

Схема обучения в ГВД знакома вузам уже на протяжении десятков лет и оценивается, главным образом, на базе аудиторной нагрузки. Преподавание через ЭСДО существенно отличается. Ключевыми элементами в этой схеме являются оперативность и полнота ответов преподавателей на вопросы студентов в форумах и личных сообщениях, проведение он-лайн консультаций в форме вебинаров, оперативность проверки письменных работ. Отдельной характеристикой дисциплины, напрямую влияющей на образовательный процесс, является качество учебного материала и форма его представления.

Кроме того, необходимо учитывать платежеспособность студентов в регионах, а также связь оплаты преподавателя с оплатой образовательной услуги со стороны студента.

Сложностью для создания оптимальной системы оплаты также является необходимость поддержки развития новых направлений и дисциплин, по которым в вузе на данный момент обучается небольшой контингент студентов.

Учитывая эти особенности, расчеты, проведенные на основе данных информационно-аналитической системы вуза, позволили руководству МГИУ сформировать гибкую систему оплаты труда ППС и финансирования развития новых направлений обучения.

М.А. Ермаганбетова, Э.К. Майкибаева
АКТИВИЗАЦИЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СТУДЕНТА СРЕДСТВАМИ
ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

madinaerm111@rambler.ru

Евразийский национальный университет им. Л.Н. Гумилева, г. Астана

This article considers the application of multimedia technology to enhance the activity of students. A virtual modulator of assemble system unit is represented in a study of computer architecture. Application of 3D-technology gives an opportunity for students to analyze an internal structure of the computer and it also increases interest to the subject.

В настоящее время процесс обучения в вузе требует активной позиции студента, увеличивается доля самостоятельной работы. Информационные технологии являются одним из средств активизации деятельности студентов. В образовательном процессе выделяют три вида активности: мышление, действие и речь. В зависимости от типа используемых методов активного обучения на занятии может реализовываться либо один из видов, либо их сочетание.

Существуют также принципы активизации традиционных форм обучения. Подходы к системному использованию методов и форм активного обучения изложены в теории активного обучения В. Н. Кругликова. При активизации обучения — педагог отходит на уровень обучающихся и в роли помощника участвует в процессе их взаимодействия с учебным материалом, в идеале преподаватель становится руководителем их самостоятельной работы, реализуя принципы педагогики сотрудничества. Активность, как индивидуальной, так и коллективной, самостоятельной развивается и поддерживается системой мотивации. При этом к числу используемых преподавателем мотивов обучающихся выступают:

- Профессиональный интерес.
- Творческий характер учебно-познавательной деятельности.
- Состязательность, игровой характер проведения занятий.
- Эмоциональное воздействие.

В условиях проблемности содержания, творческого характера и состязательности деятельности возникают эмоции, которые активизируют, побуждают человека на совершение деятельности.

Использование компьютеров в учебном процессе развивает не только познавательную деятельность, но и формирует свою мотивационную, эмоциональную, коммуникативную среду.

Развитие мультимедиа технологии привело к необходимости их применения в образовательном процессе, так как богатые дидактические возможности мультимедийных технологий используются при создании электронных учебных пособий и других материалов обучающего характера. Под средствами мультимедиа обычно понимают комплекс аппаратных и программных средств, позволяющих пользователю общаться с компьютером, используя самые разные для него среды: графику, гипертексты, звук, анимацию, видео, которые помогают в представлении, понимании учебного материала.

Для изучения дисциплины «Архитектура компьютера» студентам специальности «050111-Информатика» отводится всего 1 кредит или 15 часов лекций, 15 часов СРС (самостоятельная работа студента), 15 часов СРСП (самостоятельная работа студента с преподавателем). Для изучения архитектуры компьютера недостаточно только лекционных занятий, поэтому в ходе самостоятельной работы студенты работают с программой компании CISCO - виртуальный модулятор (рисунок 1) по сборке основных частей системного блока.

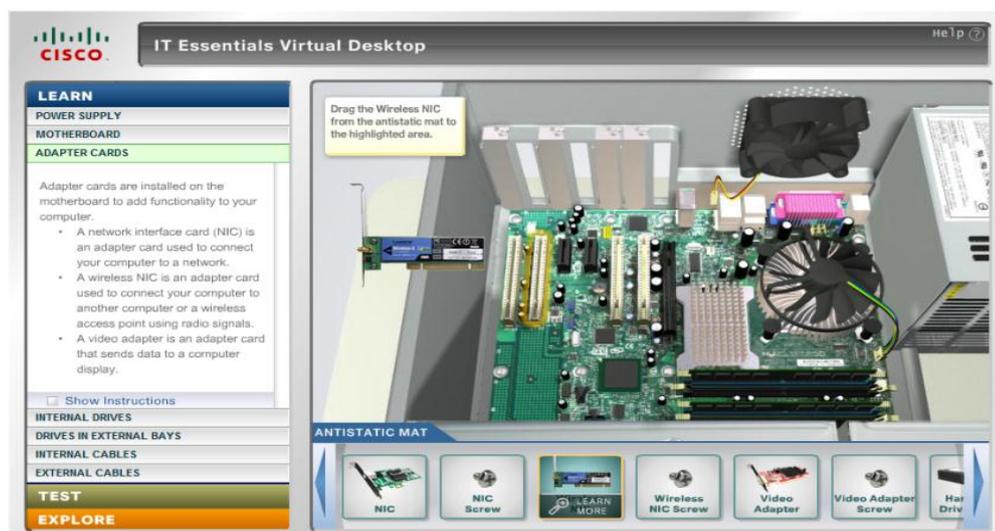


Рис. 1. Виртуальный модулятор

Данная программа создана с помощью Macromedia Flash, доступна на сайте компании, достаточно иметь браузер для работы с виртуальным модулятором. Программа состоит из обучающей (LEARN) и тестирующей (TEST) частей. В обучающей части поочередно выбираются пункты, например, при выборе ADAPTER CARDS появляется список устройств, которые нужно поочередно выбрать и вставить в нужное гнездо, выделенное желтым цветом. Программа позволяет осуществлять поворот схемы с помощью специальных знаков. Таким образом, студенты в действии изучают основные устройства системного блока и последовательность их сборки. Особенность программы заключается в использовании трехмерной графики, которая позволяет всесторонне изучить устройство и самостоятельно устранить пробелы по данной теме. В тестирующей части можно осуществить самопроверку

изученного материала. Программа требует знание английского языка, но это практика использования языка в компьютерной сфере.

Использование такого типа программ на основе мультимедиа технологий возможно и для других дисциплин, но их создание требует много времени, поэтому можно сотрудничать с ведущими IT – компаниями по использованию готовых программных средств в учебном процессе вуза. Применение мультимедиа программ для самостоятельной работы, на практических занятиях повышает интерес к предмету, активность студента, развивая мышление, действие. В учебном процессе недостаточно использовать наглядный материал только для лучшего понимания, но и необходимо выполнение действий с данным программным средством, только таким образом можно достичь полного усвоения материала. Продуманная организация самостоятельной работы студента средствами информационных технологий, создание мультимедиа программ с практическим применением в учебном процессе активизирует деятельность обучаемого, поэтому необходимо проанализировать содержание преподаваемой дисциплины с точки зрения практической значимости и совместно со студентами создавать мультимедиа программы.

Библиографический список

1. Смолкин А.М. Методы активного обучения. М., 1991.
2. Попков В.А., Коржуев А.В. Теория и практика высшего профессионального образования. М.: Академический проект, 2004.
3. Чернилевский В.Д. Дидактические технологии в высшей школе. М.Юнити, 2002.
4. Григорьев С.Г., Гриншкун В.В. Информатизация образования. М.2005.

М.С. Заботнев ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ ВЕБ-СЕРВИСОВ ПРИ ОБУЧЕНИИ СТУДЕНТОВ МАТЕМАТИКЕ В ДИСТАНЦИОННОЙ ФОРМЕ

mz@iot.ru

Московский институт электроники и математики (МИЭМ НИУ ВШЭ), Москва

The paper is devoted to a practical approach of creating web-based interactive services which can be used in organizing of studying mathematics in distance learning. LMS Moodle and WebMathematica are considered as a base software for creating these services.

При изучении технических дисциплин (в т.ч. высшей математики) в дистанционной форме качество получаемого студентами образования во многом зависит от степени интерактивности учебного материала. При этом важной характеристикой учебного курса помимо качества проработки лекционных материалов, контрольных и тестовых заданий является наличие интерактивных элементов – лабораторных и практических работ, позволяющих студенту применить полученные теоретические знания на практике, “погрузиться” в исследуемое явление или процесс, получить более полное понимание изучаемого материала, закрепить полученные знания.

Применение данного подхода на практике требует наличия технологической и технической базы, позволяющей реализовать функционал лабораторных работ и практикумов в дистанционной форме обучения, аналогично очному обучению, а также соответствующего методического обеспечения, включая методики подготовки