

циплин. Знание физики дает возможность специалисту быстро адаптироваться в мире меняющихся технологий. Базовые знания будут наиболее устойчивыми и ценными, если правильно организовать не только сам процесс обучения, но и обеспечить их постоянный контроль. Обучение без контроля качества знаний не может быть полноценным. Мы считаем, что осуществить постоянный контроль качества знаний по физике у студентов, обучающихся дистанционно, возможно при систематическом компьютерном тестировании.

В основу созданных нами тестов по общему курсу физики была положена концепция лично ориентированного обучения, которая учитывает различный уровень подготовки студентов и степень усвоения пройденного материала. Также данные тесты могут быть использованы в качестве самоконтроля и закрепления полученных знаний по физике у студентов дистанционной формы обучения. Следует отметить, что эти тесты были апробированы на студентах дневной формы обучения, положительные результаты наблюдались уже с начала обучения (семестра).

С. В. Ченушкина

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МЕТОДА ПРОЕКТОВ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ WEB-ТЕХНОЛОГИЯМ

Theses are devoted to necessity of use of a method of the project during training to Web-technologies.

В настоящее время практически все развитые страны мира осознали необходимость реформирования своих систем образования с тем, чтобы студент действительно стал центральной фигурой учебного процесса. Традиционные технологии обучения не дают должной эффективности обучения.

Одной из главных задач современной системы образования является перестройка и адаптация сознания студентов к сегодняшним реалиям, привитие им навыков самообразования, творческого использования полученных знаний.

Среди разнообразных методик, направлений новых педагогических технологий и новых способов передачи знаний наиболее адекватным является метод проектов. Главной отличительной чертой его является особое внимание к индивидуальности человека, его личности, развитие мотива-

ции, четкая ориентация на сознательное развитие самостоятельного критического мышления. Этот подход рассматривается в мировой педагогической практике как альтернативный традиционному подходу, основанному, главным образом, на усвоении готовых знаний и их воспроизведении.

В настоящее время для активизации учебно-познавательной деятельности студентов применяются различные методы активного обучения и современные образовательные технологии, базирующиеся на использовании компьютерной техники, что способствует лучшему усвоению учебного материала по дисциплинам. Особо выделяются дисциплины, основное содержание которых связано с приобретением знаний и умений по использованию *Web*-технологий: «*Web*-дизайн», «*Web*-технологии в учебном процессе», «*Web*-программирование».

В ходе изучения дисциплин рассматриваются вопросы техники *Web*-дизайна, создания *Web*-сайтов, управления содержанием *Web*-страницы, размещения и поддержки личных страниц на *Web*-сервере. Специфика содержания обуславливает необходимость выбора таких методов обучения, которые не только позволят максимально развить различные профессиональные компетенции учащегося – навыки дизайнера, программиста, проектировщика, менеджера, но и реализовать полученные знания в процессе создания конечного продукта – *Web*-сайта.

Использование традиционных методов (объяснительно-иллюстративного, программированного, исследовательского) не дали эффективного результата, в связи с многогранностью знаний, но не отрицается их частичное использование на различных этапах, применение же метода проектов позволило развить самостоятельность, способность синтезировать накопленные знания и рассматривать любую проблему как систему взаимосвязанных объектов. Метод проектов органично сочетается с групповым подходом к обучению, поэтому мы не ограничиваем при выполнении проектов контакт и сотрудничество между обучаемыми. При работе над проектами (обязательными и собственным) у обучаемого формируются интеллектуальные и творческие способности, происходит становление важных личностных качеств: коммуникативности, самостоятельности, инициативности, предприимчивости и др.

Таким образом, при использовании предлагаемой технологии обучения разработке *Web*-приложений предполагается, что студенты приобретут устойчивые навыки проектной деятельности и научатся разрабатывать

Web-сайты на профессиональном уровне. Следовательно, использование программно-методического комплекса, разработанного на основе метода проектов, позволит сохранить высокий уровень фундаментальности знаний и гарантировать запланированный результат обучения.

Д. Б. Ченчик

ИНФОРМАЦИОННЫЙ ДИЗАЙН КАК ИНСТРУМЕНТАРИЙ ОЦЕНКИ КАЧЕСТВА ПРОГРАММНЫХ ПРОДУКТОВ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО НАЗНАЧЕНИЯ

This work is devoted to a problem of an estimation of quality of electronic manuals. The tool of the decision of the given problem offers to select criteria, defined information design.

Технический прогресс, влечет за собой появление новых видов информационных продуктов и информационных услуг. Применениис современных информационных систем в сфере образования обеспечивает принципиально новый уровень получения и обобщения знаний, их усвоения и использования в самостоятельной и научно-исследовательской деятельности студента.

На фоне информационного переизбытка порождаемого активной популяризацией сети Интернет, а также выходом на рынок различных организаций занимающихся разработкой разного рода программного обеспечения обучающего характера перед педагогом встает ряд проблем. В первую очередь оценка достоверности предлагаемой информации. Информация, полученная из Интернет, требует тщательной проверки на предмет фактических ошибок в учебном материале. Для решения этой проблемы зачастую достаточно общей профессиональной компетенции педагога и вспомогательной учебной литературы. Следующая проблема – это «качество исполнения» программного продукта. Для решения этой проблемы и необходимо применять законы информационного дизайна.

Одним из средств решения проблем, связанных с созданием новых информационных средств в обучении является эргономика, основная задача которой – задача улучшения форм представления информации с целью сделать информацию более понятной и эффективной. Эргономика – основополагающий принцип информационного дизайна.