

Висновки

Автор: Болтак Ірина Степанівна

Отже, наше дослідження доводить, що система освіти, не може бути незалежною від суспільного й політичного пристрою держави, вона за всіх часів відгукувалася на соціальне замовлення. Саме в силу цього політика держави останнім часом спрямована на те, щоб модернізувати її, впровадити інформаційні технології в школи й вузи, перетворити стихійний процес, яким він по перевазі був протягом цілого ряду років, у керований і контрольований, залучити до роботи над новими навчальними матеріалами фахівців у предметних областях, стимулювати комп'ютерні фірми до створення електронної навчальної продукції для школярів і студентів.

Маючи в своєму розпорядженні комп'ютер, можна інтенсифікувати процес навчання, зробити його більш наочним і динамічним, формувати вміння працювати з інформацією, готувати особистість «інформаційного суспільства», формувати дослідницькі вміння, розвивати комунікативні здібності. Це забезпечить швидке і міцне опанування навчального матеріалу, розвине пізнавальні здібності та розумові якості учнів, сприятиме активізації їх пізнавальної діяльності.

Комп'ютерні навчальні програмні засоби, які використовуються в процесі навчання іноземної мови мають як навчальний, так і розважальний характер одночасно. Дані ігри направлені на моделювання і програвання ситуацій спілкування для формування комунікативної і соціокультурної компетенції. Гра може бути тренувальною, навчальною, розвивальною, комбінованою. Вони включають в собі різноманітні завдання на розвиток мислення, уважності, пам'яті.

Необхідно, щоб кожен викладач зрозумів просту думку: комп'ютер у навчальному процесі – не механічний педагог, не заступник або аналог викладача, а засіб при навчанні дітей, що підсилює й розширює можливості його навчальної діяльності. Те, що викладач бажає одержати в результаті використання машини, у неї необхідно запрограмувати. Таким чином, комп'ютер бере на себе левину частку рутинної роботи викладача, звільняючи йому час для творчої діяльності, що на сучасному рівні розвитку техніки не може бути віддана комп'ютеру. Отже, застосування комп'ютера – це багатоцільове вирішення проблеми уроку: вдосконалення навчального процесу, надання можливості дати більший обсяг інформації, розвиток активності учнів, індивідуалізація та диференціація навчання; урізноманітнення форм роботи, підвищення зацікавленості учнів предметами, темами, що вивчаються; розвиток самостійності та логічності мислення; контроль знань, умінь і навичок.

Проектування і впровадження в навчальний процес веб-технологій, електронної освіти, орієнтованих на особистість учня, стимулюють мотивованість його навчання, є варіативними і можуть коригуватися.

Це забезпечує підготовку з широким науковим світоглядом, професійно компетентних особистостей, з розвиненим творчим мисленням, здатних ефективно вирішувати складні і різноаспектні завдання своєї діяльності. Такі технології орієнтують учнів не на засвоєння готових науково-теоретичних формул і конкретно-прикладних рекомендацій-рецептів, а на творчо-пошукову діяльність зі здобуття та конструювання нових знань, моделювання й вивчення процесів і явищ, проектування способів професійної діяльності. Мережеві технології навчання щонайкраще підтримують цю тенденцію, особливо при впровадженні в навчальний процес мережевих навчально-методичних комплексів. Таким чином, інноваційні моделі електронного навчання радикально змінюють усю систему традиційної освіти й виводять її на рівень віртуального навчального закладу, в якому учні зустрічаються з викладачем або один з одним незалежно від того, на якій відстані вони перебувають, використовуючи електронні засоби комунікації.

У зв'язку з цим, головним завданням розвитку elearning на сучасному етапі є створення нових методів і технологій навчання, які б відповідали телекомунікаційному середовищу спілкування. У цьому середовищі яскраво виявляється той факт, що учні - не просто пасивні споживачі інформації, а ті, хто в процесі навчання створюють власне поняття предметного змісту освіти. Тому навчальна модель повинна базуватися на таких засадах: у центрі технології навчання - учень (студент); зміст цієї технології - розвиток здібностей до самоосвіти; учні грають активну роль в навчанні; основа навчальної діяльності - співпраця.

Отже, швидкий розвиток інформаційних технологій вимагає нового підходу до самоосвіти: „From remember and repeat, To find and use”. Самоосвіта повинна перейти на якісно новий рівень шляхом подальшого вдосконалення електронних та Інтернет-технологій навчання. Цей процес не можливий без урахування вищезазначених чинників. Впровадження Smart education, M-Learning (мобільного навчання), глобальної навчальної мережі, поширення кібер-університетів є, головними тенденціями розвитку e-learning. Подальше вивчення цього питання може бути розглянуте в аспекті розв'язання актуальних завдань щодо: дослідження чинників створення ефективного психологічного середовища в електронному навчанні; методів збільшення мотивації; розробки нових засобів контролю - детальних опитувань студентів, які закінчили e-learning курс, опитувань роботодавців „дистанційних” випускників, виявлення неочевидних наслідків електронного навчання.

Наведені факти свідчать про те, що необхідно здійснювати пошук, апробацію і впровадження нових форм здобуття освіти, альтернативних тим, що існують у системі освіти, та адекватної інформаційному суспільству, що народжується. Вони повинна повною мірою забезпечувати право на навчання і задовольняти принцип гуманістичності для того, щоб ніхто не був позбавлений можливості вчитися через бідність, географічної ізольованості, соціальної незахищеності, неможливості відвідувати освітні установи через фізичні дефекти або зайнятість виробничими й особистими справами. Однією з таких форм здобуття освіти, апробованої та впровадженої в освітньому процесі зарубіжних країн, і є дистанційне навчання.

Є підстави вважати, що комп'ютерні та веб-технології, які наразі і називають e-learning, дозволять більш глибоко розвинути резерви дитини, дасть змогу вчителю працювати творчо, ініціативно, з більшою професійною майстерністю.