

Встречаются сведения, что Индонезия впервые заявила о желании покупать военные игры, разрабатываемые компьютерной промышленностью США, однако американцы отказались продавать свои военные симуляторы, мотивируя этот шаг, прежде всего строгой «направленностью» своей продукции на нужды ВС США.

Для Министерства обороны Республики Беларусь разработчиком компьютерных игр является компания Wargaming. Если ее проекты оправдают надежды, аналогичные технологии подготовки военнослужащих будут использоваться в воинских частях. Компьютерные игры и симуляторы в будущем могут использоваться в дополнение к профессиональным тренажерам. Речь идет об игре World of Tanks.

WorldofTanks — клиентская массовая многопользовательская онлайн-игра в реальном времени в жанре аркадного танкового симулятора в историческом сеттинге Второй мировой войны.

Современные компьютерные технологии по своему значению не только сравнимы, но и могут превышать традиционные экспериментальные и теоретические научные методы. Поэтому обучение принципам компьютерного моделирования способствует расширению знаний обучаемых в области теоретических основ изучаемой дисциплины. Использование компьютерных игр не может полностью заменить практические занятия военнослужащих, но способствуют увеличению объема полученных навыков, максимальных приближенных к реальности.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭЛЕКТРОННЫХ УЧЕБНЫХ ПОСОБИЙ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ

*Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники
г. Минск, Республика Беларусь*

Абрамович А. П.

Образцов С.И.

Современное общество ставит перед человеком новые проблемы. Среди них важное место занимает проблема ориентации во все увеличивающемся море информации, поступающей по самым разным каналам. Педагоги во всем мире отмечают тенденцию к сокращению доли учебной информации в общем ее объеме, получаемом учащимися.

Доминантой внедрения компьютера в образование является резкое расширение сектора самостоятельной учебной работы, которая эффективна, как правило, только в активно-деятельностной форме.

Принципиальное новшество, вносимое компьютером в образовательный процесс – интерактивность, позволяющая развивать активно-деятельностные формы обучения. Именно это новое качество позволяет надеяться на эффективное, реально полезное расширение сектора самостоятельной учебной работы. Таким образом, основой общей теории компьютерных технологий обучения должно стать развитие деятельностной активности обучаемого.

Внедрение в учебный процесс компьютерных обучающе-контролирующих систем, обладающих в силу своей интерактивности мощными возможностями ветвления процесса познания и позволяющих обучаемому субъекту прямо включиться в интересующую его тему - это один из наиболее действенных способов повышения эффективности обучения.

Даже самый полный учебник не в состоянии вместить в себя весь объем информации, которая может понадобиться студенту по данному предмету, всегда требуется дополнительная литература. С появлением Интернета и бурным развитием тематических сайтов и порталов различного назначения стало возможным найти практически любую информацию, подключившись к сети и сделав несколько запросов к поисковым машинам. Но и с подобной системой поиска информации возможны определенные сложности.

Современные компьютерные дидактические программы (электронные учебники, компьютерные задачки, учебные пособия, гипертекстовые информационно-справочные системы - архивы, каталоги, справочники, энциклопедии, тестирующие и моделирующие программы-тренажеры и т.д.) разрабатываются на основе мультимедиа-технологий, которые возникли на стыке многих отраслей знания.

Использование цветной компьютерной анимации, высококачественной графики, видеоряда, схемных, формульных, справочных презентаций позволяет представить изучаемый курс в виде последовательной или разветвляющейся цепочки динамических картинок с возможностью перехода (с возвратом) в информационные блоки, реализующие те или иные конструкции или процессы. Мультимедиа-системы позволяют подать дидактического материала максимально удобной и наглядной, что стимулирует интерес к обучению и позволяет устранить пробелы в знаниях. Кроме того, подобные системы могут и должны снабжаться эффективными средствами оценки и контроля процесса усвоения знаний и приобретения навыков.

Вполне прозрачно для понимания, что мощь новых педагогических инструментов растет при увеличении производительности, объемов памяти, пропускной способности внутренней шины отдельно взятого компьютера или коммуникаций компьютерной системы.

Уровень интерактивности и мультимедийности продукта в купе со сложностью используемых моделей определяет адекватность отображения картины реального мира, степень взаимодействия пользователя с отображаемыми объектами, его влияние на процессы.

Таким образом, электронные учебные пособия могут использоваться как в контексте лекции, так и в качестве материалов для самостоятельной работы студентов. Последнее особенно важно в условиях развития дистанционных форм образования. Несмотря на все преимущества, которые вносит в учебный процесс использование электронных учебных пособий, следует учитывать, что электронные пособия являются только вспомогательным инструментом, они дополняют, а не заменяют преподавателя.

Список использованных источников:

1. Информационно аналитический ресурс о системе высшего образования. [Электронный документ]. – (<http://edubelarus.info/index.php?newsid=2703>).

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК ФАКТОР ЭВОЛЮЦИИ ФОРМ И МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ

*Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники
г. Минск, Республика Беларусь*

Кухарчук И. В.

Образцов С.И.

Актуальность избранной темы объясняется существом и общечеловеческой значимостью затрагиваемого материала. Дело в том, что проблема информатизации и непосредственно связанной с ней компьютеризации всех сфер человеческой деятельности является одной из глобальных проблем современного мира. Причина тому - неслыханное для предшествующих эпох повышение роли информации, превращение ее в одну из важнейших движущих сил всей производственной и общественной жизни. Происходящий параллельно стремительный скачок в развитии аппаратных средств, т.е. собственно компьютеров как технических устройств за последние 2-3 года сделал эту технику достаточно доступной. Поэтому внедрение компьютерных технологий в образование можно охарактеризовать как логичный и необходимый шаг в развитии современного информационного мира в целом.

Подтверждением этого может служить возникновение целого ряда специальных научных центров, непосредственно занимающихся проблемами информатизации и компьютеризации образования (НИИ НИТ АПН Украины, специальный отдел НИИ кибернетики Украины, Международная академия информатизации образования и созданный на базе ее иностранных отделений Всемирный распределенный университет, и т.д.).

Такой факт, как появление специализированных периодических изданий, литературы общего педагогического порядка по проблемам компьютеризации и множеству соответствующих методических разработок говорит о существовании острой актуальности данной проблемы для современной школы на всех уровнях.

Современная наука концентрирует внимание на теоретической разработке концепции и структурно-организационных моделей компьютеризации образования, так как на данный момент, ввиду отсутствия стабильных позиций в этом вопросе, реальная компьютеризация учебного процесса на местах фактически отсутствует.

Обоснование безотлагательной необходимости внедрения компьютерной и микропроцессорной техники в школьную практику содержит два основных, тесно связанных между собой слагаемых. Во-первых, огромные технико-операционные возможности компьютера несут в себе несравнимый с ранее применявшимися техническими средствами обучения, дидактический материал, который может и должен быть реализован в учебно-воспитательном процессе. Во-вторых, подлинная действенность научно-технического прогресса (а широкое применение компьютеров – одно из ярчайших его проявлений) в решающей степени зависит от подготовки кадров на уровне современных требований.

Поэтому изучение и использование компьютерной техники в учебном процессе – важнейший компонент подготовки учащихся к дальнейшей трудовой жизни. Нельзя не учитывать того, что для большинства выпускников средних и высших учебных заведений будущая профессия станет по преимуществу компьютерной.

Предоставленные результаты:

1. Основные этапы эволюции систем образования и их движущие силы.
2. Обзор литературы по проблемам компьютеризации. Тенденции, которые на данный момент могут рассматриваться в качестве принципиальных основ компьютерного обучения.
3. Обзор существующих компьютерных программных средств педагогического назначения.
4. Тенденции развития форм и методов обучения на основе новых принципов использования ПК.
5. Возможные варианты комплексного использования ПК в конкретных сферах педагогической деятельности.

Гипотеза: Последовательное, систематическое внедрение в педагогический процесс ПК-технологий и сетевых коммуникаций способно не только расширить существующий арсенал методических средств, но и полностью изменить существующие формы обучения.

Произведено обобщение большого круга общепедагогических и методических достижений частного характера и в обозначении общих тенденций процесса компьютеризации образования.

Значимость проведенного исследования проявляется в процессе разработки стратегии процесса компьютеризации для конкретных учебных заведений.

Список использованных источников:

1. Алпсон С. Успех программного обеспечения /С. Алпсон // Интеркомпьютер. – Минск, 1991. –121 с.
2. Бабанский Ю. К. Оптимизация процесса образования / Ю. К. Бабанский // Оптимизация процесса образования. – Москва, 2009. –82 с.

СЕТЕВОЙ ОБУЧАЮЩИЙ ТРЕНАЖЕР АППАРАТУРЫ П-302-О

*Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники
г. Минск, Республика Беларусь*