

ФАКТОРИ УДОСКОНАЛЕННЯ ПРОЦЕСУ ВИВЧЕННЯ ГРАФІЧНИХ ДИСЦИПЛІН З ВИКОРИСТАННЯМ НАВЧАЛЬНО- КОНТРОЛЮЮЧИХ ПРОГРАМ

Данная статья раскрывает специфику использования учебно-контролирующих программ, в частности при изучении графических дисциплин. Рассмотрены проблемы внедрения наставительно-контролирующих программ в учебный процесс и вероятные пути их решения.

The given article exposes the specific of the use of the educational-supervisory programs, in particular at the study of graphic disciplines. Considered problems of introduction of the educational-supervisory programs in an educational process and credible ways of their decision.

Метою статті є виявлення факторів підвищення якості вивчення графічних дисциплін в умовах інформатизації освіти.

Одним з пріоритетних напрямків процесу інформатизації сучасного суспільства є інформатизація освіти [1, с. 38]. Це процес забезпечення сфери освіти методологією та практикою розробки й оптимального використання нових інформаційних технологій що орієнтовані на реалізацію психолого-педагогічних цілей навчання. Головними завданнями інформатизації освіти є:

1. Створення методичних систем навчання орієнтованих на розвиток інтелектуального потенціалу студента, на формування вміння самостійно здобувати знання, використовувати різноманітні види самостійної діяльності з обробки інформації.

2. Створення та використання комп'ютерних тестових й діагностичних методик контролю й оцінки рівня знань студентів.

Т.П. Воронін писав: «Відсутність задовільної обчислювальної техніки – головна причина що гальмує розвиток першого етапу інформатизації освіти» [2, с. 24].

На сьогоднішній день вищі навчальні заклади мають необхідне матеріально-технічне забезпечення для реалізації завдань інформатизації освіти. Ми вважаємо, що наступним етапом має бути розробка й впровадження в навчальний процес навчально-контролюючих програм, на рівні з іншими формами і методами навчання та контролю знань студентів.

Характерною особливістю навчально-контролюючих програм є інтеграція в одному програмному продукті різноманітних видів інформації, як традиційних (текст, таблиці, ілюстрації та ін.), так і не традиційних (мова, музика, відео, анімація та ін.)

Найбільш розповсюдженими на сьогоднішній день є навчально-контролюючі програми лінійного й розгалуженого характеру. У перших програмах після порції матеріалу пропонується перевірочне завдання. Якщо студент виконує його, йому надається наступна порція матеріалу. Логіка навчання має лінійний характер. Ціллю таких програм є попередження помилок студентів. У другому випадку після вивчення порції інформації також пропонується завдання, але до нього додається декілька варіантів відповідей, один з яких є вірним, а інші – помилкові. Якщо студент обирає невірну відповідь, то отримує в черговому кадрі пояснення допущеної помилки, й повертається до вихідного кадру. Такий варіант навчально-контролюючих програм, на нашу думку, більшою мірою адаптований до індивідуальних особливостей студентів, й підходить для впровадження в навчальний процес.

Програми розгалуженого характеру дозволяють реалізувати такі методичні цілі навчання як:

- повідомлення інформації для учбової діяльності;
- наочна демонстрація навчального матеріалу;
- індивідуалізація й диференціація процесу навчання;
- реалізація діалогу з комп'ютером;
- контроль зі зворотнім зв'язком й оцінкою результатів;
- надання індивідуальних завдань для самостійної роботи.

Але впровадження навчально-контролюючих програм в навчальний процес потребує серйозної дослідницької роботи від якої залежить успіх розробки й використання цих засобів у навчальному процесі. Ця робота має вирішити проблеми:

1. Відбору змісту навчання у відповідності до нових напрямів освіти, урахуваючи дидактичні властивості й функції нових інформаційних технологій.

2. Впливу систем штучного інтелекту на характер мислення студентів і викладачів.

3. Способи поєднання нових інформаційних технологій з традиційними засобами навчання.

4. Способи керування пізнавальною діяльністю студентів в умовах широкого інформаційно предметного середовища.

Не можна повністю відмовитись від традиційних засобів навчання, адже необхідність їх використання зумовлена їх специфічними функціями, які передати за допомогою комп'ютера майже неможливо.

Тому програмно-методичне забезпечення на основі інформаційних технологій повинно включати як програмні засоби для підтримки викладання, так й інструментальні програмні засоби, що дають змогу викладачу керувати навчальним процесом, його раціональною організацією.

Комп'ютерне навчання є потужним засобом інтенсифікації навчального процесу, але будь-які навчальні комп'ютерні програми, навіть, виключно, інформаційно-довідкового характеру, повинні в обов'язковому порядку перевірятися на їх власну педагогічну доцільність.

Сьогодні велике значення має використання комп'ютера для тестування й корекції знань студентів. У сучасних умовах коли розробка й тиражування навчальних і контролюючих програмних продуктів стає предметом бізнесу, ринок заповнений досить різноманітною різноплановою продукцією, виявлення критеріїв якості цієї продукції, та її вибору, набуває все більшої актуальності. Часто критеріями такої оцінки виступають суцього технічні характеристики програмних продуктів не пов'язані безпосередньо з педагогічними й методичними умовами їх створення. Дослідник В.Ю.Питюков підкреслював: „Впровадження навчальних програм потребує значної методичної переробки...” [3, с. 6-11]. Якість графічного дизайну, надійність, наявність і якість документації та інше – усі ці критерії безумовно важливі, але, на нашу думку, не вони визначають основні характеристики програмних продуктів призначених для використання їх безпосередньо в навчальному процесі.

Необхідно зазначити, що використання навчально-контролюючих програм в навчальному процесі при вивченні графічних дисциплін веде до докорінних структурних й функціональних змін навчальної діяльності. Трансформується її виконавча будова, просторово часові параметри взаємодії суб'єкт – суб'єкт, й суб'єкт – інформаційне середовище, комунікаційні компоненти діяльності, її вимоги, мотиваційна регуляція та інше.

Ми вважаємо, що використання навчально-контролюючих програм може вирішити проблему удосконалення процесу вивчення графічних

дисциплін за рахунок збільшення активного часу кожного студента що відводиться на навчання, посилення наочності та моделювання ситуацій, які необхідно розглянути в процесі навчання. Практика показує, що впровадження інформаційних технологій в освітній процес передбачає їх використання, перш за все, при вивченні технічних дисциплін важливою частиною яких є графічні дисципліни.

Існує ряд розповсюджених загальнодоступних комп'ютерних програм таких як КОМПАС-3D, AutoCAD та інші, користуючись якими студент має змогу, перш за все, організувати пізнавальну діяльність шляхом двохвимірною і трьохвимірною моделювання, імітувати типові ситуації за допомогою мультимедіа засобів, використовувати типові готові моделі в нових ситуаціях, ефективно тренувати вміння й навички побудови та читання креслень, розвивати технічне мислення й творчий підхід. Таким чином, вивчення графічних дисциплін відбувається в комфортних для студента умовах.

Наші спостереження доводять, що в умовах діалогу з комп'ютером студент формує такі узагальнення, образи, моделі, на які не здатен в умовах взаємодії з іншими людьми чи індивідуально. Крім того, потрапивши в нове інформаційне середовище, студент може ставити більш оригінальні, більш творчі, та значною мірою більш змістовні цілі. Як зазначає Є.В. Оспеннікова „При першому знайомстві з інформацією середовище лише повинно стимулювати до подальшого споживання інформації” [4, с. 24-35].

Як наслідок сукупність цих змін дозволяє говорити про використання навчально-контролюючих програм в навчальному процесі як:

1. Новий специфічний вид діяльності – „Розвиваюче середовище”, що вміщує в собі властивості пізнавальної, комунікативної, ігрової, розумової, та творчої діяльності.

2. Більш повне, більш глибоке управління безпосередньо самим навчальним процесом.

Таким чином, використання навчально-контролюючих програм при вивченні графічних дисциплін призводить до якісної своєрідної навчальної діяльності в порівнянні з традиційними методами навчання. При цьому змінюється мотиваційний компонент. Пізнавальна активність і діяльність стають більш особистісними, індивідуалізованими і вільними від впливів різних психологічних бар'єрів, посилюючи вплив мотивів саморозвитку і самореалізації студента, невілючи побічні для змістовної сторони пізнання

фактори (зниження захисної мотивації, мотивації соціально-престижного характеру, соціальних, вікових, статевих, індивідуально-особистісних, рольових та інших особливостей студентів.)

Список використаних джерел

1. Полат Е. С. Интернет в образовании. – М., – 2001. – 173с.
2. Воронин Т. П., Кашица В. П. Образование в эпоху новых информационных технологий. – М., – 1995. – 443 с.
3. Питюков В. Ю. Основы педагогической технологии. – М., 1997. – С. 6-11.
4. Оспенникова Е. В. Современная образовательная среда и методы обучения. // Школьные технологии. – 2002. № 4. – С. 24-35.

Ганчук О.В.,
асистент,
Криворізький ДПУ

ПРОБЛЕМА АКТИВІЗАЦІЇ ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ СТУДЕНТІВ ПРИ ВИВЧЕНІ ГЕОГРАФІЇ

В статье рассмотрены проблемы изучения познавательной деятельности студентов и учеников старших классов при изучении экономической географии. Проанализированные понятия „познавательная деятельность” и „познавательный интерес” в психолого-педагогической литературе.

In article problems of studying of cognitive activity of students and learning senior classes are considered at studying economic geography. Concepts cognitive activity and cognitive interest in the pedagogical literature are considered.

Метою статті є розкриття поняття „пізнавальна діяльність” у науковій літературі та розв’язання означених протиріч, що вимагає нових підходів до організації пізнавальної роботи у вищій школі, удосконалення форм навчання, впровадження в практику ефективних технологій, які сприятимуть розвитку пізнавальної діяльності та індивідуальних особливостей майбутніх фахівців.

Питання активізації пізнавальної діяльності студентів відносяться до числа найбільш актуальних проблем сучасної вищої школи. Активна позиція