

Це дослідження, наприклад, дозволило визначити, що для студентів технічних ВНЗ досить низький рівень виправдання очікувань від навчання (21 %), тоді як для гуманітарних спеціальностей він досить високий (67 %). Це обумовлено не тільки тим, що майбутні студенти не достатньо інформовані про умови та вимоги під час навчання, а й у тому числі наявністю проблем у абітурієнтів з вибором майбутньої професії. Але, незважаючи на це, до моменту закінчення ВНЗ бажання працювати за спеціальністю зберігають більш однієї третини студентів.

За результатами дослідження можна було надати такі рекомендації для підготовки до проведення вступної компанії:

- необхідно щорічно проводити анкетування першокурсників з метою з'ясування мотивації вступу в академію, регіонів, з яких прибули першокурсники, і «неохоплених» регіонів;
- проводити анкетування студентів 4-5 курсів з метою визначення професійної задоволеності в процесі навчання, професійних очікувань у момент закінчення навчання;
- проводити аналіз фактичного працевлаштування випускників (постійно).

Дотримання цих рекомендацій, на нашу думку, разом з іншими заходами, що передбачаються планами проведення профорієнтаційної та вступної компанії, дозволить підвищити їхню ефективність та успішність.

О.Є. Пенкіна

МУЛЬТИМЕДІЙНІ ЗАСОБИ НАВЧАННЯ

Впровадження в навчальний процес комп'ютерних навчально-контролюючих систем, що володіють в силу своєї інтерактивності потужними можливостями розгалуження процесу пізнання і дозволяють суб'єкту, якого навчають, прямо включитися в потрібну йому тему – це один з найбільш дієвих способів підвищення ефективності навчання. Сучасні комп'ютерні дидактичні програми (електронні підручники, комп'ютерні задачки, навчальні посібники, гіпертекстові інформаційно-довідкові системи- архіви, каталоги, довідники, енциклопедії, тестуючі та моделюючі програми-тренажери тощо) розробляються на основі мультимедійних технологій, які виникли на стику багатьох галузей знання.

Ключову роль у створенні мультимедійних підручників відіграє роль методичне забезпечення розробок. Мультимедіа-підручники покликані автоматизувати всі основні етапи навчання – від викладу навчального матеріалу до контролю знань і виставлення підсумкових оцінок. При цьому весь обов'язковий навчальний матеріал переводиться в яскраву, захоплюючу, з розумною часткою ігрового підходу, мультимедійну форму з широким використанням графіки, анімації, в тому числі інтерактивних,

звукових ефектів і голосового супроводу, включенням відеофрагментів, морфінгу і т.п.

Електронний підручник повинен забезпечувати виконання всіх основних функцій, включаючи подання теоретичного матеріалу, організацію застосування первинно отриманих знань (виконання тренувальних завдань), контроль рівня засвоєння (зворотний зв'язок!), задання орієнтирів для самоосвіти. Реалізація всіх ланок дидактичного циклу процесу навчання за допомогою єдиної комп'ютерної програми істотно спростить організацію навчального процесу, скоротить витрати часу учня на навчання і автоматично забезпечить цілісність дидактичного циклу в межах одного сеансу роботи з електронним підручником. Процес навчання відбувається на принципово новому, більш високому рівні, так як електронний підручник дає можливість працювати в найбільш прийнятному для учня темпі, забезпечує можливість багаторазових повторень і діалогу між учнем та вчителем, в даному випадку комп'ютером. Методична сила мультимедіа якраз і полягає в тому, що студента легше зацікавити і навчити, коли він сприймає узгоджений потік звукових і зорових образів, причому на нього впливають не тільки інформаційно, а й емоційно.

Як показує практика, максимального ефекту в процесі навчання можна домогтися, використовуючи в освітньому процесі інтерактивні дидактичні ігри та тренажери, що являють собою колективну чи індивідуальну діяльність в умовах змодельованих ситуацій і спрямовані на формування професійних умінь і навичок. Інтерактивна гра дозволяє моделювати як реальні ситуації, що виникали раніше в різних сферах майбутньої професійної діяльності, так і вигадані з метою формування особистості майбутнього фахівця, певні професійні якості та навички. Однак створення саме дидактичних ігор та електронних тренажерів викликає найбільші труднощі при створенні ЕНМК. Це пов'язано як з програмно-технічними, так і з методичними труднощами реалізації таких проєктів.

Вирішення проблеми з'єднання потоків інформації різної модальності (звук, текст, графіка, відео) робить комп'ютер універсальним навчальним і інформаційним інструментом для практично будь-якої галузі знання і людської діяльності.

Л.А. Клименко

ВПРОВАДЖЕННЯ У НАВЧАЛЬНИЙ ПРОЦЕС СУЧАСНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ ТА СУЧАСНИХ ТЕХНІЧНИХ ЗАСОБІВ

Розвиток інтернет-технологій заклав основи сучасної якісної дистанційної освіти. На сьогодні провідні європейські ВНЗ