

гое другое для одной простой цели – повышения доступности и качества обучения. Учебный курс может создаваться как компиляция учебного материала различных авторов с каталогом курсов с понятным и прозрачным рейтингом, чтобы у студента была возможность из всех курсов, например, по макроэкономике выбрать какой-то определённый и, после прослушивания курса, внести свой вклад в общий рейтинг.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Тим О'Рейли. Что такое Веб 2.0. <http://www.computerra.ru/think/234100/>
2. Николай Карев. Web 2.0 - революция или фарс? <http://www.infoman.ru/Articles.nsf/9ef4d77532d0d31fc5256f970033b0fd/64545389ab4916abc525722f0036d44b!OpenDocument>
3. Roman Dots. Ликбез по Web 2.0. http://www.i2r.ru/static/512/out_23422.shtml

КРИТЕРИИ ГОТОВНОСТИ К ИСПОЛЬЗОВАНИЮ

ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Иванников А.Д., Тихонов А.Н., Цветков В.Я.

Государственный научно-исследовательский институт информационных технологий

и телекоммуникаций,

(ФГУ ГНИИ ИТТ «Информика»)

Москва, Россия

Анализ готовности специалистов к использованию информационных технологий имеет значение для обучения студентов и переподготовки специалистов. Кроме того, он имеет важен при подготовке руководящего состава.

Критерии готовности специалистов к использованию информационных технологий могут использоваться при дистанционном обучении и курсах переподготовки, а также как инструмент при составлении тестов. Необходимо различать подготовку студентов и специалистов. По этому критерию можно выделить 5 уровней для студентов и три уровня для специалистов. Различают пять уровней усвоения учебного материала студентами.

Первый уровень (Опознание) - узнавание изучаемых объектов и процессов при повторном восприятии ранее усвоенной информации, выделение изучаемого объекта из ряда различных объектов. Запоминание терминов и определений.

Второй уровень (Понимание) - уровень, при котором учащийся способен осмысленно воспринимать новую для него информацию. На этом уровне учащийся способен находить ошибки в специально составленных неправильных тестовых конструкциях, составленных из изученных им

объектов и понятий. Он не только может воспроизводить определения, но и давать им свою интерпретацию и объяснение.

Третий уровень (Воспроизведение) - воспроизведение усвоенных ранее знаний и применения их в стереотипных ситуациях. Решение известных задач изученными методами решений.

Четвертый уровень (Применение) - уровень усвоения информации, при котором учащийся способен самостоятельно ставить и решать задачи, которые выходили за рамки курса обучения. Учащийся способен генерировать субъективно новую для него информацию об изучаемых объектах и действиях с ними. Он способен решать нетиповые задачи набором известным методов. Он способен выбрать подходящий алгоритм из набора ранее изученных алгоритмов

Пятый уровень (Творческая деятельность) - уровень владения учебным материалом темы, при котором учащийся способен создавать ставить новые задачи и находить новые решения. Он способен к обобщению и выводам, то есть способен создавать новое знание.

Степень усвоения материала на каждом уровне можно оценивать с помощью коэффициента K_y

$$K_y = T_y / T_n$$

T_y - время выполнения теста обучающимся.

T_n - время выполнения теста профессионалом.

При $K_y < 0,7$ обучение на данном уровне продолжают. При $K_y > 0,7$ переходят на следующий уровень обучения. Однако обучение должно завершаться практикой, которая окончательно сформирует квалификацию и готовность специалиста.

Анализ деятельности специалистов в сфере информатики в самом простейшем приближении позволяет выделить три уровня готовности специалиста к использованию информационных технологий: начальный уровень пользователя, устойчивый уровень пользователя, квалифицированный пользователь. При этом в качестве критерия целесообразно рассмотреть мотивации.

Начальный уровень пользователя – уровень начинающего пользователя, при котором он имеет неустойчивый интерес, несмотря на то, что осведомлен о роли и месте информационных технологий, об их функциональных возможностях, и даже имеет навыки выполнения отдельных операций. Однако этого недостаточно для самостоятельного решения задач;

Уровень пользователя – пользователь самостоятельно справляется с типовыми задачами, аналогичными ранее решенным; его деятельность имеет устойчивый характер и в целом репродуктивна. Он имеет устойчивый интерес к ИТ. Однако деятельность пользователя на этом уровне не простирается за рамки, предусмотренные программой или инструкцией.

Характерным является различие в квалификации разных пользователей уже на этом уровне. Психологически на этом уровне специалист опирается на стереотипный подход. Его умение определяется числом стереотипов, которые он освоил. Чем больше им освоено стереотипов, тем более квалифицирована его работа.

Уровень квалифицированного пользователя – пользователь решает как типовые задачи, так и новые, отличные от решенных ранее, видит возможности новых точек приложения информационных технологий; в целом деятельность продуктивная. На этом уровне специалист опирается на стереотипный и аналитический подходы. Он может решать задачи и ставить новые, никем не решенные.

Распределение пользователей по названным уровням возможно с охарактеризовать с помощью следующих критериев:

Уровень первый. *Осведомлённость* в предметной области информационных технологий, знакомство с терминологией, но недостаточно навыков по применению технологических приемов.

Уровень второй *Компетентность* в области информационных технологий. Знание методов решения практических задач. знание технологий, но безотносительно к приложениям информатики и ИТ. Это уровень знаний прикладной информатики.

Уровень третий *Универсальность* или креативность. Самостоятельность не только в решении, но и в анализе и оценках. Знание теории выходящее за рамки технологии. Этот уровень характерен способностью к творческой деятельности. На нем объем знаний соответствует общей и прикладной информатики.

Интегрально состояние готовности пользователя к деятельности в сфере информатики включает в себя совокупность *мотивационных, эмоциональных, операциональных, интеллектуальных и волевых* качеств

Таким образом, модели готовности к использованию информационных технологий определяются его нахождением на трех уровнях, которые можно оценить как: уровень базовой; уровень специалиста – пользователя; уровень специалиста – профессионального пользователя.

Педагогические науки

УЧЕБНОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ КАК МЕТОД ФОРМИРОВАНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ КУЛЬТУРЫ СПЕЦИАЛИСТА-ДИЗАЙНЕРА

Ассесоров А.И.

*Волжский государственный
инженерно-педагогический университет,
Россия*

В статье рассматриваются организационно-педагогические процессы учебно-образовательной деятельности в формировании профессиональной культуры студента-дизайнера.

Анализ теории и практики дизайн-образования показал, что уровень развития профессиональной культуры дизайнера не всегда достаточно высок, что отрицательно сказывается на продуктах профессиональной проектной деятельности, а это, в свою очередь, влияет на развитие общества в целом. Отсутствие комплексного подхода к формированию необходимых профессиональных качеств и личностных свойств студентов – будущих специалистов-дизайнеров, вызвали противоречие между необходимостью последовательного, целенаправленного приобщения их к профессиональному и социокультурному опыту, овладению высоким уровнем проектной культуры и отсутствием результативной образовательной технологии, направленной на формирование профессиональной культуры будущих специалистов-дизайнеров, недостаточным для этого уровнем учебно-методического обеспечения.

Вопросы дизайнерского образования студентов рассматриваются в трудах А.С. Близнака, Ю.Б. Вроблявичуса, В.Н.Гамаюнова, А.Г. Дроздецкого, А.И. Ковешникова, Е.Н. Ковешниковой, Г.Б. Минервина и др. Особого внимания заслуживают исследования и выводы, содержащиеся в трудах ученых, работающих в профессиональных сферах дизайна: Н.В. Воронов, В.П.Зинченко, В.Ф. Сидоренко, Н.К. Соловьев, С.О. Хан-Магомедов.

Проектная деятельность дизайнера как своеобразная социально-производственной система, реализующая потребности общества в организации среды жизнедеятельности человека, определена наличием трех основных, взаимосвязанных функциональных подсистем: *проектно-производственной, социокультурной и учебно-образовательной.*

Основной, базовой является *подсистема проектно-производственной деятельности*, характер которой обуславливает основу профессии дизайнера. Благополучное ее функционирование и организация обеспечивается, в свою очередь, функционированием двух других подсистем, которые, обслуживая базовую подсистему, вырабатывают одновременно условия ее развития. Для построения проектно-производственной подсистемы, необходимо выделить предметную деятельность, выступающую в качестве внутренней структуры творчества дизайнера, связанной с субъектно-объектным типом отношений и совокупность ор-