

ПРЕИМУЩЕСТВА И НЕДОСТАТКИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБУЧЕНИИ

СУХОРУКОВ ДМИТРИЙ МИХАЙЛОВИЧ

Кафедра бизнес информатики, специальность прикладная информатика, Пензенский казачий институт технологий (филиал) ФГБОУ ВО «Московский государственный университет технологий и управления им. К. Г. Разумовского (Первый казачий университет)» ул. Ворошилова 16, кв. 43, 44008, Пенза, Российская Федерация, e-mail: sledstorm989@gmail.com, телефон: +89968016970

КИРЕЕВ МАКСИМ ПЕТРОВИЧ

Кафедра бизнес информатики, специальность прикладная информатика, Пензенский казачий институт технологий (филиал) ФГБОУ ВО «Московский государственный университет технологий и управления им. К. Г. Разумовского (Первый казачий университет)»

Аннотация

Поскольку формат моей работы ограничен статьей, исследование будет направлено не на анализ большого количества статистической информации, а на изучение концепций и разработок зарубежных и отечественных ученых в области педагогического процесса с использованием новейших направлений. В ходе собранной информации можно констатировать, что в последние годы усилилось внимание ученых к такому феномену, как “Педагогические технологии”.

С того момента как компьютеры стали широко использоваться в образовании, появился термин «новая информационная технология обучения». Любая педагогическая технология – это информационная технология, где за основу обучения составляет информация и ее движение. Более удачным термином для технологий обучения, использующих компьютер, является компьютерная технология.

Компьютерные технологии развивают идеи программированного обучения, связанные с уникальными возможностями современных компьютеров и телекоммуникаций. Компьютерные технологии обучения – это процесс передачи информации обучаемому, через компьютер.

Уход от традиционного урока через использование компьютера позволяет “уйти” от однообразия учебного процесса. Применение ИКТ способствует модернизации образование улучшает качество образования позволяет лучше ориентироваться в информационном пространстве.

Игра и обучение – единый умственный процесс. Игра в педагогике понимается как вид развивающей деятельности. “Игровые технологии” это обширная группа методов и приемов в организации педагогического процесса игровая форма в занятия создается при помощи определенных ситуаций, как средство побуждения к учебной деятельности. В отличии от игр “педагогическая игра” обладает – четко поставленной целью обучения.

Ключевые слова: компьютерные IT-технологии, игра, педагогический процесс, игровые технологии, учебный процесс.

Введение

Замысел данной статьи состоит в том, чтобы рассказать о современной концепции и необходимости изменений педагогического процесса, опираясь на научные статьи.

Основная часть.

«Жить тебе в эпоху перемен!» На сегодняшний день мы вкладываем другой смысл в эти слова. Причина – всеобщая информатизация [1]. Наибольший интерес в исследовании, представляют игровые технологии. Разработкой теории игры, ее методических основ выявлением ее социальной природы занимались зарубежные и отечественные ученые. Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и учебы во многом зависят от понимания педагога функций педагогических игр. В литературных источниках встречаются разные классификации игр. Игра является одним из способов освоения человеком мира и отношений в нем. Этой проблеме посвящены работы отечественных педагогов: В.П. Беспалько, Е.В. Бондаренко, М.М. Левина, И.Ф. Талызина, П.И. Третьякова и другие. Ключевым звеном технологии является детальное определение конечного результата и контроль его достижения. Компьютерные и IT технологии обрушились на общество, затронули процесс образования. Оказалось, формировать урок в качестве игры интереснее. Игра является отличным способом организовать деятельность человека. Это современный метод, который помогает сделать процесс обучения инновационным [1]. Игровые технологии являются составной частью педагогического процесса. Разработкой теории игры в педагогике занимались многие ученые. В настоящее время игровые компьютерные технологии представляют для преподавателей большой интерес, накоплен большой опыт, который находит применение. Выделяют несколько направлений:

1. Развлекательный;
2. Общение (коммуникации);
3. Познавательное.

Компьютерные и IT технологии, мощным потоком обрушившиеся на общество. Информационная революция диктует возникновение принципиально социально - педагогической ситуации, требующей новой смены образовательной модели на другую. Выбор новой стратегии образования обеспечил вхождение в сферу информационно - образовательное пространство.

Современная система отечественного образования, до последнего времени оставалась в стороне от информатизации как глобального процесса входа в мир инноваций и технического прогресса в образовательной сфере. Отечественные технологии в массы происходила на низком информационном уровне, в отличие от западных систем. Если бы так продолжалось и далее, то наша страна в образовательной системе не смогла бы конкурировать в мировом масштабе. Исследователи выделяют два основных направления для развития отечественного образования в направлении информатизации:

1. Технологическое – направление, включающее в себя использование новых возможностей информатики и информационных технологий. Создания повышенной эффективности в обучении;
2. Содержательное – направление, включающее в себя обширный объем, интересов. Обновление педагогического процесса создает необходимость внедрения и использования IT технологий. Все это способствует качеству отечественного образования. Неслучайно в принятой правительством РФ «концепции модернизации российского образования» взято за основу цель развития образования путем ориентации на современные потребности нашего общества.

Внедрении информационных технологий в образовательный процесс создает массу трудностей между преподавателями и учащимся. Молодое поколение активнее осваивает информационное пространство. Студенты в своем стремлении к изучению компьютерных и прочих технологий большее ориентированы на развлекательную составляющую, чем на

учебную [2]. Переубедить и сфокусировать молодежь на учебную деятельность крайне проблематично. Так же не все педагоги применяют информационные технологии в учебном процессе.

Разберем преимущества и недостатки использования информационных компьютерных технологий.

Преимущества:

Большая результативность учебного процесса. Немало важный фактор успешности – то, как сложатся взаимоотношения преподавателя и студента этому способствуют применение новых методов в обучении [3]. Компьютер позволяет преподавателю использовать новые возможности, вместе с учащимися удовольствия процесса познания. Такие занятия вызывают эмоциональный подъем, ученики охотно работают за компьютером. На сегодняшний день проведения занятий с компьютером, позволяет преподавателю переложить часть работы на персональный компьютер, от этого обучение становится более разнообразным, интересным увеличивает самостоятельность. С использованием компьютера отпадает необходимость повторять несколько раз определения, теоремы для записи, запоминание проходит лучше. Преподаватель не отвлекается и материал урока выдается в полном объеме.

Современный метод обучения привлекателен не только для учащихся, но и для преподавателей, так как помогает лучше оценить способности, знания студента возникает потребность разрабатывать новые формы и методы обучения. У преподавателя возрастает необходимость профессионального роста и дальнейшего освоения компьютера.

Использование на уроке компьютерных тестов позволяет преподавателю получить объективную картину подготовки студента [3]. А также есть такая возможность как выбор трудности задания для разной подготовки учащихся. Для обучаемых важен такой момент, как оценка его знаний сразу после выполнения теста, с указанием ошибок и оценки конечного результата. На занятиях учащиеся овладевают знаниями и учатся использовать, применять их на практике. Благодаря использованию компьютера есть возможность решения разных уравнений, построений графиков, чертежей, а также подготовки текста к рисункам. Есть возможность для учащихся подготовить пресс – конференцию на заданную тему, поработать творчески.

Уникальные навыки, которые студент приобретает сегодня – гарант его профессиональной востребованности на рынке труда.

Но наряду, с плюсами, возникают различные минусы во время проведения занятий и подготовки к ним.

Недостатки:

Негативное воздействие на организм и психику не окрепшего учащегося, провоцирует развитие таких заболеваний: гипертония, близорукость, депрессия и другие. Доступ к информации, не имеющей отношения к учебному процессу, учащиеся отдают свое предпочтение к развлекательной сфере информационной составляющей. Учащийся предоставлен сам себе, его образовательная деятельность не контролируется. Педагогический процесс утрачивает воспитательную деятельность [4]. Учащиеся отвлекаются на игры, музыку и другие посторонние возможности компьютера.

Существует вероятность, что, увлекшись применением информационных компьютерных технологий на уроках, преподаватель перейдет от развивающего обучения к наглядно и иллюстративным методам [5]. В век высоких технологических возможностей существует вероятность перехода обучения дистанционно.

Заключение.

На основании этой статьи можно сделать вывод. Значение игровой технологии в педагогическом процессе не возможно исчерпать и оценить. В том и состоит ее феномен, она может являться развлечением, отдыхом, творчеством, обучением. В обучении игровые

технологии обладают существенным признаком – четко поставленной целью [6]. Функция обучающей игры – ее разнообразная полезность. При правильном подборе игровых технологий можно спланировать и создать условия для нормального развития и социализации учащегося.

Список литературы.

[1] Михайленко Т.М. Игровые технологии как вид педагогических технологий: Учебное пособие (г. Москва 1996 год).

[2] Педагогика: традиции и инноваций: материалы Международная научная конференция (г. Челябинск 2011 год).

[3] Ермолаева М.Г. Игра в образовательном процессе: Методическое пособие (г. Санкт-Петербург, 2005 год).

[4] Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии: Учебное пособие (г. Санкт-Петербург 1996 год).

[5] Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие (г. Москва 1998 год).

[6] Такташкин, Д.В. Применение игровых компьютерных технологий в обучении Виноградова Е.С., Ильченко М.А., Власов М.В., Такташкин Д.В. В сборнике: Информационные технологии в науке и образовании. Проблемы и перспективы сборник научных статей III Ежегодной межвузовской студенческой научно- практической конференции . 2016. С. 184-187.

ADVANTAGES AND DISADVANTAGES OF USING COMPUTER TECHNOLOGIES IN EDUCATION.

SUKHORUKOV DMITRY MIKHAYLOVICH

Department of Business Informatics, Specialty applied informatics, Penza Cossack Institute of Technology, Penza, Russian Federation,

e-mail: sledstorm989@gmail.com

KIREEV MAXIM PETROVICH

Department of Business Informatics, Specialty applied informatics, Penza Cossack Institute of Technology, Penza, Russian Federation,

Abstract.

Since the format of my work is limited to an article the study will be aimed not at analyzing a large amount of statistical information, but at studying the concepts and developments of foreign and domestic scientists in the field of the pedagogical process using the latest trends. In the course of the information gathered it can be stated that in recent years, scientists have increased their attention to such a phenomenon as “Pedagogical Technologies”.

From the moment, computers began to be widely used in education, the term "new information technology training". Any pedagogical technology is an information technology, where the basis of training is information and its movement. A more successful term for computer-aided learning technologies is computer technology.

Computer technologies develop the ideas of programmed learning related to the unique capabilities of modern computers and telecommunications. Computer technology training is the process of transferring information to the student through a computer.

Avoiding the traditional lesson through computer use allows you to “get away” from the monotony of the learning process. The use of ICT contributes to the modernization of education improves the quality of education allows you to better navigate the information space.

Playing and learning is a single mental process. The game of pedagogy, is understood as a type of developing activity. “Gaming technology” is an extensive group of methods and techniques in the organization of the pedagogical process. The game form in classes is created with the help of certain situations, as a means of encouraging learning activities. In contrast to the games, “pedagogical game” has a clearly defined goal of learning.

Keywords: computer IT-technologies, game, pedagogical process, gaming technology, educational activity.

References

- [1] Mikhaylenko T.M. Gaming technology as a type of educational technology: study guide (Moscow, 1996).
- [2] Pedagogy: traditions and innovations: materials International Scientific Conference (Chelyabinsk, 2011).
- [3] Ermolaeva M.G. The game in the educational process: Methodological manual (St. Petersburg, 2005).
- [4] Pidkasisty PI, Khaidarov Zh.S. Technology of the game in training and development: Tutorial (St. Petersburg 1996 year).
- [5] Selevko G.K. Modern educational technologies: study guide (Moscow, 1998).
- [6] Taktashkin, D.V. The use of gaming computer technologies in teaching Vinogradova E.S., Ilchenko M.A., Vlasov M.V., Taktashkin D.V. In the collection: Information technologies in science and education. Problems and prospects a collection of scientific articles of the III Annual Interuniversity Student Scientific Practical Conference. 2016. p. 184-187.