

пешным, если он обходится без использования компетентности сотрудников. Компетентность означает способность к принятию проблемных решений и способность к выполнению управленческих решений. Компетентность является характеристикой отдельного сотрудника, рабочей или проектной группы, а также всего предприятия. Эта характеристика неотделима от знаний и включает особенности процесса их использования. Это невидимая и необъяснимая «технология» применения знаний, которую необходимо задействовать в трудовом процессе. Чем сложнее труд, тем ответственнее компетентность его участников. На индивидуальном уровне компетентность проявляется в процессе работы с информацией и знаниями. Он является концентрированным выражением знаний по схеме: данные — информация — знания — компетентность. На уровне организации компетентность проявляется в отношениях между подразделениями в образовании и использовании компетентности групп сотрудников — компетентность управленческих отношений. На межорганизационном уровне речь идет о компетентности холдингов, ассоциаций, объединении, корпораций и сетей организаций — корпоративная компетентность. Компетентность тесно взаимосвязана с принципами самообучающейся организации и управления знаниями. Для принятия решения необходима информация. Оптимальный объем такой информации задается компетентностью тех, кто принимает решение. Оно может быть принято при заданном уровне компетентности. Сам объем информации не имеет значения, если она не трансформируется в компетентность принимающих решение специалистов. Поэтому ориентация на синтез знаний и принятие решений является наиболее актуальной проблемой приобретения студентами квалификации путем использования компьютерных технологий образования.

*Л.Ф. Крюкова, Пинский высший банковский колледж  
Национального банка Республики Беларусь (Пинск)*

#### **СОВЕРШЕНСТВОВАНИЕ ФОРМ И МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ СТУДЕНТОВ ПОСРЕДСТВОМ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ КОМПЬЮТЕРНОГО УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОГО КОМПЛЕКСА**

В условиях возникновения новых наукоемких технологий и производств необходимо формировать будущих специалистов как

творчески мыслящих личностей, способных к самостоятельной деятельности и оценке полученных результатов. В связи с этим необходимы новые технологии обучения, которые бы по возможности максимально обеспечивали управление познавательной деятельностью студентов, формировали культуру профессионального мышления и способствовали развитию личности обучаемого.

Для реализации вышеизложенных целей преподавателям колледжа совместно с Центром информационных технологий БГУ разработан на базе универсальной компьютерной системы Mathematica и апробирован в колледже компьютерный учебно-методический комплекс (КУМК) по высшей математике, состоящий из электронного учебного пособия, курса лекций, практических занятий и проверочно-контрольных тестов.

Для проведения лекций мы используем мультимедийную аудиовизуальную среду, оснащенную ПК, проектором и интерактивной доской SMARTBoard. По каждой лекции готовится конспект для студентов, содержащий свободное пространство для записи ключевых положений, вопросов и ответов. Конспект студенты получают накануне лекции. При такой форме организации учебного занятия студент освобожден от рутинной работы, основное его внимание сосредоточено на содержании лекции. Это позволяет активизировать познавательную деятельность студентов и сделать лекцию информационно насыщенной, емкой, с возможностью проверки качества усвоения материала.

Лабораторно-практические занятия проводятся в компьютерном классе, оснащенном локальной вычислительной сетью. Каждое задание на практическую работу обязательно содержит описание решения типового варианта с применением функций Mathematica и традиционное решение. Практическое занятие начинается с тестирования исходного уровня знаний, применяемых при выполнении заданий. Самостоятельная работа студентов также осуществляется в компьютерном классе во внеаудиторное время по индивидуальному расписанию.

Для контроля знаний студентов используются тесты. Тестирование организуется с помощью Mathematica. Результаты выполнения теста контролируются автоматически и оцениваются по 10-балльной системе.

Комплексное использование средств новых информационных технологий (СНИТ) при проведении занятий по математике и организации самостоятельной работы студентов интенсифицирует изу-

чение данного предмета по таким параметрам, как повышение качества знаний, темп обучения, повышение интереса студентов к математике, формирование информационной культуры обучаемых.

При этом состав КУМК на базе (СНИТ) можно варьировать в зависимости от целей, задач и содержания учебного предмета (курса).

Таким образом, следует констатировать факт возникновения нового поколения средств обучения реализующих возможности СНИТ, цели использования которых помимо традиционно-образовательных, определяются задачами информатизации современного общества, а также необходимостью интенсификации процессов интеллектуального развития студентов.

*Л.П. Володько, Э.М. Дунько,  
Пинский филиал БГЭУ (Пинск)*

#### **НЕКОТОРЫЕ ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ СОВРЕМЕННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ОБУЧЕНИЯ**

Перспективы в повышении эффективности процесса обучения и удовлетворении социальной потребности в непрерывном образовании, современное образовательное сообщество, заинтересованные государственные и коммерческие структуры связывают с современными образовательными технологиями, открытым и дистанционным образованием. Под технологиями обучения (ТО) необходимо понимать комплекс методов и форм обучения, основанный на использовании современных технических средств. К техническим средствам обучения относятся компьютерные, мультимедийные, радио, телевизионные, телекоммуникационные и другие средства. Использование ТО методологически оправдано, если они приводят к повышению эффективности, интенсивности и оптимизации процесса обучения и обеспечивают достижение педагогических целей.

Современные ТО включают в себя различные технологии, методы, методики и приемы, способствующие совершенствованию учебного процесса, такие как: технология направленного и контролируемого самообучения; модульно-рейтинговая технология; когнитивные технологии обучения; интерактивная компьютерная графика; мультимедийные и сетевые технологии; дистанционное