профессиональной деятельности студента. И здесь незаменимым помощником преподавателю служат новые информационные технологии, включающие в себя компьютерные и коммуникационные составляющие.

В учебном процессе компьютер может выполнять различные роли. К настоящему времени наибольшее распространение получили те направления, в которых компьютер выступает как:

- средство для представления учебного материала студенту с целью передачи знаний;
- средство информационной поддержки учебных процессов как дополнительный источник информации;
- средство для определения уровня знаний и контроля за усвоением учебного материала;
- универсальный тренажер для приобретения навыков практического применения знаний;
- средство для проведения учебных экспериментов и деловых игр по предмету изучения;
- один из важнейших элементов в будущей профессиональной деятельности студента.

Рассмотрим более подробно представленные направления.

Компьютерное представление знаний, в первую очередь, в виде презентаций, имеет большие дидактические возможности и привлека-

тельность для студентов. Ожившие схемы намного эффективнее несут смысл и идею той или иной модели, явления. Формулы, схемы, диаграммы, слайды, видеоклипы, звуковые фрагменты, собранные в базу учебных материалов, могут храниться в цифровом виде на магнитных носителях. Они не портятся, не занимают места, легко хранятся в процессе демонстрации.

Существующие средства построения презентаций (*Software Publishing, Presentation (Corel), Action (Macromedia)* и др.) позволяют в короткий срок создавать и изменять яркие и впечатляющие компьютерные демонстрации.

Роль компьютера для информационной поддержки учебного процесса заключается в использовании ресурсов современного информационного общества (таких, как информационно-правовые системы, программы для контроля знаний, тренажеры, справочники, библиотеки учебных программ и др.) в качестве дополнительного источника как для студента, так и для преподавателя.

Компьютер для контроля за уровнем знаний позволяет значительно повысить его привлекательность, придать контролю мотивирующий характер, снять его напряженность, а также способствовать лучшему пониманию и уяснению учебного материала. При этом могут применяться как традиционные опросы (словесные и графические), так и альтернативные при которых все предлагаемые ответы являются правильными, но с различной степенью точности. Наиболее точный и следует выбрать.

Процесс *тренажа и проблемного обучения* с помощью компьютера отличается значительной индивидуальностью в выборе проблемы и самостоятельностью обучаемого при его решении. Отсутствие в таком процессе активного взаимодействия обучаемого и преподавателя позволяет также избавить преподавателя от непроизводительной работы.

Особое место в данном направлении занимают проблемные задания, связанные с поиском оптимального решения при заданных условиях. Процесс поиска решений обучаемым непременно сопровождается поддержкой в виде:

- внешней экспертизы, которая позволяет проводить различные эксперименты с имитационной компьютерной моделью;

- исследования модельных вычислений. Здесь важным является тот факт, что автоматизация вычислительных операций переносит акцент с вычислительного момента на логику решения задачи;
- информационно-справочной базой данных, содержащей словари понятий и показателей, экономико-правовую базу, методические материалы по усмотрению преподавателя.

Применение компьютера *для проведения деловых игр* одновременно служит приобретению, применению и проверке знаний. В ходе игры перед обучаемым стоят задачи сбора и обработки информации, составление планов, распознавание зависимостей между явлениями, проведение сравнений и осуществление расчетов. Решение данных задач требует максимального освобождения от рутинных и малозначимых процедур (расчеты, ведение протокола игры и др.), которые берет на себя компьютер.

Конечно, учитывая экономические и финансовые особенности наших учебных заведений, исторически сложившиеся интересы среди преподавателей, уровень технического обеспечения, комплексное и всеобъемлющее развитие всех направлений – задача не из легких. Тем не менее, можно утверждать, что хотя бы поэтапное использование данных направлений выступает сильнейшим мотивирующим фактором активности студента в процессе учебной деятельности, развивает интерес к выбранной профессии, самостоятельность и ответственность, способствует углублению знаний и гибкости мышления.

СУЩНОСТЬ И ОСНОВНЫЕ НАПРАВЛЕНИЯ РЕАЛИЗАЦИИ МОТИВАЦИОННОГО ПОДХОДА К ОРГАНИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

О. А. Новикова
преподаватель ЮИТ, Югорск

Необходимость гуманизации общественной жизни при становлении рыночной экономики в России обусловила проблему самореализации личности, проявления ее сущностных сил. Создание условий для