

семантичних мережах, які є класичним способом представлення БЗ навчальних курсів, використовують 2 типи зв'язків - «причина-наслідок» та відношення «сусідства» двох понять.

Побудова БЗ є складною як технічною, так і методичною проблемою. Більшість сучасних навчальних систем являють собою електронні підручники. Проблема переходу від жорсткої ієрархічної побудови курсу, що застосовується у електронних підручниках, до гнучкої системи зв'язків між понятійними елементами, придатної до застосування у адаптивних середовищах, є нетривіальною, дотепер маловивченою. Ускладнюючим моментом у цьому питанні є відсутність чітких стандартів створення БЗ навчальних курсів. Тому на сучасному етапі важливим є вироблення методологічних засад для подібного перетворення інформації.

Література

1. Grand Challenges: Advance personalized learning // <http://www.engineeringchallenges.org/cms/8996/9127.aspx>
2. Демкин В.П., Можаяева Г.В., Яковлева А.Г. Адаптивное обучение на основе информационных технологий // Телематика-2003. Труды X Всероссийской научно-методической конференции. Т. 2. с.400-401.
3. Титенко С.В., Гагарін О.О. Формування навчального контенту на основі моделі даних Tree-Net//Матеріали Всеукраїнської науково-технічної конференції "Комп'ютерна математика в інженерії, науці та освіті" (CMSEE-2007), м. Полтава, 28-30 листопада 2007 р. — 42с.
4. Буль Е.Е. Сравнительный анализ моделей обучаемого // Труды X Всероссийской научно-методической конференции "Телематика'2003" - 2003. - Т2 – с.364-366.

ВПРОВАДЖЕННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ЗАСОБІВ НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНИХ МОВ

Зайцева І.О., ст., викл. СумДУ

Робота за персональним комп'ютером при навчанні іноземної мови допомагає студентам подолати психологічний бар'єр, який часто з'являється при використанні іноземної мови як засобу спілкування. Роблячи помилки, студент не відчуває незручності, а, одержавши необхідну навчальну інформацію, успішно долає їх. Присутність ігрового елемента в навчанні має

важливе значення для підвищення зацікавленості до оволодіння знаннями. Використовуючи гру, ми підсилюємо мотивацію студента і сприяємо формуванню у нього потреби одержувати знання. Автоматизовані навчальні програми здатні також допомогти особам, які пропустили заняття, ліквідувати прогалини в їх знаннях. Студентам, що працюють успішно, можна давати додатковий матеріал і, таким чином, цілеспрямовано керувати індивідуалізацією навчання.

Досвід переконує нас, що мовні комп'ютерні ігри можна досить ефективно використовувати на будь-якому етапі навчання. Розробляючи комп'ютерні ігри слід враховувати особливості віку тих, хто навчається, і психологію сприймання. Від цього залежатиме обсяг програми, її лексико-граматичне наповнення, а також тривалість роботи з комп'ютером. Доцільність розробки і подальшого використання в навчальному процесі мовних комп'ютерних ігор впливає з тих переваг, які дає застосування комп'ютерних засобів навчання, а саме:

- можливість організації самостійної творчої роботи;
- зняття психологічних труднощів спілкування в навчанні;
- високий рівень індивідуалізації навчальної діяльності ;
- організація системи зворотного зв'язку;
- підвищення мотивації навчання за рахунок використання технічних можливостей комп'ютера.

Мовна комп'ютерна гра надасть можливість забезпечити змістовну діяльність студента із застосуванням мови вивчення, і в процесі гри він змушений користуватися мовними засобами для розв'язання пізнавальних задач, а не просто вивчати мовні одиниці і правила. Таким чином, можна зробити висновок, що інформаційні комп'ютерні технології мають певні переваги над традиційними методами навчання, сприяючи: інтенсифікації самостійної діяльності студентів; індивідуалізації навчання; підвищенню пізнавальної активності та мотивації навчання.

Лише за умови чіткої орієнтації на впровадження у ВНЗ України новітніх навчальних методів, що базуються на широкому застосуванні сучасних інформаційних та комп'ютерних технологій,

націлених на підвищення якості освіти, можливо долучитися до Болонського процесу і наблизитися до Європейських стандартів навчання.

ВИКОРИСТАННЯ СУЧАСНИХ МЕТОДІВ ТА ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПІДГОТОВЦІ ЛІКАРЯ-ПЕДІАТРА

Маркевич В.Е., проф.; Турова Л., аспірант МІ СумДУ

Сучасна клінічна підготовка студентів потребує постійного удосконалення. Значні зміни, що сталися у системі вищої освіти останнім часом зумовлюють необхідність перегляду методології викладання усіх дисциплін у медичних навчальних закладах, в тому числі і дитячих хвороб. Підвищення ефективності охорони здоров'я нині тісно пов'язано з використанням сучасних організаційних та економічно обґрунтованих форм надання медичної допомоги, з упровадженням інноваційних технологій та удосконаленням системи професійної підготовки медичних кадрів.

Соціально-економічні зміни в нашому суспільстві, зростання конкуренції на ринку праці ставлять дуже високі вимоги до випускників вищої школи. Важливо закріпити у свідомості молоді думку щодо безперервності процесу освіти як одного із найважливіших чинників конкурентоспроможності, самодостатності у постійно змінюваному світі.

У Медичному інституті СумДУ на кафедрі педіатрії з курсом медичної генетики впроваджені в навчальний процес та широко використовуються такі сучасні методи та інноваційні технології:

Модульно-рейтингова система – нова технологія навчання, за якою модуль є функціонально-завершеною частиною курсу, сукупністю теоретичних та практичних завдань відповідного змісту та структури з розробленою системою навчально-методичного та індивідуально-технічного забезпечення. Рейтинговий контроль знань і навчальної діяльності студентів орієнтується на перенесення центру уваги з підсумкового контролю на проміжний та поточний, рівномірне включення студента в