

в «Консультант плюс», а в СПС «Гарант» есть функция поиска документа «По ситуации», что удобнее для поиска информации в конкретном случае. Работу с текстом документа проще выполнять в СПС «Консультант плюс», эта система также более удобна для юридической обработки информации, но в СПС «Гарант» есть такая функция, как экспорт бланков документов в MS Word или MS Excel. Предложенные студентам материалы так же необходимо изложить, используя технологии визуализации, чтобы у них не возникло сложности для самостоятельного овладения данным материалом.

Использование технологий визуализации при обучении работе со СПС обеспечивает отображение функций, возможностей и применение их для решения практических задач. Таким образом технологии визуализации способствуют эффективному освоению учебного материала.



ЛИТЕРАТУРА

1. Носков С.А. Визуализация средств обучения как инструмент активизации учебной деятельности. URL: http://science.samgtu.ru/sites/science.samgtu.ru/files/vestnik_2_20.pdf#page=164
2. Михеенко Ю. В. Использование справочно-правовых систем в юридической деятельности // Молодой ученый. – 2017. – № 3. – С. 38–40.
3. Введение в правовую информатику: справочные правовые системы «КонсультантПлюс». – М., 2009.

УДК 372.8

С.Н. СИРЕНКО

Минск, БГУ

МОДЕРНИЗАЦИЯ ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАТИКА» КАК ИНСТРУМЕНТ УПРАВЛЕНИЯ БУДУЩИМ

Сегодня происходит четвертая технологическая революция, призванная освободить человека от рутинного умственного труда. Происходящие изменения уже в самом близком будущем потребуют от выпускника владения совершенно новыми компетенциями, рождающимися на стыке ряда отраслей науки и высоких технологий. Характерной чертой проводимых мировыми лидерами в области технологического развития модернизаций в области школьного образования является: усиление междисциплинарных связей, включение учеников в проектную деятельность, обучение через собственное исследование, осмысленная ориентация на профессии будущего. В качестве важнейших направлений модернизации образования выступают: реализация STEM и STEAM образования в США, странах Европы и Азии, развитие концепции T-shaped education («образования в форме буквы Т»), модернизация содержания предметов, связанных с информационными технологиями, направленность процесса обучения на развитие у школьников Soft Skills, позволяющих быстро адаптироваться в новых условиях, проектное обучение и усиление связей между учебными предметами.

В системе общего среднего образования Беларуси особое место в контексте цифровизации общества может и должен занять учебный предмет «Информатика». Несмотря на то, что действующие учебные программы для 6-11 классов [1] утверждены сравнительно

недавно, они вызывает противоречивые чувства у обучающихся, учителей, родителей и заказчиков ИТ кадров. Среди ярких проблем выделяют устаревший материал, отсутствие проектной деятельности, отставание от мировых трендов и от запросов обучаемых на определенном возрастном этапе [2, 3].

Сегодня как никогда назрела необходимость модернизации предмета «Информатика». Это один из важнейших путей управления будущим через малые воздействия. Важно, чтобы инициативы и конкретные действия по модернизации предмета исходили от системы образования, и сделано это было в самое ближайшее время. Промедление дискредитирует систему, снижает авторитет учителя и школы в целом. К возможным шагам, которые следует сделать на этом пути можно отнести следующие.

1) Определить место и значение блока алгоритмизации и программирования в системе подготовки по информатике в рамках общего среднего образования. Продумать варианты его изучения школьниками на повышенном уровне с предоставлением соответствующих временных ресурсов.

2) Проработать вопрос о более раннем изучении предмета «Информатика» и соотношении его с реалиями цифрового общества. Предусмотреть возможность изучения основ программирования в игровой форме на более ранних сроках обучения. Сориентировать содержание школьной информатики на решение практико-ориентированных проблем, развитие у школьников цифровых навыков и навыков XXI века. Среди важнейших умений, которые можно с успехом формировать в процессе изучения этого предмета можно выделить: анализ ситуации, постановка проблемы, сбор данных, создание проекта (алгоритма, информационного ресурса и т.п.), тестирование в реальных или квази-реальных условиях, представление результатов, командная работа, критическое, алгоритмическое мышление (или *computation thinking* = вычислительное мышление, которое сегодня рассматривается как компетенция XXI века). Активнее задействовать опыт школьников и их информационные потребности для создания собственных продуктов: проекта, устройства, сайта, блога, обеспечения своей безопасности и т.п. Ярким примером реализации такого подхода является опыт Австралии по преподаванию цифровых технологий в школе [4].

3) Ввести в контекст изучения информатики элементы образовательной робототехники. Это можно первоначально сделать на базе ресурсных кабинетов или центров, как например, предложено в [5]. Перестать изучать прикладные программы как самоцель, а включить их использование школьниками как часть проекта или интегрированного продукта.

4) Уделить внимание компьютерному моделированию как средству интеграции учебных предметов. Использовать современные среды моделирования, помогая школьникам осваивать научный метод.



ЛИТЕРАТУРА

1. Информатика [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://adu.by/ru/homepage/obrazovatelnyj-protses-2019-2020-uchebnyj-god/obshchee-srednee-obrazovanie/202-uchebnye-predmety-v-xi-klassy/1280-informatika.html>. – Дата доступа : 13.10.2019.

2. Зенько, С.И. Актуальные проблемы преподавания информатики в национальной школе / С.И. Зенько, Т.М. Круглик // Веснік адукацыі. – 2016. – № 2. – С. 3–8.
3. Лознер: «Про информатику могу сказать, что это скучно». О чём говорили на дискуссии про ИТ-образование школьников [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://dev.by/news/informatics-discussion>. – Дата доступа : 27.02.2019.
4. Digital technologies hub [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.digitaltechnologieshub.edu.au/>—Дата доступа : 13.10.2019.
5. Опережающее образование в Союзном государстве Беларусь – Россия как ответ на вызовы эпохи // Адукацыя і выхаванне. – 2019. – № 7. – С. 4–14.

УДК:[37.091.2:004.92]:37.042

Е.П.СКОДИНА

Минск, Белорусский государственный педагогический университет имени Максима Танка

ОСОБЕННОСТИ СОЗДАНИЯ РАЗНУРОВНЕВЫХ ЗАДАНИЙ ПО КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКЕ ДЛЯ ИНДИВИДУАЛИЗАЦИИ ПРОЦЕССА ОБУЧЕНИЯ

Значительное изменение современного образования, которое все более нацеливается на самостоятельное формирование личности, на творческую деятельность и индивидуальность завтрашних учителей, создает условия для отбора новых способов повышения качества преподавания в педагогическом учебном заведении. Стремительность и креативность информационных дисциплин обязывает с повышенным вниманием относиться к рассмотрению задач по качественному изменению в преподавании информатики для будущих специалистов.

Вместе с тем, проблема, с которой сталкивается преподаватель – работа со студентом-первокурсником, вчерашним школьником. Любое обучение, особенно вузовское, дается очень непросто. Одним из главных условий хорошей учёбы вчерашних школьников является их благополучное и быстрое привыкание к тем условиям, в которые они попадают, поступая в вуз. Включаясь в неизвестную для них студенческую жизнь, первокурсникам предстоит решить ряд новых основательных задач: «акклиматизироваться» в новой неисследованной системе обучения, ознакомиться со всеми структурами и принципами работы вуза, наладить контакты с однокурсниками и преподавателями, пересмотреть условия своего быта и научиться рационально распределять своё время (это особенно актуально для иногородних студентов), наконец, найти применение своим способностям в спорте, творчестве, общественно полезном труде и, конечно, научной деятельности. Обеспечить оптимальную адаптацию и беспрепятственное учебное продвижение студентов помогает индивидуализация их обучения. Данное направление, поэтому становится особенно актуальным.

Проблема индивидуализации имеет глубокие исторические корни как в отечественной науке (К.Д.Ушинский, Н.И.Пирогов, Б.М.Бехтерев, Ш.Х.Блонский, С.Т.Шацкий и др.), так и зарубежной (А.Адлер, Дж.Дьюи, М.Нордау, Г.Тард, У.Мак-Дугалл и др.).

Учебная дисциплина «Компьютерная графика и мультимедиа» входит в обязательный компонент общепрофессиональных и специальных дисциплин, что определяет роль данной