

- Доступность тестового контроля. Обеспечение этого принципа позволяет рассматривать форму тестового контроля как необходимое условие самообразования, где важна возможность самоконтроля.
- Объективность оценки результатов тестирования. Компьютерное тестирование исключает субъективное отношение преподавателя.
- Технологичность тестирования. Принцип технологичности системы компьютерного тестирования обеспечивает условия создания единой информационно-образовательной среды.
- Доступность для обучающегося к полной информации о результатах контроля. Это принцип позволяет студенту выявить недостаточно изученные темы, а также иметь возможность апелляции полученной оценки.
- Равноправия всех участников процедуры тестирования. Все испытуемые находятся в одинаковых условиях.

Тестовые методы не могут заменить преподавателя и его личный опыт. Они призваны помочь ему, освободив от рутинной работы и дать, тем самым, возможность сосредоточиться на повышении качества преподавания. Использование информационных технологий расширяет возможности контроля качества обучения и создает условия для организации оперативной обратной связи в ходе образовательного процесса.

Литература

1. Красильникова, В.А. Информационные и коммуникационные технологии в образовании / В.А. Красильникова – М.: Дом педагогики, 2006. – 231 с.
2. Майоров А.Н. Теория и практика создания тестов для системы образования/ А.Н. Майоров. – М.: Народное образование, 2000. - 352 с.

Буяковская И.А.

СОЗДАНИЕ ГИПЕРТЕКСТОВЫХ СПРАВОЧНЫХ СИСТЕМ УЧЕБНОГО НАЗНАЧЕНИЯ (МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ К СПЕЦКУРСУ)

booyakovskaya@mail.ru

Кузбасская государственная педагогическая академия

г. Новокузнецк

Широкое использование гипертекстовых систем и технологий в информационном пространстве современного общества обусловлено потребностью в автоматизации и интенсификации процесса поиска информации. Гипертекстовые справочные системы представляют собой принципиально новую организацию информационных единиц, обладающих гибкой формой управления.

С помощью такой системы могут быть решены следующие задачи:

- хранение, поиск и выдача информации;
- создание словаря основных терминов по данной предметной области;
- быстрый поиск учебной информации.

В связи с этим, спецкурс «Создание гипертекстовых справочных систем формата СНМ» предназначенный для студентов педвузов будет востребован ими в профессиональной деятельности.

Для подготовки к проведению занятий по курсу преподавателю в первую очередь необходимо ознакомиться с тематическим планированием и количеством выделяемых часов. Данный курс рассчитан на 24 аудиторных занятия и 6 часов самостоятельной работы.

Тематическое планирование:

№ урока	Тема урока	Часы
1	Гипертекст: история и основные понятия.	1
2	Элементы гипертекстовых справочных систем.	1
3	Некоторые особенности формата СНМ.	1
4	Средства создания справочных систем	1
5	Основы работы в программе HELP & MANUAL.	1
6	Редактирование раздела В HELP & MANUAL и создание скрытых разделов.	1
7	Создание ссылок, закладок и макросов в HELP & MANUAL.	1
8	Работа с графикой в HELP & MANUAL.	1
9	Компиляция проекта в HELP & MANUAL.	1
10	Создание справочной системы в программе HELP DEVELOPMENT STUDIO.	1
11	Создание и компиляция справочной системы в программе HTM2СНМ.	1
12	Создание проекта в HTML HELP WORKSHOP с помощью мастера.	1
13	Настройка внешнего вида проекта в HTML Help Workshop.	1
14	Свойства проекта HTML Help Workshop.	1
15	Создание индекса и ключевых слов в программе HTML Help Workshop.	1
16	Редактирование существующего проекта.	1

17	Роль и место справочных гипертекстовых систем в образовательном процессе	2
18	Методические разработки уроков с использованием справочных систем	4
19	Конференция (обсуждение методических разработок уроков)	2
	Итого:	24

Примером гипертекста могут служить документы на языке HTML. Для создания справочных систем на этом языке необходимо изучить соответствующие теги. В то же время, более удобным способом создания гипертекстовых справочных систем является множество инструментальных средств. Они делятся на две группы: основанные на использовании Microsoft Word и автономные. Выполненный обзор программных средств по созданию справочных систем: Doc-To-Help, ForeHelp, HelpBreeze, AppWizard, HTML Help Workshop и др., позволил в качестве основных средств создания выбрать программы HTM2CHM и Help Workshop.

В рамках первого занятия рекомендуется: рассмотреть понятие гипертекста, привести примеры гипертекстовых систем, история их появления. На втором занятии описываются методы, позволяющие осуществлять навигацию в гипертексте, определяются такие структурные единицы гипертекста как узел и связь. Далее рассматриваются форматы справочных систем и выполняется обзор программных продуктов по их созданию. Затем на основе программ: HELP & MANUAL, HELP DEVELOPMENT STUDIO, HTML Help Workshop, HTM2CHM HelpWorkshop разрабатываются справочные системы по разделам конкретной предметной области. Для формирования готовности применения справочных систем в образовательном процессе, обучающимся предлагается представить методические разработки уроков с их участием.

После прохождения данного курса студенты должны знать: понятие гипертекста, структуру гипертекстовой справочной системы, форматы справочных систем и должны уметь: создавать справочные системы формата CHM с использованием программных продуктов HELP & MANUAL, HELP DEVELOPMENT STUDIO, HTML Help Workshop, HTM2CHM HelpWorkshop, а также иметь представление о назначении и особенностях использования справочных систем в образовательной практике.

Везиров Т.Г., Телекаев З.Р.

ИНФОРМАЦИОННАЯ ПОДГОТОВКА СТУДЕНТОВ-ФИЛОЛОГОВ НА ОСНОВЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ЭЛЕКТРОННЫХ СРЕДСТВ УЧЕБНОГО НАЗНАЧЕНИЯ

timur.60@mail.ru

Дагестанский государственный педагогический университет (ДГПУ)

г. Махачкала

В эпоху информатизации образования современная школа требует квалифицированных, инициативных, информационно грамотных специалистов, способных эффективно применять современные инфокоммуникационные технологии (ИКТ) в своей профессиональной деятельности, владеть методикой использования цифровых образовательных ресурсов.

Из всего многообразия средств новых информационных технологий, используемых в сфере образования, наиболее распространенным видом являются электронные средства учебного назначения.

Учителя должны всесторонне осваивать эффективные педагогические и информационные технологии, внедрять новации в области информатизации системы образования в практику школьного преподавания – использовать ИКТ в урочной и внеурочной деятельности, а также в области управления учебно-воспитательным процессом.

Использование средств ИКТ в процессе обучения позволяет придать учебному процессу целенаправленный лично-ориентированный характер за счет обеспечения интерактивного диалога; сформировать индивидуальную траекторию обучения для каждого учащегося, используя возможность автоматизированного подбора различных вариантов учебных заданий и оказания оперативной помощи в условиях незамедлительной обратной связи, развивать у учащихся умения к самостоятельной работе за счет возможности осуществления поиска учебной информации в глобальной и локальной сетях; автоматизировать контроль усвоенного материала; активизировать учебную деятельность учащихся, повышая их мотивацию в условиях наглядного представления учебного материала на экране, использования аудиовизуальных возможностей, предоставления учащимся возможности управления различными объектами и т.д. Вышеперечисленные возможности частично реализуются в современных учебных средствах, так называемых электронных средствах учебного назначения (ЭСУН).

Выявлены следующие типы ЭСУН: наставнические - ориентированные на усвоение новых понятий в режиме интерактивного диалога; демонстрационные – предназначенные для наглядной демонстрации учебного материала на экране; моделирующие – для создания математических объектов на экране и их исследования; для проблемного обучения, основное назначение которых заключается в систематизации и хранении дополнительной учебной информации; тренажеры, предназначенные для формирования и закрепления знаний и умений; контролирующие – предназначенные для автоматизированного контроля знаний учащихся и самоконтроля; информационно-справочные, реализующие возможность осуществления информационной деятельности по поиску, сбору и обработке учебной информации; обучающие компьютерные игры, способствующие повышению мотивации учащихся за счет вкрапления игровых ситуаций в учебный процесс.