

- умение обобщать типичные ситуации, применять и комбинировать хорошо известные программистские приемы и типовые алгоритмы;
- нацеленность на повышение культуры собственного труда за счет обеспечения себя необходимым инструментарием.

Г. Х. Казимова, Ш. Р. Убайдуллаева,
И. Турсунов

ПРИМЕНЕНИЕ КОНЦЕПЦИИ ИНТЕРАКТИВНО-ДЕЯТЕЛЬНОСТНОГО ОБУЧЕНИЯ В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ

The Realization to this concepts in partition video-lectures on some it is enough small logically complete steps so as training system gave the trained possibility by itse to execute the action.

Известно, что наиболее эффективный способ преподавания – это наглядная демонстрация и объяснение изучаемого материала одновременно: лучше один раз увидеть (в случае обучения работе на компьютере – самому щелкнуть мышью или нажать клавишу клавиатуры), чем много раз услышать (прочитать). Иначе говоря, должна быть реализована концепция интерактивно-деятельностного обучения, т. е. даже во время видеолекций обучаемый должен активно участвовать в процессе обучения, а не быть пассивным слушателем и зрителем. Реализация этой концепции видится в разбиении видеолекции на некоторые достаточно мелкие логически законченные шаги, с тем чтобы обучающая система предоставляла обучаемому возможность самостоятельно выполнить действие, теоретическое обоснование которого он только что прослушал и прочитал. При этом правильность выполнения действий контролируется, неверно выполненное действие комментируется и обучающая система требует его повторного выполнения. Это особенно актуально в случае самообразования и дистанционного обучения, когда преподаватель лишен возможности видеться «лицом к лицу» с обучаемым, а следовательно, контролировать уровень его вовлеченности в процесс обучения.

В связи с развитием Web-технологий актуальным становится вопрос развития и внедрения их в процесс обучения. На данный момент самым перспективным направлением в данной сфере является создание электронных книг. Значение электронных книг стремительно возросло за последнее десятилетие, они полностью вошли в арсенал педагогики как средство

обучения наравне с их печатными аналогами. Следует учесть, что они по некоторым параметрам и возможностям даже превосходят печатные издания, например, в электронную книгу можно включить анимацию, звуковые эффекты. Сегодня можно говорить о новом этапе развития средств разработки электронных книг. Электронные книги создаются на основе программных средств Microsoft FrontPage, Macromedia Flash, Macromedia Dreamweaver и др. Эти программные средства предоставляют в интерактивном режиме инструменты для создания электронных книг даже пользователям. Все образцы создаваемых электронных книг могут иметь в качестве универсальной основы язык гипертекстовой разметки (Hyper Text Markup Language). Благодаря этому все электронные книги, созданные посредством этих программ, можно прочесть на любом компьютере с операционной системой Microsoft Windows. Программой, осуществляющей просмотр данных электронных книг, является браузер (Internet Explorer).

В связи с развитием глобальной сети Интернет в области информационных технологий появились новые средства сбора, обработки, приема и передачи данных. В настоящее время электронные книги можно просматривать и непосредственно в сети. Электронные учебные средства, в отличие от обыкновенных учебников, которые содержат рисунки, графики и тексты, должны иметь мультимедийные и анимационные объекты. Электронные книги несут в себе не только обучающую составляющую, но и элементы контроля знаний, так как они состоят из заданий и тестов и создаются на основе концепции интерактивно-деятельностного обучения.

**О. Б. Лунегов,
А. А. Карпов**

МОДЕЛИРОВАНИЕ ТЕХНИЧЕСКИХ ОБЪЕКТОВ КАК СПОСОБ ПОВЫШЕНИЯ ЭФФЕКТИВНОСТИ ИЗУЧЕНИЯ СИСТЕМ УПРАВЛЕНИЯ

Main problem of the mixed modelling (simulation) of control systems is shaping signals describing a condition of object in the correspondence from it by properties. One from possible versions of a solution of the given problem is the use of the programmed functional generator used as a model of object of management.