

маст решения. Такая игра наиболее реалистична, так как принятие решений предоставлено живым людям, а не автоматизированной системе. Участники могут обмениваться ролями, тем самым они получают возможность изучить смоделированную ситуацию с разных сторон. Однако успех коллективной игры зависит не только от организации процесса, но и от первоначальных знаний участников игры. Если участники и руководитель игры имеют низкий уровень знаний, то эффект от проведения игры может стать отрицательным, поскольку у участников сложится неверное представление о процессе, они с недоверием отнесутся к компьютерной системе и в целом к данному методу обучения.

Индивидуальная компьютерная деловая игра отличается тем, что в ней моделируется не только ситуация и условная среда, но и действия всех участников, кроме одного. Заметим, что и в данной ситуации игра остается коллективной, просто некоторые роли в ней выполняет автоматизированная система. Преимуществом индивидуальной компьютерной игры является то, что требования к уровню квалификации руководителя игры не так высоки, как в случае коллективной игры, более того она может проходить и вовсе без руководителя. Выполненные участником задания хранятся в памяти компьютера, поэтому обсуждение результатов с преподавателем может проходить в любое удобное время. Данное преимущество индивидуальных игр очень важно с точки зрения дистанционного обучения. К тому же участник индивидуальной игры не зависит от уровня знаний других участников игры и от их присутствия вообще, поэтому процесс прохождения игры и анализ принимаемых решений здесь проходит в разы быстрее, нежели при проведении коллективной компьютерной деловой игры.

В условиях современных темпов информатизации общества существует масса возможностей применения компьютерных деловых игр на практике, что способствовало бы значительному повышению квалификации сотрудников различных сфер деятельности.

Список литературы

1. Павлов Е.Г. Деловая игра в образовании / Е.Г. Павлов // Научный поиск. – 2015. – №3.3.
2. Сапунцов В.Д. Компьютерные деловые игры и дистанционное образование / В.Д. Сапунцов // Открытое образование. – 2000. – №1.
3. [http://dic.academic.ru] – дата последнего обращения 23.01.2016.
4. [http://slovo.yaxy.ru] – дата последнего обращения 23.01.2016.

ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ПОДДЕРЖКИ ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В СИСТЕМЕ ОБРАЗОВАНИЯ

Смирнов П.В.

*Шуйский филиал ФГБОУ ВПО «Ивановский
государственный университет», Шуя,
e-mail: pawtik@gmail.com*

Целью нашего исследования является выявление наиболее популярных и востребованных информационных технологий направленных на поддержку проектной деятельности участников образовательного процесса в различного рода учебных заведениях.

С этой целью нами было проведено анкетирование педагогов, студентов и учащихся занимающихся проектной деятельностью как в рамках учебного процесса, так и участников и победителей различного рода конкурсов и олимпиад.

Анкетирование было организовано онлайн в сети Интернет на добровольных началах. В нем участвовало более 200 человек из различных регионов страны. Мы распределили информационные технологии в со-

ответствии с их популярностью и востребованностью и получили следующую картину:

Поисковые системы и отдельно взятые сайты сети Интернет. Наиболее популярными из них оказались Поисковая система Яндекс (<http://yandex.ru>) получившая 55% голосов, Google (<http://google.com>) – 24%, Rambler (<http://rambler.ru>) – 21%.

Сетевые сообщества. Респонденты назвали такие из них, как: социальные сети (ВКонтакте, Одноклассники, Социальная сеть работников образования – <http://nsportal.ru> и др.), Интернет-форумы (<http://CyberForum.ru> – Форум программистов, <http://www.uchportal.ru/> – Форум учителей). Так же большую популярность имеют Wiki проекты, такие как: Википедия, корпоративные и персональные проекты с использованием Wiki-технологий.

Электронные библиотеки и энциклопедии как распределенного, так и централизованного характера. Самыми востребованными оказались: Научная электронная библиотека Elibrary (<http://elibrary.ru/>), научная электронная библиотека «КиберЛенинка» (<http://cyberleninka.ru>), а так же отдельные университетские научные электронные библиотеки.

Прикладные и инструментальные программные средства, обеспечивающие выполнение конкретных учебных операций (обработку текстов, составление таблиц, редактирование графической информации). Для этих целей пользователи предпочитают использовать стандартный пакет MicrosoftOffice. Однако, некоторые по каким либо причинам называют пакеты LibreOffice, OpenOffice, StarOffice и др.

Мультимедиа технологии. В их числе существует огромное количество различных электронных учебников (предметные школьные учебники издательства «Просвещение», электронные учебники на базе SanRav Book Office), интерактивные путеводители (система «ГАРАНТ»), обучающие программы («Руки солиста», Экзаменационные билеты ПДД, Google Earth), видеокурсы в формате онлайн (учебные видеокурсы университета «ИНТУИТ») и др.

Обучающие онлайн порталы различных тематик. Например, www.gramota.ru, www.intuit.ru или lingualeo.ru.

Программы для разработки электронных ресурсов: для создания тестов (SanRav TestOffice Pro, Экзаменатор, MyTestX), электронных учебников (SunRav BookOffice), программы для создания интерактивных средств обучения (HotPotatoes) и др.

Телекоммуникационные системы, реализующие электронную почту, телеконференции и т.д. и позволяющие осуществить выход в мировые коммуникационные сети, сайты учебного заведения и/или преподавателя, дающие возможность опубликовать работу в сети Интернет. Респонденты к ним отнесли системы стриминга (онлайн видео-трансляции): youtube.com, skype; сервисы для создания сайтов: GoogleSites, Ucoz.ru, ru.Wix.com; электронные почтовые сервисы: Gmail.com, mail.ru, yandex.ru.

Системы защиты информации от несанкционированного доступа при хранении, плагиата, искажений при передаче и т.д.. Среди антивирусных программ наибольшее предпочтение получили: avast! Free Antivirus, Kaspersky Internet Security, ESET Nod 32 Smart Security; среди программ проверки на некорректные заимствования наиболее известны Онлайн-сервис Antiplagiat.ru, программа проверки уникальности текста ETXT Antiplagiat.

Результаты, полученные нами в ходе исследования, позволили скорректировать программу курса «Информационные технологии в образовании», который изучают бакалавры педагогического направления подготовки в нашем вузе.