

выбора: многоплатформенность: возможность использования ЭУМК на компьютерах с различными аппаратными конфигурациями, системным программным обеспечением; простота установки и использования ЭУМК: ЭУМК не должен создавать неудобств при его использовании; невысокая ресурсоемкость: ЭУМК не должен быть требователен к ресурсам компьютера, если в этом нет крайней необходимости, выбранные инструментальные программные средства должны оптимальным образом выполнять возложенные функции; стоимость: широкий спектр современных языков программирования и авторских средств разработки, предназначенных именно для создания ЭУМК, имеет самый разнообразный ценовой диапазон. Имеются среди инструментальных программных средств и бесплатные.

В следствие описанного выше, можно сделать вывод о том, что соответствие рекомендациям по разработке электронных учебно-методических комплексов позволит улучшить качество ЭУМК, а следовательно и качество процесса обучения.

УДК 378

Радивилка Е.А., Новик А.С.

МЕТОД СИНЕКТИКИ КАК ОДИН ИЗ АКТИВНЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ

БНТУ, Минск

Научный руководитель Зуенок А.Ю.

В середине 50-х гг. Уильямом Гордоном (США) был предложен новый метод поиска творческих решений – синектика. В переводе с греческого – «совмещение разнородных элементов». В основу синектики положен мозговой штурм.

Главной особенностью является то, что здесь допустима критика, для того чтобы развивать и изменять высказанные идеи. Поэтому для синектики формируют постоянные группы по 5–7 человек, которые не будут негативно реагировать на критику и обижаться, если их предложения будут отвергнуты. Эту группу людей, которые принимают участие в процессе решения поставленной задачи, называют синектиками.

Управляет синектической группой обученный модератор, который должен полностью контролировать ход процесса, постоянно вмешиваясь в дискуссию.

Суть синектики в том, чтобы с помощью четырех типов аналогий раскачать привычные шаблоны видения предмета:

– прямые аналогии. Рассматриваемый объект сравнивается с чем-то похожим, аналогичным объектом природного или искусственного происхождения;

– субъективные (личные) аналогии. Прием, когда участник представляет себя тем предметом или частью предмета, о котором идет речь в задаче;

– символические аналогии. Требуется в парадоксальной форме определить объект (понятие), высветить его суть. Определение должно состоять из двух слов (прилагательное и существительное), где одно слово противоречит по содержанию другому;

– фантастические аналогии. Представить себе вещи такими, какими они не являются, но какими мы хотели бы их видеть.

Удачно сформулированная аналогия и подсказывает решение. Так же для способствования креативности группы синектический модератор может использовать различные техники – движение от более общих к более частным примерам проблемы, процесса (или наоборот), использование ролевых игр и обнаружение аналогий.

Сама же работа по синектическому методу происходит следующим образом:

1 этап. Формулируется и уточняется «проблема как она дана». Объявляется проблема. Выясняются содержание проблемы, эффективные взаимосвязи, возможно, новое формирование проблемы.

2 этап. Формулировка «проблемы как ее понимают». Рассматривают возможности превратить незнакомую и непривычную проблему в ряд более обычных задач. Каждый участник, включая экспертов, обязан найти и сформулировать одну из целей поставленной проблемы.

3 этап. Генерирование идей. Используются аналогии.

4 этап. Перенос выявленных в процессе генерации идей на проблему «как она дана». Важным элементом является критическая оценка идей экспертами.

Делая вывод, можно сказать, что метод синектики, обладая всеми достоинствами активного метода обучения, способствует созданию положительного эмоционального настроя, мотивирует и активизирует речевую и мыслительную деятельность субъектов учения, содействует их личностному самораскрытию, развивая их творческое и критическое мышление, способность к многоканальному восприятию информации при одновременном становлении и развитии ряда качеств необходимых будущему специалисту.

УДК 733

Радивилка Е.А., Однолетков М.О.

SCRUM

БНТУ, Минск

Научный руководитель Дробыш А.А.

В настоящее время, Scrum является одной из наиболее популярных «методологий» разработки ПО. Согласно определению, Scrum – это каркас разработки, с использованием которого люди могут решать появляющиеся проблемы, при этом продуктивно и производя продукты высочайшей значимости.

В классическом Scrum существует 3 базовых роли: 1) Product owner – связующее звено между командой разработки и заказчиком. 2) Scrum master – «служащий лидер». 3) Команда разработки (Development team) – специалисты, производящие непосредственную работу над производимым продуктом.

Основой Scrum является Sprint, в течении которого выполняется работа над продуктом. По окончании Sprint должна быть получена новая рабочая версия продукта. Sprint всегда ограничен по времени (1–4 недели) и имеет одинаковую продолжительность на протяжении всей жизни продукта.

Перед началом каждого Sprint производится Sprint Planning, на котором производится оценка содержимого Product Backlog и формирование Sprint Backlog. Sprint Backlog содержит задачи (Story, Bugs, Tasks), которые должны быть выполнены в текущем спринте. Каждый спринт должен иметь цель, которая является мотивирующим фактором и достигается с помощью выполнения задач из Sprint Backlog.