

Подводя итоги, на основании вышеизложенного, можно сказать, что ЭУМК является одним из лучших способов организации самостоятельной работы студентов, который модифицирует уже существующие традиционные способы, путем перехода роли преподавателя от основной к второстепенной. Правильное использование ЭУМК и грамотное нивелирование его недостатков позволяет увеличить мотивацию студентов, самоконтроль, расширить и укрепить знания в рамках конкретной дисциплины.

### **Список использованных источников**

1. Кашлев, С. С. Интерактивные методы обучения педагогике / С. С. Кашлев. – Минск : Вышэйшая школа, 2004. – 176 с.
2. Полат, Е. С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования: учеб. пособие / Е. С. Полат – 4-е изд. – М. : Академия, 2009. – 268 с.

УДК 371.3

### **Преимущества и недостатки дистанционного обучения**

**Гала Е. Г., студент**

**Садовская Е. С., студент**

*Белорусский национальный технический университет*

*Минск, Республика Беларусь*

*Научный руководитель: к.т.н., доцент Евтухова Т. Е.*

**Аннотация:**

В данной научной работе отображен результат опроса студентов БНТУ относительно дистанционного обучения, в результате чего выявлены его преимущества и недостатки.

Дистанционное обучение, как нововведение в системе образования, вызывает большой интерес среди учеников и педагогов. Многие учебные заведения и учащиеся, в процессе перехода на дистанционном форму обучения, столкнулись с определенными трудно-

стями: начиная от организации учебного процесса до преподнесения информации и обратной связи.

Если говорить про организацию учебного процесса, то на примере ВУЗов нашей страны нужно отметить, что относительно большое количество заведений не были готовы к переходу на дистанционное обучение. Для данной формы нужно было обеспечить каждого преподавателя ПК, а если учитывать условия пандемии, то собственным рабочим местом.

После снабжения необходимыми устройствами встал вопрос: каким образом преподносить информацию? Конечно, в то время уже были платформы для онлайн-обучения: Zoom, Moodle, Ilias и др. Из этого вытекает другая проблема: способность освоения данных программ преподавателями. Естественно, часть преподавателей быстро разобрались с системой работы данных программ, но были и те, которые не владели должными навыками использования информационных современных технологий.

Если рассматривать различные программы для обучения в онлайн-режиме, то главным минусом является узкий спектр возможностей для проведения самого учебного процесса. Например, многие платформы не имеют бесплатного доступа к трансляции экрана преподавателя или показу презентаций, у каких-то встречаются частые технические проблемы, так же не все программы могут предоставить обзор на экраны всех обучающихся, что затрудняет процесс обучения учащихся в учреждении образования.

Конечно, проблем дистанционного образования большое количество, так по словам педагога Ирины Лавриновой [1], главными трудностями являются:

### **1. Различные уровни обучаемости учеников.**

Преподаватели, обычно, делят учеников на базовый, повышенный и высокий уровень обучаемости, и во время проведения занятий анализируют возможность выдачи дополнительного материала.

### **2. Монотонность занятий.**

Многие ученики находят обучение скучным, потому что количество взаимодействий значительно уменьшается, в результате преподавателю постоянно приходится совершенствовать и улучшать методику обучения в онлайн-режиме. На эту тему некоторые преподаватели БНТУ сказали: «Это сложно читать лекцию в монитор,

не видя глаза студентов, такое чувство, что ты говоришь сам с собой или рассказываешь в пустоту».

### 3. Изолированность от общества.

Кроме выше перечисленной проблемы с контактом со стороны преподавателя, нужно учитывать, что многим ученикам и студентам важна коммуникация между собой. Дистанционное обучение не предполагает такой возможности, потому что устройство не может заменить общение с людьми.

### 4. Утомляемость.

Ирина Лавринова говорит: «Я иногда прошу детей закрыть глаза, отвернуться от монитора или выйти из-за компьютера, и выполнить упражнение под моим контролем. Я говорю, что именно делать, а они выполняют упражнения».

С проблемами дистанционного образования мы разобрались. Большинству преподавателей эта система не нравится, затрудняет весь процесс обучения, но что же думают студенты БНТУ. Был проведен опрос, в котором поучаствовали тридцать обучающихся, вопросы приведены на рисунке 1.

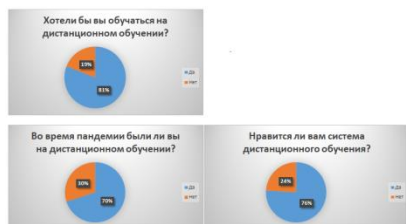


Рис. 1 – Результаты опроса студентов БНТУ

Как показал опрос, не все студенты обучались на дистанционном обучении. Это было связано, что в нашей стране не был введен обязательный переход на онлайн-режим. Но по показателям можно увидеть, что многие хотели бы перейти на эту систему. Конечно, это связано с комфортным обучением. Например, отсутствует большая степень контроля, не требуется перемещение в учебные заведения, что дает экономию времени, кроме этого можно учиться в удобном положении.

Ответ на вопрос о дистанционном образовании остается весьма неоднозначным. Для каждой стороны есть свои плюсы и минусы. Данная система имеет множество нюансов, исправление которых требует больших усилий и времени. Для полного внедрения онлайн-режима понадобится существенный переворот во всем учебном процессе, поэтому переход не может осуществиться.

### **Список используемых источников**

1. Ирина Лавринова, 7 трудностей онлайн-обучения. И как учителю с ними справиться [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [predsovet.org](http://predsovet.org). – Дата доступа: 30.10.2022.

УДК 001.8

### **Гибкая методология разработки программного обеспечения**

**Григоренко А. А., студент**

**Андреев М. А., студент**

*Белорусский национальный технический университет*

*Минск, Республика Беларусь*

*Научный руководитель: к.т.н. Евтухова Т. Е.*

Аннотация:

В данной статье рассматриваются компоненты и методология разработки программного обеспечения.

**Гибкая методология разработки** – разбиение проектов на небольшие части работы, называемые пользовательскими историями. В приоритетном порядке задачи решаются короткими двухнедельными циклами (итерациями).

Agile – это итеративная модель разработки, в которой программное обеспечение создается постепенно с самого начала проекта, в отличие от каскадных моделей, когда код доставляется ближе к концу рабочего цикла разработки.