

наилучшим образом отвечающих информационным потребностям пользователя. Кроме того, в HTML-документ могут быть встроены так программы-сценарии, написанные на языках JavaScript и VBScript, а также программы-апплеты, созданные средствами Java- технологий. Это позволяет включать в документ процедурные знания.

При реализации АСАО целесообразно интегрировать все инструментальные средства в одной среде. Это означает, что осуществление всех функциональных возможностей по созданию автоматизированных учебных курсов, компоновки сценариев обучения, работе с группами обучаемых, обучение, тестирование и т.д. производится исключительно в среде Intranet/Intranet с использованием стандартных навигационных средств Web. Таким образом достигается универсальность и простота адаптации системы к условиям каждого конкретного учебного класса. Автоматизированные средства создания АУК строятся по принципу средств быстрой разработки приложений (RAD-средства) и адаптируются к исполнению в среде удаленного доступа. В качестве основы для представления АУК целесообразно использовать язык HTML, что позволяет использовать в АУК самые разнообразные виды информации, «понимаемые» Web-навигаторами.: графику, анимацию, аудио, видео, Java-апплеты, JavaScript и VBScript.

Значительная часть учебного времени по общеинженерным и специальным дисциплинам тратится на изучение динамических процессов. Это характерно для всех специальностей. Продуктивность учебного процесса резко возрастает, когда студентам предоставляются компьютерные модели, которые дают возможность изучать процессы и объекты в динамике с учетом разнообразного взаимодействия. Модели как компоненты АИОП могут базироваться на различных технологиях.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭКОНОМИЧЕСКИХ МОДЕЛЕЙ ПРИ ПОДГОТОВКЕ И ПЕРЕПОДГОТОВКЕ ТЕХНИЧЕСКИХ СПЕЦИАЛИСТОВ

Ельсуков В.П. (Республика Беларусь, Минск, БГУИР)

В процессе обучения: а) передаются знания; б) развивается мышление в) приобретаются навыки и умения. Первая задача решается, как правило, с использованием традиционных форм обучения – это лекции, учебники, реферирование, тестирование. Решение остальных задач наиболее эффективно обеспечивается через активные формы обучения, как выполнение лабораторных и практических работ, проведение тренингов и другие. В современных условиях при подготовке и переподготовке технических специалистов важным становится развитие экономического мышления. Практика преподавания прикладных экономических дисциплин в вузе для различных категорий студентов и слушателей позволяет заключить следующее: для технических специалистов развитие экономического мышления должно быть связано в первую очередь с тем, чтобы он понимал экономические последствия принятия конкретного организационно-технического (технологического) решения. Это позволяет видеть специалисту или команде технических специалистов тот вклад, который он (они) вносят в формирование итоговых показателей работы компании, развивает общественно-государственный подход к любому даже самому небольшому делу. Как следствие, резко возрастает интерес к процессу и результату работы. Немаловажным является и то, что такое системное видение технической проблемы способствует карьерному росту специалиста в направлении общего администрирования.

В последние годы в процесс обучения вузов активно внедряются игровые методы. Сама по себе игра это сложное до конца не изученное по степени влияния культурологически-бытовое явление, выступающее одновременно как: врожденный инстинкт подражания, выход жизненной силы, отдых и разрядка, тренинг, потребность в лидерстве, компенсация нереализованных жизненных устремлений. Процесс и характер игры определяется сочетанием игрового пространства и реальности, степенью их взаимного проникновения и одновременно отторжения. Деловая игра: формирует модель поведения и отношения между людьми; обеспечивает передачу знаний и опыта; представляет экономико-математическую модель реального бизнеса. Если игровое пространство достаточно точно моделирует

ограниченное число игровых ситуаций, то речь может идти о тренинге. Тренинги наряду с кейсами в настоящее время являются основным форматом деловой игры в обучении конкретной экономике. По крайней мере, это характерно для краткосрочных бизнес курсов и при организации учебного процесса студентов последних курсов. Естественно в игре должны присутствовать стимулы – оценка результативности обучения студента.

Существует достаточно большое число кейсов и тренингов по различным дисциплинам. Как правило, они носят авторский характер, направлены на углубленное рассмотрение групп вопросов согласно учебному плану, являются важным активом учебного процесса любого вуза. Например, при изучении дисциплины «Управление проектами» через индивидуальные компьютерные тренинги с использованием специализированных программ студентами приобретаются навыки разработки сбалансированных по ресурсам сетевых графиков, контроля их исполнения. В рамках изучения дисциплины «Бизнес-планирование» студенты, используя линейно-функциональную модель инвестиционного проекта (предприятия), максимально точно отражающую внутреннюю структуру компании, внешние условия ведения бизнеса, посредством изменения входных параметров, получения многовариантных оценок проникают в анатомию формирования показателей, их увязки на микро- и макроуровне, начинают чувствовать связь между принятием управленческого (технического) решения и экономической результативностью.

Современный уровень развития информационных технологий, степень и глубина их проникновения в жизнь молодых людей, компьютерная подготовленность, с которой они приходят в высшие учебные заведения, позволяет заключить о необходимости еще более активного развития деловых игр уже через формирование виртуальной игровой реальности на базе сети Ethernet и (или) корпоративного учебного портала.

СОЗДАНИЕ СИТУАТИВНО-СЕМАНТИЧЕСКОГО ПОЛЯ - ЭФФЕКТИВНЫЙ ФОРМАТ В ОБУЧЕНИИ РКИ

Ермалович А.В. (Республика Беларусь, Минск, БГУИР)

Создание ситуативно-семантического поля при обучении русскому языку как иностранному - наличие особых условий существования языковой и речевой информации, которая используется для обучения языку. Это специально подобранная текстовая информация, которая должна нести в себе потенцию представления знаний. Предпочтения при выборе обучающей основы отдаются: банку текстов с предтекстовыми и послетекстовыми заданиями, подготовленному преподавателем; видеодемонстрациям, иллюстрирующим тематическое содержание представленных текстов и тем самым погружающих обучающихся в определённую ситуацию и смыслы. Текстовые образцы должны быть направлены на освоение и отработку студентами лексики, грамматики с одновременным приобретением навыков языковой и речевой деятельности в реальной коммуникации.

Видеодемонстрации помогают наглядно представлять речевую ситуацию и использовать ее как стимул, опору в процессе учебного диалога; обеспечить общение на изучаемом языке с помощью компьютерных линий.

Основой обучения является не собственно текстовая информация, а «продуктивная личностная деятельность обучаемого». Это, как известно, один из основополагающих принципов личностного коммуникативно-деятельностного подхода к обучению русского языка как иностранного. В обучении языку такая продуктивная личностная деятельность, положенная в основу обучения, определяется текстом, который традиционно принимается за основную единицу обучения [Виноградова, Гришина].

Содержательно учебная деятельность организуется и с помощью современных информационных и коммуникационных технологий. Сегодня текст может пониматься и как новая информационно-коммуникационная технология, которая естественным образом занимает свое место на информационном поле Интернета. Электронный формат проявляет себя во всех сферах обучения, в том числе и в сфере преподавания русского языка как