

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОЦЕССЕ КОНТРОЛЯ УРОВНЯ ОБУЧЕННОСТИ СТУДЕНТОВ

Организации учебного процесса с использованием электронных средств обучения выдвигает новые требования к осуществлению контроля как самого учебного процесса, так и эффективности его управления.

Известно, что традиционные методы не всегда позволяют использовать оптимальные формы контроля, соответствующие современным задачам обучения. В процессе контроля не учитываются индивидуальные особенности обучаемых, не в полной мере учитывается характер и объем изучаемого на момент контроля материала, к тому же возможен субъективизм в оценке знаний, навыков и умений обучаемых.

Современные методы контроля, построенные на базе новых информационных технологий обучения, обеспечивают системность, разнообразность и надежность проверки знаний, разнообразие используемых методов (от разноуровневых тестов до решения проблемных задач), допускают варьирование заданий по сложности или форме предъявления и запрос подсказки в рамках заданных повышенной сложности. Такой контроль расширяет возможности выявления информации, поскольку графические и аудио-видеосредства позволяют представить многие задачи практически реально в виртуальной действительности. Открытость результатов контроля для студентам позволяет оперативно анализировать успешность своего обучения, вносить необходимые коррективы, являясь важным инструментом самообразования. При этом сохраняются все функции контроля: контролирующая, управляющая, воспитательная, обучающая, развивающая, повторительная, обобщающая и закрепляющая.

И. В. Каргашова предлагает следующую последовательность подходов и осуществления контроля:

- конкретное определение задач и сроков контроля;
- разработка контрольных заданий, по возможности на основе анализа процесса обучения каждого обучаемого (индивидуализация самого содержания контроля);

— разработка количественных и качественных показателей;

— анализ результатов контроля и определение направлений его совершенствования [5: 23–24].

Следует обратить внимание на то, что преподавателю необходимо иметь четкое представление о цели контроля, учитывать необходимость варьирования задач контроля на различных этапах обучения — от диагностирования успешности хода учебного процесса к его корректировке в случае необходимости.

Контроль знаний и умений слушателей решает триединую задачу:

- проанализировать плуBINу освоения учебного материала;
- определить возможность перехода обучаемых к изучению следующего учебного материала;
- подбирать индивидуальные задания для практической и самостоятельной работы [1: 95].

Компьютерные технологии наиболее эффективны при использовании в системе текущего и промежуточного контроля. Текущий контроль может осуществляться с помощью контролируемых программ, которые включены в любой электронный учебник. В программах предлагаются теоретические вопросы, образцы выполнения заданий, задания для самопроверки. Предъявляемые учебные задачи ранжируются по степени трудности, обучаемым дается возможность запросить определенную форму помощи. Проверяемым удобны своей универсальностью. Они могут быть использованы и для самоконтроля, и для контроля со стороны преподавателя.

К наиболее популярным видам промежуточного контроля можно отнести:

- рефераты;
- доклады;
- проекты, в том числе и квест-проекты;
- различные виды тестирования.

При подготовке рефератов и докладов активно используется информация, полученная в сети Интернет. Доклады, выполненные с использованием технологий презентаций и включающие в себя графические, звуковые и анимационные элементы позволяют более полно и ярко представить материал, ускорить процесс его усвоения.

Что касается проектов, то их выполнение требует привлечения компьютерных технологий не только для получения информации, но и для представления ее в виде презентации с использованием иллюстративного материала, а также звуковых эффектов и видеоклипов. Кроме того, все более и более широкое распространение получает выполнение так называемых квест-проектов. Квест-проект объединяет в себе идеи проектного метода и игровых технологий, в частности квестов [7].

Образовательный веб-квест представляет собой проблемное задание (иногда с элементами ролевой игры), для выполнения которого используются информационные ресурсы интернета. Веб-квесты применяются, как правило, для разработки отдельной проблемы, темы, но они могут иметь и межпредметный характер. Веб-квест направлен на развитие у обучаемых навыков и умений аналитического и творческого мышления. Результатом работы с веб-квестом является публикация в виде веб-страницы и веб-сайта (покальнo или в сети Интернет).

Самой распространенной формой контроля уровня обученности студентов в настоящее время является проверка знаний на основе систем компьютерного тестирования и телекоммуникационных технологий. Компьютер-