

Сейчас существует огромное количество сетевых технологий второго поколения, способствующих развитию личностно-ориентированного аспекта современного процесса образования, их многогранность и разнообразие просто поражает. Это такие сервисы как, например:

- виртуальные доски;
- онлайн графика (редакторы, анимация);
- видеоролики, презентации;
- сервисы создания документов, офис-сервисы;
- библиотеки, интерактивное онлайн телевидение,

вики-среды;

- карты;
- тесты, анкетирования и опросники;
- ленты времени;
- социальные сети, блоги, форумы, сетевые дневники и др.

Использование тематических сервисов Web 2.0 позволяет:

- более явно организовывать деятельность школьников по самостоятельному обучению, изучению материала без чьей-либо помощи, особая актуальность этого выявляется тогда, когда по какой-нибудь причине ученики пропустили занятия;
- использовать диагностику знаний, умений и навыков учащихся, уровень знаний в целом, а так же их уровень подготовленности к определенной теме и занятию;
- применять интерактивный диалог с учителем или сверстником.

Практически все сайты, поддерживающие технологии Web 2.0, имеют в своей основе интерактивность или хотя бы ее поддержку. Под интерактивностью здесь понимается обмен разнообразной информацией между пользователями сети Интернет. Это приводит к тому, что в более широкой форме происходит взаимное использование ресурсов или же обозначается система их распределения. Каждый из пользователей имеет свободный доступ к созданию и распространению контента в сети Интернет.

Таким образом разнообразные социальные сервисы Web 2.0 являются связующим звеном в процессе учебного взаимодействия учащихся с преподавателями за счет использования инструментов социального программного обеспечения [2]

Web 2.0 технологии сегодня используются повсеместно. С их помощью постоянно создается новый контент, и в его создании участвуют миллионы людей. В сеть приносятся новые тексты, рисунки, фотографии, музыкальные и видеофайлы. И при всем этом современное сетевое общение между людьми все чаще происходит в форме взаимного наблюдения за действиями других людей, их сетевой активностью, а не в форме прямого обмена сообщениями. Постепенное освоение всех этих новых средств ведет не просто к решению новых задач, но к изменению мировоззрения, позволяющего видеть окружающий мир с новой, другой точки зрения.

Благодаря открытости, доступности, коллективизму и открытости, социальные сервисы Web 2.0 становятся естественной образовательной средой, целесообразность использования которой в учебных целях не вызывает сомнения.

Проникновению инновационных технологий в образование способствует еще и то, что значительный объем нужных для работы знаний учащихся получает во время так называемого неформального обучения – общения с ровесниками, считающимися экспертами в определенных вопросах, и поиска информации по различным сетевым ресурсам.

Однако следует понимать, что в школах среда Web 2.0 не вытеснит базовый процесс обучения, однако

может стать его эффективным дополнением. Важно понимать, что Web 2.0 инструментальный открывает новые возможности не столько для получения, сколько для создания учебного контента, в том числе самими учащимися. При том что для большинства современных школьников работа с таким сетевым инструментарием и осознанное включение их в среду обучения потребует от них весьма понятных усилий по самоорганизации. Все то же самое, но даже в большей степени касается и учителей, поскольку, во-первых, для многих из них работа с новыми Web-технологиями может оказаться затруднительной, а во-вторых, они должны будут адаптироваться к ситуации, когда инициатива в организации учебного процесса переходит в руки учащихся [3].

Информационные Web 2.0 технологии в образовании сейчас становятся одними из наиболее востребованных и самых применяемых. Размах их использования постепенно все более и более расширяется.

Технологии Web 2.0 обязательно должны быть использованы в процессе образования, так как они дают чуть большую свободу и учащимся, и учителям, позволяя первым значительно расширить возможности самостоятельных занятий, а вторым – применять более творческие подходы к обучению.

Список литературы

1. Введение в сервисы Web 2.0 [электронный ресурс] / А. Сычев / – Режим доступа: <http://www.intuit.ru/studies/courses/606/462/lecture/10399>.
2. Гнеденко В.В., Тютяев А.В. Использование технологий Web 2.0 в образовании // Международный журнал прикладных и фундаментальных исследований. – 2009. – № 3 – С. 82-0
3. Интеллектуальные Web-технологии в образовании [электронный ресурс] / В.А. Алешкевич, Е.В. Клименко, С.П. Сугорнаева / Режим дотупа: <http://www.scienceforum.ru/2014/pdf/5796.pdf>.

К ВОПРОСУ О ТРАКТОВКЕ ПОНЯТИЯ «СЕТЕВОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ УЧАСТНИКОВ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА»

Зайцева С.А., Плисова А.А.

Шуйский филиал Ивановского государственного университета, Шуя, e-mail: nm92@mail.ru

В настоящее время сетевое взаимодействие является одним из мощных ресурсов развития системы образования.

В современной педагогике существуют две различных, но не исключающих друг друга, трактовки данного понятия.

С одной стороны, под сетевым взаимодействием понимается способ деятельности по совместному использованию ресурсов [1]. При этом, ресурсы могут быть различного рода. В нашем случае – образовательные. Сетевое взаимодействие позволяет усиливать ресурс образовательного учреждения за счет ресурсов других учреждений. Сеть помогает найти прецеденты, получить экспертизу собственных разработок, расширить перечень образовательных услуг для обучающихся, в том числе посредством реализации образовательных программ в сетевой форме. Организация подобного взаимодействия обеспечивает возможность обучающемуся осваивать образовательную программу с использованием ресурсов нескольких образовательных учреждений. Таким образом, создание сетевого объединения позволяет интегрировать уникальный опыт, возможности и знания участников, объединяющихся в сеть для того, что не может быть выполнено каждым из партнеров в отдельности.

С другой стороны, сетевое взаимодействие – это форма особым образом структурированных связей между отдельными преподавателями, студентами, процессами, действиями и явлениями, осуществляемыми на основе добровольного объединения

ресурсов, взаимной ответственности и обязательств, идеи для достижения общей цели развития профессиональных компетентностей всех участников образовательного процесса в условиях информационного общества [2].

В нашем исследовании мы будем трактовать сетевое взаимодействие участников образовательного процесса как форму особым образом структурированных связей между участниками образовательного процесса в условиях информационного общества для развития, воспитания и образования учащихся посредством ресурсов сети Интернет.

Для успешного функционирования сетевого взаимодействия как вида совместной деятельности в рамках образовательного процесса на наш взгляд необходимо соблюдение следующих принципов:

- добровольность и долговременность;
- целенаправленность;
- комфортность;
- продуктивность;
- доверительность;
- безопасность;
- признание взаимной ответственности субъектов взаимодействия за результат их совместной деятельности.

В процессе организации сетевого взаимодействия очень важно такое понятие как «сетевой этикет». Соблюдение правил сетевого этикета положительно сказывается на развитии сетевых форм коммуникации и способствует более эффективному достижению образовательных целей. Большинство этих неписаных правил представляет собой повторение правил хорошего тона, принятых в обществе в целом. На основе опроса студентов мы актуализировали этот список. Все выделенные требования начинаются со слов «нельзя...»: употреблять ненормативную лексику; разжигать национальную рознь; оскорблять людей; воровать; умышленно пытаться что-то сломать; отправлять инструкции, объясняющие, как совершить незаконные действия, а также спрашивать о возможных способах совершения такого рода действий; публиковать личные письма без согласия их авторов; затевать или продолжать дискуссию на отвлеченную тему момент проведения конференции, форума, вебинара и т.д.

Список литературы

1. Стратегия развития сетевого взаимодействия образовательных учреждений: новое качество образования. Материалы межрайонной научно-практической конференции. – Белгород: ООО «ГиК», 2010. – 210 с.
2. Женина В.С. Сетевое взаимодействие вузов как инновационный тип отношений образовательных учреждений [Электронный ресурс] <http://www.kpinfo.org/activities/research/conferences/97-conference-internet-2014-april/part4/728-4-6> (дата обращения: 21.01.2016).

ДЕЛОВЫЕ ИГРЫ В ОБРАЗОВАНИИ И ВОЗМОЖНОСТИ ИХ КОМПЬЮТЕРНОЙ РЕАЛИЗАЦИИ

¹Павлов Е.Г., ²Егорова Н.В.

¹Шуйский филиал ФГБОУ ВПО «Ивановский государственный университет», Шуя;

²Ивановский государственный университет, Иваново, e-mail: evgenyi.pavlov@mail.ru

Современное образование включает в себя множество различных методов обучения. Одним из них является деловая игра. К сожалению, он не находит широкого применения в настоящее время. В данной статье мы рассмотрим метод деловой игры более подробно и сделаем выводы о его эффективности. Перед тем как ознакомиться с понятием деловой игры, разберем для начала, что же такое игра. Игра – один из

видов деятельности, значимость которой заключается не в результатах, а в самом процессе. Способствует психологической разрядке, снятию стрессовых ситуаций, гармоничному включению в мир человеческих отношений [4]. Игра является неотъемлемой частью жизни каждого человека. В игровом процессе познаются важные и сложные моменты жизни общества. В образовании же применяется такое понятие, как деловая игра – метод имитации ситуаций, моделирующих профессиональную или иную деятельность путем игры, по заданным правилам. Применяется для обучения и исследовательских целей [4]. С педагогической точки зрения, деловая игра позволяет формировать у будущего специалиста более реалистичные представления о практической стороне своей будущей специальности и об отношениях в коллективе сотрудников, характерных для данной профессии.

История деловых игр в производственной сфере берет начало в 30-х годах XX века. Автором первой деловой игры стала Мария Мироновна Бириштейн. Свои идеи она основывала на принципе обучения военачальников в процессе военных игр, появившихся накануне Второй мировой войны и ставшими прообразом современных деловых игр. Результат реализации идей М.М. Бириштейн показал, что в ходе обучения участники игры получили опыт и усовершенствовали свои навыки, которые стало возможным с успехом применять на практике. Однако в скором времени деловые игры, как и некоторые другие науки в СССР были упразднены, что стало причиной остановки их развития. В середине 50-х годов в развитие деловых игр большой вклад сделали США. Появился международный журнал «Имитация и игры» (Simulation and Games) и возникло международное общество «ISAGA». В СССР деловые игры приняли массовый характер в 70-80-х годах. Была создана ассоциация разработчиков игрового социального имитационного моделирования (АРИСИМ). В 90-х годах новый стимул к развитию деловых игр дает повсеместное внедрение персональных компьютеров. В это время появились компьютерные деловые игры.

В России находили широкое применение лишь зарубежные продукты, поскольку государственной поддержки для разработки отечественных систем не было. Таким образом мы подошли к новому понятию – компьютерная деловая игра – это учебно-тренинговая компьютерная система, построенная на основе математической модели, описывающей хозяйственный процесс и иные приближенные к реальности ситуации по определенным правилам. КДИ позволяет обрабатывать навыки принятия управленческих решений и комплексного экономического анализа в меняющейся ситуации. КДИ является частным случаем деловой игры [3]. Обычная деловая игра предполагает присутствие преподавателя, имеющего навыки проведения таких игр и высокую квалификацию по их тематике для консультации участников игры и анализа результатов принимаемых ими решений. В компьютерной деловой игре функции такого преподавателя-консультанта автоматизируются, за счет чего значительно снижается учебное время на прохождение одного цикла игры и появляется возможность увеличить число имитаций с последовательным усовершенствованием навыков в принятии решений.

Компьютерные деловые игры подразделяются на два типа:

- коллективные;
- индивидуальные [2].

Коллективная компьютерная деловая игра предполагает участие нескольких игроков или групп игроков, здесь каждый участник самостоятельно принимает