

2. Плаксына, Л. Т. Информационные технологии при подготовке рабочих кадров в корпоративном учебном центре / Л. Т. Плаксына, И. А. Акулов // Техническое регулирование в едином экономическом пространстве : сборник статей VIII Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. – Екатеринбург : РГППУ, 2021. – С. 272–276.

3. Плаксына, Л. Т. Особенности подготовки рабочих промышленных предприятий в условиях цифровизации производства / Л. Т. Плаксына, А. В. Глухих // Техническое регулирование в едином экономическом пространстве : сборник статей VIII Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. – Екатеринбург : РГППУ, 2021. – С. 276–281.

4. Плаксына, Л. Т. Внедрение программы прочностного расчета в подготовку специалистов промышленного предприятия / Л. Т. Плаксына, А. С. Ярошинский // Инновации в профессиональном и профессионально-педагогическом образовании : материалы XXVI Международной научно-практической конференции : в 2 т. Т. II. – Екатеринбург : РГППУ, 2021. – С. 238–240.

УДК 378:030

А. С. Шевцов, Е. Е. Неупокоева

A. S. Shevtsov, E. E. Neupokoeva

ФГАОУ ВО «Российский государственный профессионально-педагогический университет», Екатеринбург

Russian State Vocational Pedagogical University, Ekaterinburg

sawa1997.1997@mail.ru, helena_rtd@mail.ru

**ПРИЕМЫ ФОРМИРОВАНИЯ ТЕЗАУРУСА
В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ МОБИЛЬНОЙ РАЗРАБОТКЕ В ВУЗЕ
METHODS FOR FORMING A THESAURUS IN THE PROCESS
OF TEACHING MOBILE DEVELOPMENT AT THE UNIVERSITY**

Аннотация. Настоящая статья посвящена формированию активного тезауруса студентов, изучающих мобильную разработку.

Abstract. This article is devoted to the formation of an active thesaurus of students studying mobile development.

Ключевые слова: образование; процесс обучения; активный тезаурус; мобильная разработка.

Keywords: education; learning process; active thesaurus; mobile development.

Современный мир невозможно представить без мобильных приложений, которые стали неотделимой частью нашей жизни. В контексте изменяющейся ситуации становится очевидным факт необходимости освоения студентами IT направленности разработке данного жизненно важного инструмента. Процесс обучения связан с освоением нового материала, который необходимо

усвоить обучающимся. В тоже время качество усвоения материала напрямую зависит от знания профессионального тезауруса студентом.

Можно сделать вывод что формирование тезауруса важный аспект, которому нужно уделять внимание при обучении студентов программированию. Языки программирования насыщены множеством терминов, без понимания которых невозможно качественно освоить программирование. Тезаурус у студентов можно формировать различными методами, одним из которых является усвоение профессионального тезауруса в процессе общения с преподавателем.

В. А. Кан-Калик выделяет два вида общения – обыденное и функциональное (или профессионально-значимое). Соответственно, в основе любого общения лежат два вида словарей – словарь общераспространенных слов и профессиональный тезаурус, применяемый в той или иной научной области [1].

Исходя из исследования, проведенного Е. Е. Неупокоевой, «обучающиеся некомпьютерных специальностей часто отторгают профессионально-значимую терминологию (специализированный тезаурус), присущую информационным технологиям» [2]. Мы также видим данную закономерность в своей образовательной практике. Отмеченный аспект выражается в том, что студенты стараются общаться, не используя терминологию, а подменяя её обыденным языком, что приводит к сложностям в понимании даже самого задания в конце концов не осваивая материал дисциплины. Зачастую студенты отторгают профессиональный тезаурус аргументируя это тем, что они не являются специалистами данной области и то, что владение профессиональным тезаурусом не является необходимостью для них.

Таже самая проблема существует и в изучении профильных предметов, в частности, изучения разработки мобильных приложений. Данный вид деятельности имеет обширный тезаурус связанный, как и с обычным программированием так и имея специфичные дефиниции характерные лишь для данной темы.

При обучении преподавателю стоит акцентировать внимание на профессиональных терминах и пресекать объяснение «тыканьем пальцем в экран». Во время объяснения темы преподавателю не стоит заменять тезаурус понятными для студентов разговорными терминами, однако стоит объяснить их значение так как непонимание одной дефиниции может свести на нет весь смысл преподавания дисциплины. Также одним из методов помощи студентам в изучении тезауруса может служить применение тестов, направленных на знание терминологии, такие тесты позволят студенту освоить необходимые дефиниции и в последствии разбираться в теме.

На практике студентам двух групп бакалавриата третьего курса было предложено ознакомиться с особенностями языка программирования Java для

разработки мобильных приложений. Планировалось, что на втором курсе студенты данной группы изучали объектно-ориентированный язык программирования C# в котором есть понятия объекта и класса. Но в реальности из всех двух групп суммарной численностью 40 человек лишь три имели понятие о программировании и об алгоритмах в целом. Остальные сослались на то, что программирование было на втором курсе во время пандемии и преподавалось дистанционно, в результате чего студенты не усвоили данный материал.

Для того чтобы компенсировать недостаток знаний основных дефиниций и тезауруса был перестроен план лекций, начав фактически изучение программирования с нуля. Обучение велось в том числе и с помощью презентаций, на которых были прописаны основные дефиниции и алгоритмы. Во время лекций со студентами велся диалог, во время которого раскрывались непонятные для студентов термины.

Во время практик студенты зачастую не писали код сами, но требовалось понимание написанных программ и сдавались задания в устном порядке индивидуально с каждым студентом. В случае каких-то недочетов в знаниях студенту давались разъяснения по поводу данной задачи и путей решения, в случае если у студента обнаруживались недостатки в знаниях дефиниций, ему объяснялось их значение и приводились конкретные примеры, помогающие запомнить и усвоить информацию. На начальных этапах приводились аналогии для понимания базовых дефиниций, а затем шло углубление в изучение основного материала уже без использования каких-либо упрощений.

Поскольку лабораторные работы также были направлены на изучение нового материала и закрытие пробелов в знаниях, причем практический зачастую в индивидуальном порядке, времени на какие либо контрольные работы не оставалось, но в дисциплине была предусмотрена курсовая работа, которая и была подготовлена как итоговый проект, который невозможно создать не имея знаний, так как данная работа подразумевала написание собственного обучающего приложения или любого другого мобильного программного продукта полезного для обучения. Помимо этого, в курсовой работе была предусмотрена пояснительная записка, представляющая из себя документированное описание созданного программного продукта. Причем особое внимание уделялось качеству написания пояснительной записки и использованию профессионального языка.

В результате проведенной работы были рассмотрены приёмы формирования тезауруса студентов, изучающих мобильную разработку. Практика их использования показала достаточную эффективность. Дальнейшее её развитие

планируется в направлении обучения мобильной разработке студентов с разным уровнем базовых знаний, применяя технологии выравнивания базового уровня тезауруса.

Список литературы

1. Кан-Калик, В. А. Учителю о педагогическом общении : книга для учителя. – Москва : Просвещение, 1987. – 190 с.
2. Неупокоева, Е. Е. Герменевтический подход как условие подготовки будущих педагогов профессионального обучения к использованию прикладного программного обеспечения / Е. Е. Неупокоева. – DOI 10.24224/2227-1295-2017-8-371-384 // Научный диалог. – 2017. – № 8. – С. 371–384.

УДК 377.133.55:004.946

Е. К. Шилов

E. K. Shilov

ФГАОУ ВО «Российский государственный профессионально-педагогический университет», Екатеринбург

Russian State Vocational Pedagogical University, Ekaterinburg

amigobattle@gmail.ru

VR-ТЕХНОЛОГИИ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ

VR TECHNOLOGIES IN VOCATIONAL EDUCATION

***Аннотация.** Раскрыты основные понятия виртуальной реальности и ее системы. Дана характеристика трекинговых систем, основных технических средств (гарнитур). Показано влияние технологии виртуальной реальности в различных сферах деятельности. Обучение в VR является трендом в современном мире, что оказало влияние на создание программ с использованием иммерсивной технологии в обучении. Указаны проблемы и риски в использовании VR-технологий, а также ее преимущества в профессиональном образовании.*

***Abstract.** The basic concepts of virtual reality and its systems are revealed. The characteristics of tracking systems, basic technical means (headsets) are given. The influence of virtual reality technology in various fields of activity is shown. VR learning is a trend in the modern world, which has influenced the creation of programs using immersive technology in learning. The problems and risks in using VR technology in the vocational education, as well as its advantages, are indicated.*

***Ключевые слова:** виртуальная реальность (VR); система виртуальной реальности; иммерсивная технология обучения; VR-проекты в сфере образования; профессиональное образование; военное образование.*

***Keywords:** virtual reality (VR); virtual reality system; immersive learning technology; VR projects in the field of education; vocational education; military education.*