

ТРЕНАЖЕР ТА ДІЛОВА ГРА, ЯК ЗАСІБ ОРГАНІЗАЦІЇ ПРАКТИЧНИХ РОБІТ ДЛЯ ЗАДАЧ ТВОРЧОГО ХАРАКТЕРУ ПРИ ДИСТАНЦІЙНІЙ ФОРМІ НАВЧАННЯ

За останні роки у системі освіти України відбулися суттєві зміни, зумовлені розвитком науково-технічного прогресу та його впливом на всі сторони життя суспільства. Сучасні інформаційні технології відкривають нові перспективи для підвищення ефективності освітнього процесу. Велика роль надається методам активного пізнання, самоосвіті, дистанційним освітнім програмам. У цьому контексті особливу наукову значущість становить професійна підготовка спеціалістів засобами дистанційного навчання в умовах традиційного навчання.

У практиці дистанційної форми навчання використовують різноманітні види реалізації практичних робіт за допомогою навчальних програм: задачі-тренажери обчислювального характеру, ділові ігри, письмові роботи-звіти, інтерактивні лабораторні роботи.

На основі узагальнення результатів аналізу літературних джерел і вивчення практичного досвіду професійної підготовки майбутніх спеціалістів виявлено низку суперечностей, серед яких важливе місце займає недостатньо розвинена самостійна робота студентів з використанням новітніх педагогічних методик та сучасних інформаційних технологій навчання. Недостатньо уваги приділено теоретико-методологічним засадам розвитку таких напрямків дистанційного навчання, як тренажери та ділові ігри. Складним є процес організації самостійної роботи студентів, особливо для практичних робіт. Досить часто виникає ситуація, коли студент, відповідаючи письмово на завдання, можливо не викладає хибних думок стосовно розв'язання поставленої задачі, але його думки не містять цінної (стосовно поставлених навчальних цілей) інформації. Як наслідок, викладачу доводиться по декілька разів давати навідні запитання, при чому це повторюється не для одного студента, а інколи навіть і для кожного другого з групи. Тому постає проблема автоматизації організації практичних робіт, які здебільшого подають у вигляді звітів для викладача.

Про доцільність впровадження тренажерів творчого характеру замість письмових робіт-звітів свідчить практика впровадження курсу для підвищення рівня кваліфікації за програмою «Менеджмент НПО».

По дисциплінам курсу були розроблені задачі-тренажери творчого характеру, ділові ігри та письмові роботи-звіти.

У випадку тренажера творчого характеру значно скорочувався процес розв'язання задачі та навантаження на викладача.

Ділові ігри позитивно впливають на процес активізації пізнавальної діяльності, але під час розробки слід враховувати внутрішні особливості студентів і, там де це можливо, давати можливість проведення гри для одного студента, імітуючи вплив соціуму. Прикладом може бути мережеві комп'ютерні ігри, в які можна грати і лише одному гравцю.

Враховуючи набутий досвід можна прийти до висновку, що задачі творчого характеру, які досить часто реалізуються за допомогою письмових робіт-звітів, слід втілювати у тренажери творчого характеру або ж ділові ігри. Це буде сприяти доцільному використанню як студентського часу, витраченого на розв'язання поставленої задачі, так і часу викладача.

О.В.Купенко, канд. пед. наук

О.Б.Проценко, канд. фіз.-мат. наук, доцент

Л.О.Колісник, практичний психолог

Сумський державний університет, м. Суми

ПАРТНЕРСТВО НА КОРИСТЬ СТУДЕНТАМ

Педагогічна практика містить багато суперечностей, що має подолати викладач для виконання завдань підготовки фахівців. Наприклад, суперечність між наявними у студента знаннями та досвідом, з одного боку, і знаннями та досвідом необхідними для виконання завдань професійної сфери – з іншого. За В.С. Швирьовим, корисною вбачаємо здатність піднятися над зовні заданою ситуацією, вписати її в ширший контекст соціального буття і тим самим віднайти нові засоби діяльності [1, с. 40]. Одним з методів реалізації названого вбачаємо привертання уваги суб'єкта до тих, хто діє поруч, осмислення власних проблем у контексті проблем інших, визначення можливостей партнерства [2].

При підготовці методичного забезпечення дисципліни «Основи Інтернет» для студентів I курсу спеціальності «Інформатика» виникла ідея комп'ютерного засобу, робота з яким сприятиме не лише засвоєнню знань з названої дисципліни, але й створенню ситуацій успіху для студентів з невисоким рівнем навчальних досягнень. Ця ідея виникла в результаті роздумів про те, що одні студенти вступають до університету вже маючи певні досягнення у пізнавальній діяльності (перемоги в інтелектуальних конкурсах, предметних олімпіадах, складання підсумкових і вступних іспитів на найвищий бал). Інші ж студенти вступають на «комерційні»