

самостоятельная курация больных студентами третьего курса.

На кафедре общей хирургии сотрудниками разработан учебно-методический комплекс, обеспечивающий проблемный характер обучения и современный подход в формировании профессиональных компетенций.

Разработаны и изданы методические пособия для самостоятельной работы студентов всех факультетов, включающие задания для самостоятельной работы, тестовые задания. В течение ряда лет для самостоятельной подготовки студентов используются разработанный на кафедре сборник тестовых заданий к практическим занятиям, сборник проблемных и ситуационных задач. Анализ и коррекция качества подготовки студентов проводится преподавателем на последующем занятии. На кафедре общей хирургии студенты третьего курса в шестом семестре пишут первую учебную историю болезни. Для помощи написания истории болезни студенты пользуются лекционным материалом и разработанным на кафедре методическим пособием с вариантами обследования, описания локального статуса и принципов лечения основных групп пациентов с учетом нозологии, изучаемой на кафедре общей хирургии. Важной формой самостоятельной внеаудиторной работы являются дежурства по экстренной хирургии, на которых студенты помимо овладения навыками ухода за больными участвуют в планировании и проведении обследования, лечения, то есть сталкиваются с необходимостью решения вопросов, которые являются для них проблемными. Помощь в постановке этих вопросов и их решении осуществляют сотрудники кафедры и опытные дежурные хирурги, которые стимулируют познавательный и коммуникативный процесс.

К компонентам компетенции относятся: 1)готовность к проявлению компетентности (мотивационный аспект); 2)владение знанием содержания компетенции (когнитивный аспект); 3)опыт проявления компетентности в разных ситуациях (поведенческий аспект); 4)эмоционально-волевая регуляция процесса и результата проявления компетентности; 5)отношение к содержанию компетентности и объектам ее приложения.

Важную роль в формировании хирургических компетенций играет летняя производственная практика. До 2013 года это была практика «Помощник фельдшера скорой медицинской помощи». Во время практики студенты закрепляли практические навыки, полученные во время учебы на кафедре, и осваивали ряд новых навыков, связанных со спецификой работы «скорой помощи», осваивали коммуникативные навыки. В настоящее время сотрудники кафедры разрабатывают новое методическое пособие по проведению производственной практики на третьем курсе лечебного и педиатрического факультетов - «Помощник процедурной и перевязочной сестры».

#### Заключение

Компетентностный подход в образовательном процессе с рациональным сочетанием общекультурных и профессиональных компетенций позволяет подготовить специалиста к решению нестандартных ситуаций и проблем, готовности к их преодолению.

#### Список литературы

1. Зимняя И.А. Общая культура и социально-профессиональная компетентность человека // Высшее образование сегодня. – 2005. - №11. -С.18-20.
2. Ларионова О. Компетентность - основа контекстного обучения// Высшее образование в России.-2005.-№10.-С.118-121.
3. Самородская И.В. Новые медицинские технологии: некоторые проблемы принятия решений //Здравоохранение: журнал для руководителя и главного бухгалтера.-2006.-№2.-С.17-25.

### Секция «Информационные технологии в образовании», научный руководитель – Гребнева Д.М.

#### ОСОБЕННОСТИ ОБУЧЕНИЯ ИНФОРМАЦИОННО-КОМУНИКАЦИОННЫМ ТЕХНОЛОГИЯМ В ПРОЕКТНОЙ РАБОТЕ

Борисенко О.А., Евдокимова М.Г.

*Федеральное государственное казённое образовательное учреждение высшего профессионального образования «Восточно-Сибирский институт Министерства внутренних дел Российской Федерации», г. Иркутск, Россия*

В ноябре 2013 впервые в научно-исследовательском кружке «Полиглот» командой курсантов 1 курса в рамках научной деятельности ВСМ МВД РФ (ноябрь, 2013г.) было принято решение создать «Виртуальное бюро расследования» для решения коммуникативных задач средствами иностранного языка. Создание проектной работы требовало включения разных видов деятельности: дизайн-моделирование сайта “Virtual Bureau Investigation”, распределение ролей; коллегиального решения задач сначала в off-line режиме, а затем опубликование материалов как коммуникативно-ситуативных задач, так и решения этих задач от каждого члена команды. В данной статье будет рассматриваться особенности обучения деловой игре средствами информационно-коммуникационных технологий (ИКТ).

Казалось бы, в школах обучение ИК технологиям проводится повсеместно, но их применение на практике с профессиональной направленностью оставляет быть лучшим. В связи с этим было принято решение провести эксперимент, в связи с чем, проявляется

дискомфорт применения ИК технологий. Так у курсантов был вызван лёгкий культурный шок «Мы сами будем создавать сайт?».

Экспериментально-исследовательская работа включала 2 этапа:

1 этап - опрос контрольной и экспериментальной групп.

2 этап - проведение анкетирования среди контрольной (не участвовавшей в создании on-line проекта) и экспериментальной (прошедшей эксперимент) групп на основе валидного теста, разработанного американскими учеными. Сайт <http://www.vark-learn.com/english/page.asp?p=questionnaire/>.

Интерес к проведению самого эксперимента возник еще с момента включения студентов в обучающий процесс на сайте jimdo.com. Этот сайт предоставлял множество услуг по созданию ресурсов, причём, бесплатно.

1 этап эксперимента. Был проведен опрос в контрольной и экспериментальной группах, с целью проведения первичного анализа ситуации, которая отразила возможности обучаться дистанционно. Курсантам было предложено выбрать из множественного ответа один вариант на вопрос: «Готовы ли вы перейти на on-line обучение?» Ответы были следующие: а) да, готов; б) не знаю; в) нет.

Респондентами контрольной группы были курсанты специальности «Правовое обеспечение национальной безопасности» ПОНБ – 13 – 2 (9 человек) и

экспериментальной группы – курсанты- члены кружка (9 человек). Результаты исследования показали, что контрольная группа при тех возможностях свободно пользоваться Интернетом для поиска, обмена необходимой информацией, но внутренне не готова к on-line обучению, так как обучения ИКТ будет проводиться на 2 курсе. Об этом свидетельствует рис. 1:

70 % выбрали вариант ответа «нет»,  
20 % - «не знаю»,  
10 % - «да».

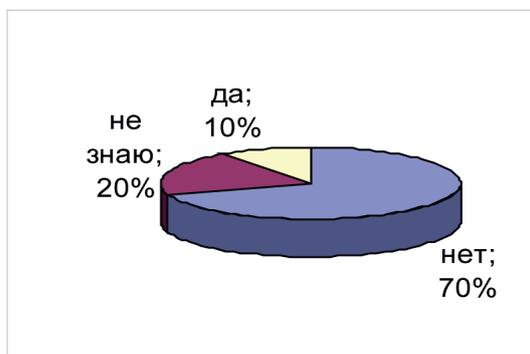


Рис. 1. Результаты контрольной группы

Среди экспериментальной группы показатели были другие:

45 % - «нет»,  
35 % - «да»,  
20 % - «не знаю».

На рис. 2 отражены следующие результаты:

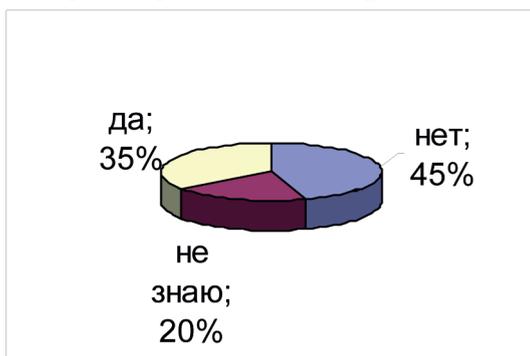


Рис. 2. Результаты экспериментальной группы

Данные экспериментальной группы незначительно отличаются от контрольной группы, что объясняет наличие первичного опыта создания on-line продукта или дистанционного обучения. Однако большого прорыва в экспериментальной группе также не наблюдается. В связи с этим возникает вопрос, какие трудности оказывают влияние на обучение в on-line режиме? Как отмечают ученые, один из компонентов, отражающих стрессоустойчивость при таком виде обучения, является технофобия. Но существует и другое понятие у пользователей Интернет-ресурсов: «luker».

Автор статьи Евдокимова М.Г. применила транслитерацию к этому слову: «лэкер». «По-английски традиционно «luker» называли человека, который представлял угрозу для общества или совершал противоправные действия. Однако сейчас этот термин широко используется в зарубежной технической литературе. Чаще всего «лэкерами» в современной Интернет-терминологии называют участников дистанционных курсов (обсуждений), которые уклоняются от ответов, комментариев, ссылаясь на ряд факторов

или вовсе не ссылаясь на них. Чем вызвано такое поведение – это спорный вопрос [1., 91-92]

Быть «лэкером» может быть каждый пользователь Интернет. G. Salmon определяет данное явление как естественный психологический этап усвоения материала в дистанционном обучении.

Он предлагает свою классификацию типов «лэкера»

- первый тип – это тот, который проникает в Интернет-пространство, знакомится с материалами, без комментариев выходит из него (the freeloader);
- второй тип автор называет «губкой» (“the sponge”) и характеризует его как ленивого студента, который «когда-нибудь и разместит свой комментарий, сделает свой вклад в общее дело»;
- и, наконец, третий тип (The luker with initial skills or access problem) испытывает технические трудности, у него недостаточно навыков, чтобы обучаться дистанционно [2].

В ходе размещения комментариев по заданной ситуации курсанты не испытывали технические трудности, но в плане публикации своих решений на английском языке, они явно ощущали себя «лэкерами». Не просто было выбрать профессиональную лексику и речевые клише для публикации, учитывая то факт, что это первый курс, который ещё не владеет профессиональным языком и навыками профессиональной деятельности. В данной проектной работе лишь предвосхищаем, какими компетенциями должен владеть будущий сотрудник полиции.

Однако для формирующего эксперимента (2 этап эксперимента) мы использовали метод оценки обучения на основе сенсорного режима, разработанного, как было сказано выше, американскими учёными.

Метод, используемый в нашем исследовании, определяет предпочтение того или иного стиля обучения, в котором студент предпочитает получать новую информацию. Основные сенсорные режимы, в которых нервная система предпочитает получать информацию, это:

- визуальный (Visual),
  - слуховой (Aural),
  - кинестетический (Kinesthatic),
- вместе известные как VAK.

Иными словами, VAK-категоризация студентов основывается на индивидуальном предпочтении сенсорного режима. Эта система классификации была расширена Флеммингом (Fleming (<http://www.distance-learning.ru>)) до VARK, с включением новой категории – чтение-запись (R-Read/Write, смешанная сенсорная модальность, не оцениваемая под VAK) [3].

Студенты с V-предпочтением учатся лучше, если видят или рассматривают (рисунки, диаграммы, презентации и т.п.).

Студенты, предпочитающие A, лучше учатся, если слушают записанные лекции, обсуждения и разговаривая о предмете сами с собой или с другими.

R-тип студентов обучается через взаимодействие с текстовым материалом.

K-стиль предполагает использование физического опыта: трогать, действовать, двигаться, лекции с акцентом на действие и манипуляцию с объектами.

Студенты способны использовать все эти сенсорные режимы при обучении, но в то же время каждый индивидуум обладает уникальными предпочтениями, или набором предпочтений, в котором один из них является доминирующим.

Ученики с одним предпочитаемым стилем называются унимодальными, остальные – мультимодальными. Для мультимодальных учеников существует подклассификация – на би- три-, и кватромодальных,

то есть тех, кто предпочитает два, три и все четыре режима, соответственно.

Следующая таблица показывает результаты проведенного анкетирования.

Таблица 1

№	Участники	V	A	R	K
1	Герман	8	11	11	11
2	Дмитрий	1	5	7	5
3	Екатерина	2	6	5	3
4	Алёна	1	8	8	4
5	Анастасия	5	10	2	8
6	Чингис	8	5	2	3
7	Дарья	6	6	3	8
8	Владислав	5	12	7	11
9	Вадим	7	3	2	7
	Итого по контрольной группе	43	66	47	60
1	Марина	2	9	4	5
2	Екатерина	3	10	7	7
3	Елизавета	10	10	6	7
4	Дарья	6	9	4	7
5	Анфиса	7	9	7	5
6	Ольга	4	6	6	8
7	Орлан	6	4	3	7
8	Олеся	7	6	7	7
9	Кирилл	4	7	7	8
	Итого по экспериментальной группе	49	70	48	61

Анализируя полученные результаты (также рис. 3 и 4), видно, что значения V-категории экспериментальной группы заметно выше, чем у контрольной. Это можно объяснить получением опыта работы с on-line ресурсами или СДО. Значения A-категории для обеих групп примерно равны, поскольку в данном исследовании не было работы с аудио-материалами, например, подкастами, которые являются достаточно дорогостоящим видом обучения, так как требуют высокоскоростного Интернета и других затрат, а также не все учебные заведения оснащены новейшими технологиями, поэтому обе группы имеют практически одинаковые показатели. Значения R и K-категорий двух групп также очень близки. Это объясняется тем, что базовые знания работы с ЭВМ сейчас даются практически всем в школе, а это значит, что студенты готовы к обучению в дистанционном режиме осваивать новые методы получения знаний, а преподаватели в свою очередь готовы осваивать новые технологии преподавания.

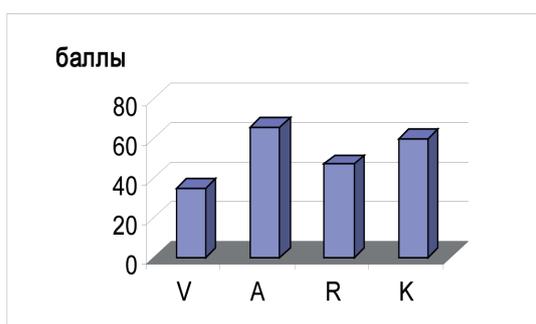


Рис. 3. Итог по контрольной группе

Рис. 3 ярко демонстрирует превосходство группы А по отношению к VRK. Это характеризует стабильный процесс обучения, при котором учащиеся в равной мере получили объем знаний (VRK). Очевидно, что в школах было дано предпочтение обучению и развитию критериев группы А, то есть учащиеся приобрели в лекционной форме умения и навыки аудировать, а это значит слушать и демонстрировать наработанный материал в устной форме.

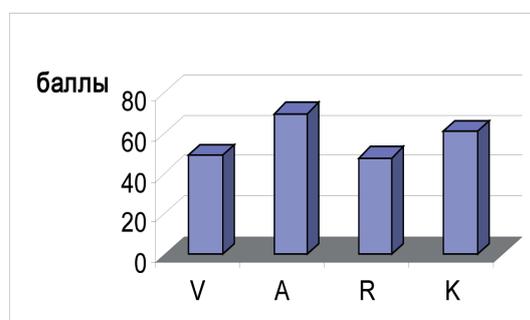


Рис. 4. Итог по экспериментальной группе

Рис. 4 показывает, что бывшие учащиеся, будучи, став студентами, приобрели больше навыков и умений в учебном процессе в категории V, поскольку обучение инновационным технологиям становится не новым, если не стационарным способом обучения. Как известно, интерес к новейшим технологиям в вузах высок. И не смотря на то, что эксперименту подверглись курсанты первых курсов, то есть шанс, что показатель группы V значительно возрастет.

В заключение следует сказать следующее. Для формирования ИКТ (информационно-коммуникационным технологиям) компетенции молодого специалиста российским высшим школам необходимо включиться в европейское образовательное пространство, а, следовательно, разработать общероссийскую программу, где могли бы быть отражены поэтапные и временные действия, как педагога, так и студента (курсанта). Для подключения к европейскому образовательному пространству и усилению конкурентоспособности предоставляемых образовательных услуг России необходимо активнее, настойчивее и последовательнее проводить реформы, вытекающие из Болонского процесса. В этих целях можно и нужно использовать накопленный за многие годы нашей страной опыт, а также не повторять ошибки других стран, но нельзя ни в коем случае копировать сформировавшуюся образовательную систему других стран. С учетом проведенного формирующего эксперимента напрашивается вывод, что чтобы сохранить национальные приоритеты нашего российского образования необхо-

димо разрабатывать критерии готовности студентов обучаться в новом образовательном пространстве с учетом введения новых форм обучения: on-line learning and blended learning. Если новые формы обучения становятся доступными для всех слоев населения и мало затратными, то возникают другие проблемы в обучении: социального, психологического, технического и не исключено – материального уровня. В данном случае это предмет другого научного исследования.

#### Список литературы

1. Евдокимова М.Г. К вопросу о социализации личности в онлайн режиме. [Текст] / М.Г. Евдокимова // Культура. Наука. Образование. - 2008. - 1 (6). - С.91-98.
2. Salmon G. E-moderating: The Key to teaching and Learning Online [Text] / G Salmon. - London : Kogan Page, 2000. - С.29.
3. VARK. A guard to learning styles. [Электронный ресурс]. — Режим доступа: URL: <http://www.vark-learn.com/english/page.asp?P=questionnaire> (дата обращения: 6.12.13).

### ОСОБЕННОСТИ ПРОЕКТИРОВАНИЯ ВИРТУАЛЬНОЙ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

Евдокимова М.Г., Сат О.А.

*Федеральное государственное казённое образовательное учреждение высшего профессионального образования «Восточно-Сибирский институт Министерства внутренних дел Российской Федерации», г. Иркутск, Россия*

До тех пор, пока не занимаешься проектированием через Интернет-ресурс, не представляешь, с какими проблемами столкнёшься и с чего начинать решать вопросы. Цель данной статьи рассмотреть существующие на сегодняшний день мультимедийные технологии в проектной культуре дизайнера и их возможности применения на практике.

Одни учёные усматривают в вопросе проектирования техническую сторону (Д Мёрфи, Бердников А.В., Голубович С.В., Кислов С.А.), другие содержательную сторону процесса (А. Маслоу, МакКлеланда, МакГрегора, Ф. Герцберга, Альдерфера). Вместе с тем, все основоположники разных течений не исключают возможности применения мультимедийного дизайна в системе методологии проектирования.

В первую очередь согласимся с мнением Давида Мёрфи «Каким бы не был компетентным дизайнер проектной работы, ему следует быть одним из членов команды обучающихся» [2]. Понять потребности, возможности и уровень подготовленности команды может сам участник проектной работы. А, следовательно, мотивированность создания любой работы будет высока. Для создания сайта, блогов и, подкастов существует множество Интернет-ресурсов с подробным описанием, как и что сделать. То есть техническая сторона не должна вызвать неоспоримые трудности при создании виртуального ресурса. С точки зрения содержания ресурса командой научно-исследовательского кружка «Полиглот» в рамках научной деятельности ВСМ МВД РФ (ноябрь, 2013г.) было принято решение создать «Виртуальное бюро расследования» для решения коммуникативных задач средствами иностранного языка. Тема определена: «Расследование преступления», задачи поставлены: провести допрос подозреваемого, экспертизу на наличие вещественных доказательств, проанализировать все «за» и «против», но остался неразрешённым вопрос о совмещении техники и речевого искусства. Можно много изложить материала в устной речи и минимум – в письменной речи. Как уживается «техника и искусство», «духовное начало и материальное», «мышление на родном языке и выражение этого суждения на иностранном»?

В своей научной работе Яцук Ольга Григорьевна провела системный анализ поискам этой проблемы.

В Методологии мультимедийной дизайн-деятельности автор включает «определение специфики основных проектных категорий (образ, функция, морфология), анализ особенностей процесса проектирования (формирование, разработка и воплощение дизайнерского замысла), рассмотрение операционной части (средств и приемов)» [1].

В нашем случае нас интересует специфика проектирования. Рассмотрим её категорию.

Функция объекта мультимедийного проектирования влияет на образ и реализуется посредством формы. Специфика категории **проектно-художественный образ** в мультимедийном дизайне обусловлена характеристиками компьютерной виртуальной среды. Все художественные особенности компьютерной виртуальной реальности в той или иной степени присущи каждой из рассматриваемых мультимедийных систем. Общим же для них является то, что главный, средообразующий центр разрабатываемой проектной ситуации – человек, его внутренний мир. *Образно-смысловое ядро объекта проектирования* определяется структурной взаимосвязью содержательно-тематического контекста, идеи дизайнера и рефлексии заказчика. Возможность полилогов, межсубъектных взаимодействий в процессе проектирования и эксплуатации мультимедийных сред (диалог реципиента и автора, реципиента и произведения, реципиента с самим собой) является альтернативой традиционному, принятому в дизайне и ориентированному на материальный мир отношению «объект-субъект». Интерактивность, гибкость и трансформируемость виртуальных сред позволяет им реагировать на изменения запросов и интересов пользователя. Приоритетным становится не зафиксированный результат, а динамично изменяемая ситуация. Это условие определяет принципиальную *имманентную незавершенность художественного объекта* виртуального мира. Виртуальная среда формирует образ как основу коммуникативного процесса, как отношение, определяемое художественной установкой автора и творческой активностью реципиента, отражающей его мировоззрение. В мультимедийном дизайне – сложной творческой деятельности, в которой важно не только *что* разрабатывается, но и *то, как* это делается, – *главной характеристикой проектного образа является эмоционально и телесно переживаемая событийная витальность*. Это усложняет роль дизайнера: задача креативного поиска образа совмещается с задачей руководства, организации, направления активности пользователя. Творческий процесс работы над образом приобретает новые грани. Если по традиционной методике, создавая образ, дизайнер решает задачу сценарного моделирования, то в среде мультимедиа его работа дополняется приемами режиссуры. Образное решение мультимедийного произведения определяется его нелинейной многовариантной структурой, управляемой интерактивными режимами мультимедиа.

Объект становится элементом культуры благодаря форме. Яцук О.Г. даёт определение понятию **морфология** в дизайне. Это строение, структура, форма «изделия», воплощающая замысел дизайнера, организованная в соответствии с его функцией, материалом и способом изготовления. Виртуальная реальность – поле, в котором проектируются как модели реальных объектов (для «испытания») еще не материализованных идей и для получения целостного и наглядно-