

В рамках концепции выделить методики организации системы такого обучения, его технического обеспечения, оплаты трудозатрат специалистов, методику подготовки и проведения занятий, в том числе внеаудиторных с преподавателем и самостоятельной работы и пр.

Барабанова М.И.

ПРОБЛЕМЫ РАЗВИТИЯ ДИСТАНЦИОННЫХ ФОРМ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

(СПбГУЭФ, Санкт-Петербург)

С сентября 2011 года подготовка экономистов в России будет происходить по новым государственным образовательным стандартам третьего поколения. Переход России на рыночные отношения в экономике после экономического кризиса потребовал изменить подходы и к учебному процессу подготовки студентов высшей школы. Существенные перемены были внесены в сами стандарты, в технологию учебного процесса, в подготовку методической и научной литературы для студентов, в материально-техническое обеспечение учебного процесса, в кадровую политику всех вузов, осуществляющих подготовку по экономическим специальностям.

Реформа высшего профессионального образования назрела давно. Это обусловлено двумя моментами: во-первых, на сегодняшний день большое значение имеет получение качественного высшего образования, во-вторых, интенсивно развиваются компьютерные технологии в образовании.

На протяжении многих лет существует традиционная форма образования, которая предусматривает посещение занятий и лекций, контроль и оценку полученных знаний и навыков, написание рефератов и защиту курсовых работ (проектов). Однако в последние десятилетия, когда образовательный процесс в связи интенсивным развитием информационных и интернет-технологий, параллельно традиционной форме обучения успешно развивается и дистанционная.

Дистанционная форма обучения – это обучение на базе коммуникационных технологий, которое осуществляется по индивидуальному плану и под наблюдением прикрепленного преподавателя.

Университеты сейчас находятся в стадии постоянного изменения, когда меняется не только внутренняя часть университета, но и внешняя. Внедрение дистанционного образования предоставит студентам новые возможности, новую гибкость в обучении и качественно новое образование.

В России дистанционное образование начало развиваться в 90-е годы. В 1997 г. был начат и в 2002 г. завершен всероссийский эксперимент в области дистанционного обучения. В нем участвовали государственные и негосударственные образовательные учреждения. В июне 2002 года состоялось заседание коллегии Минобрнауки РФ, которая подвела его итоги. Участники эксперимента – 20 учреждений высшего профессионального образования – оработали

такие основные группы дистанционных технологий, как кейс-технология (она применяется, как правило, в сочетании с очными формами обучения), сетевая (интернет-обучение) и телевизионно-спутниковая. Вузами были созданы и апробированы специализированные учебные материалы (базовые интерактивные учебные пособия, учебные видеофильмы, аудиопрограммы, обучающие компьютерные программы и т. п.). На их основе разработаны специальные методики дистанционного образования.

Условием для развития дистанционного образования явились современные достижения в области технологий обучения, средств массовой информации и связи, быстрое развитие и широкое применение разнообразных технических средств. Это в первую очередь компьютерные и информационные технологии; спутниковые системы связи; учебное телевидение; массовое подключение к информационным системам; распространение компьютерных учебных программ, видеокассет с ними и т. д.

Выделяют три вида дистанционных технологий, применяемых в процессе обучения. Первый вид – кейс-технология на основе бумажных носителей. Это в первую очередь учебно-методические пособия, называемые рабочими тетрадями, которые сопровождаются тьютором. Тьютор поддерживает со студентами телефонную, почтовую и др. связь, а также может непосредственно встречаться со студентами в консультационных пунктах или учебных центрах. Вторая технология – телевизионно-спутниковая. Она очень дорогая и пока мало используется. Главный ее недостаток – слабая интерактивность, то есть обратная связь. И, наконец, третья технология – это интернет-обучение, или сетевая технология. Чаще всего в процессе дистанционного обучения используются все выше-названные технологии.

Все системы дистанционного образования появились с развитием Интернет-технологий. Но, Интернет-технологии не пришли сразу в дистанционное образование и вначале использовались в традиционном образовании. Использование таких технологий было в основном нацелено на развитие общения студентов и преподавателей со своими коллегами из других стран и городов и обмен знаниями и навыками. Очень большую роль ИСТ сыграли в развитии отдалённых уголков разных стран.

Главным способом обмена знаниями и навыками в ИСТ является интернет-общение.

Существует 6 групп факторов, стимулирующих университеты внедрять новые технологии:

Первый фактор: давление со стороны внешней среды университета (новые рынки образовательных услуг; появление бизнес образования; появление студентов, обучающихся неполный день; появление направления «Обучение в течение всей жизни»; спрос на тренинги «по запросу»; изменение схем финансирования; появления партнёрских организаций с другими университетами; развитие индивидуальных образовательных продуктов; нарастающая конкуренция; потребность студентов в более гибком обучении; требования работодателей; требования учащихся).

Второй фактор: технологические разработки (быстро развивающиеся технологии; зависимость от информационных технологий).

Третий фактор: внутренние условия университетов (новая организационная структура; постоянное участие в совместных проектах; цель на лидерство).

Четвертый фактор: образовательные разработки (новые концепции обучения; новые модели преподавания; фокус на студента; индивидуальные особенности студентов; активный студент).

Пятый фактор: снижение расходов (снижение расходов; эффективность затрат; прибыль).

Шестой фактор: вспомогательные возможности (техническая поддержка; административная поддержка; доступность технологий; доступность возможностей).

Уровень Интернет коммуникаций сравним с европейским только в Москве и центральных городах России, уровень компьютерной грамотности и техническое (компьютерное) оснащение потенциальных студентов достаточно низкий.

Second Life или «Вторая жизнь» – это трехмерная технология, трехмерная версия интернета, созданная в 1999 году Linden Lab, при помощи которой можно получить доступ в виртуальный мир со своей экономикой, образованием и социальными сетями. Рассматривать данную технологию можно как модель нового мира.

Second Life предоставляет пользователям трехмерное пространство, которое можно организовывать по требованию пользователей. В трёхмерном пространстве можно развлекаться, развивать деловые контакты и делать бизнес. Как и для чего им пользоваться, зависит уже от каждого конкретного человека.

Пользователи Second Life могут общаться друг с другом, участвовать и свободно перемещаться в различных играх по игровому миру, взаимодействовать с окружением.

Second Life предоставляет уникальные возможности, позволяет пользователям виртуального мира воплощать в жизнь свои собственные идеи, которые довольно сложно воплотить в реальном мире.

Многие международные компании открыли свои представительства в виртуальном мире.

Проект Second Life вначале создавался как виртуальная игра, но именно сейчас стал играть важное значение в мире рекламы обучения и пропаганды образования. Новая тенденция в онлайн образовании вовлекает студентов в деятельность с использованием анимированных персонажей, называемых аватарами, обучение в симулированных школах и даже путешествия за знаниями через интернет. Проект Second Life на сегодняшний день рассматривается как продвинутое средство дистанционного обучения. Главное преимущество – это трехмерное пространство, которое отсутствует в остальных средах обучения. Основное преимущество Second Life для дистанционного образования: создание аудитории любого стиля и размера, использование голосовой связи или чата, презентации в PowerPoint, виртуальных досок, видео- и аудио-подкаст, разработка технически оснащенных лабораторий и т.д. В обучении огромную роль играет атмосфера, в которой проходит тренинг, а именно эту атмосферу Second Life позволяет идеально создать.

