

Программное средство будет представлять клиент-серверное приложение. Сервер будет разработан на языке программирования JAVA с учетом всех современных тенденций: layout architecture project (Многослойная архитектура проекта).

Клиент разрабатывается на платформе JAVAFX (платформа для создания десктопных приложений с насыщенным графическим интерфейсом). Данная технология выбрана в связи с её кроссплатформенностью и легким переносом на мобильные платформы.

В целом, алгоритм работы системы клиент-сервер будет выглядеть следующим образом:

- очередь студентов, преподавателя, номер работы, пара на которую сформирована очередь;
- расписание преподавателя, дата начала пары, время начала, профессор, предмет;
- отзыв преподавателей о данном студенте, для получения информации о студенте в деканате.

При проектировании необходимо учесть, что система создаётся для организации занятий, и при работе системы будет накапливаться большое количество данных, поэтому хранение необходимо оптимизировать по объёму памяти, необходимой для хранения.

Данное приложение может быть использовано в учебном процессе для того, чтобы эффективно организовать занятия учебного заведения и предоставить преподавателю актуальные данные об учащемся (студенте).

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В СОВРЕМЕННОМ ПРОФЕССИОНАЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ

Г. Н. ВИТОВСКАЯ

Учреждение образования

«Мозырский государственный медицинский колледж»

Аннотация. Выбор той или другой технологии обучения определяется, прежде всего, спецификой содержания учебного предмета и способом его конструирования. Всякая перестройка в структуре учебного предмета влечет за собой перемены в способах преподавания и учения. Современное образование ставит перед собой цель «оснащения» специалиста навыками самостоятельного существования в реальном мире.

Важная особенность, которую необходимо учитывать при организации учебного процесса, – связь педагогической технологии с психологией. Каждое технологическое звено, цепочка, система достигает высокой эффективности, если имеет психологические обоснования и практические выходы. Одни технологические средства, связанные с наглядностью, основываются на особенностях образного мышления и обеспечивают, наиболее яркое восприятие учебного материала. В основании других положены психологические законы запоминания по сходству, по ассоциации, по силе эмоционального возбуждения. Третьи бази-

руются на способности нервной системы к бессознательному освоению информации или навыка в процессе игровой деятельности. Реализацию всех перечисленных технологических средств можно осуществить при использовании игровых технологий.

Г. К. Селевко отмечает: «В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность употребляется в следующих вариантах: в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета; как элементы более широкой технологии; в качестве урока (занятия) либо его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля); как разработка внеклассной работы [1].

Игровая форма занятий создается при помощи приемов и ситуаций, которые обязаны выступать как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности. Опыт показывает, что игровые технологии помогают учащимся раскрепоститься, появляется уверенность в себе. Попадая в ситуации реальной жизни, ситуации успеха, создаваемые игровыми технологиями, учащиеся лучше усваивают любой сложности материал.

Наиболее часто встречаемыми в педагогической практике являются деловые игры, блиц-игры (решаются актуальные практические задачи), организационно-деятельностные игры (цель – решение теоретической или практической проблемы, заданной в рамках конкретной ситуации).

Деловая игра, блиц-игра представляет собой форму воссоздания предметного и социального содержания будущей профессиональной деятельности специалиста, моделирования таких систем отношений, которые характерны для будущей профессиональной деятельности специалиста. Игра воссоздает предметный контекст – обстановку будущей профессиональной деятельности и социальный контекст, в котором учащийся взаимодействует с представителями других ролевых позиций. В процессе игры осваиваются нормы профессиональных и социальных действий.

Сущность организационно-деятельностной игры в том, что игра представляет собой комплекс взаимосвязанных методик или техник (мыслительно-интеллектуальных, социально-психологических и др.), обеспечивающих логически обоснованную смену различных видов коллективной, групповой, микрогрупповой деятельности, нацеленных на создание «продукта игры» – текста, содержащего решение поставленной или даже сформулированной в ходе самой игры проблемы. Решение проблемы и составляет предмет этой игры. Игроки помещены в условия, когда они не знают, что и как делать, какие они должны выработать и применить способы деятельности, коммуникации, мышления, рефлексии, то есть находятся в условиях максимальной неопределенности.

Все игровые технологии находятся во взаимосвязи. В метод обучения игра превращается при условиях: наполнения технологии определенным содержанием; придания содержанию дидактического смысла; наличия мотивации обучаемых; установления дидактических связей с другими методами обучения

Игровые технологии так и остаются «инновационными» в системе образования. Игровые технологии имеют большой потенциал с точки зрения формирования субъектной позиции учащегося в отношении своей деятельности, общения и самого себя [2].

Литературные источники

1. Селевко, Г. К. Современные образовательные технологии : учеб. пособие для педагогов вузов и институтов повышения квалификации / Г. К. Селевко. – М., 1998.
2. Жукова, Г. С. Технологии профессионально-ориентированного обучения : учеб. пособие / Г. С. Жукова, Н. И. Никитина, Е. В. Комарова. – М. : Изд-во РГСУ, 2012.

ОРГАНИЗАЦИОННЫЕ АСПЕКТЫ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ПОДГОТОВКИ СТУДЕНТОВ ДЛЯ ИССЛЕДОВАНИЙ ЗЕМЛИ ИЗ КОСМОСА

А. Б. ГАВРИЛОВИЧ

Учреждение образования

*«Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники»
филиал «Минский радиотехнический колледж»,*

Е. О. КИРИК-МАЛЬКО

НПУ «Пеленг-Оптика» НКУ «Космос»

Аннотация. Рассматриваются организационные аспекты дополнительной подготовки студентов для исследований Земли из космоса средствами кружковой работы и факультатива. Такая необходимость возникает в учебном процессе и направлена на развитие интереса студентов к исследованиям в актуальных научных направлениях. Метод способствует профессиональной ориентации студентов на начальной стадии обучения.

Современная научная периодическая печать по атмосферной оптике содержит большое количество экспериментальных данных, в том числе снятых из космоса, их вероятностных и статистических моделей, необходимых для решения широкого круга научных и практических задач. Дистанционные методы исследования атмосферы и земной поверхности, спектральные сканирующие системы находят все большее применение для анализа свойств природных объектов [1]. Происходящие в них физические процессы очень сложны и никакой математический аппарат не в силах формализовать их полностью в рамках базового профессионального образования. В этих условиях возникает необходимость в поиске таких форм обучения, которые приобщали бы учащихся к космической тематике на более ранних стадиях. Одной из возможных форм является дополнительное образование через факультатив по физике и кружковую работу. Такая форма обучения уже практикуется в филиале БГУИР МРК. Дополнительные занятия предлагают студенту темы по интересам, которые отражали бы главные информационные компоненты космического мониторинга атмосферы и подстилающей поверхности. Это **спектрометрия, эллипсометрия и видеополяриметрия** [1, 2]. Основное внимание уделяется при этом перспективным высокоинформативным технологиям, предполагаемым для внедрения. Учащиеся и студенты получают в МРК первоначальный опыт работы на соответствующих устройствах, изготовленных самостоятельно. Конструкция макетов определяется руководителем кружка, опытом, приобретенным при создании измерительных систем для натуральных экспериментов. В условиях дефицита финансирования рас-