

СОЗДАНИЕ ОБУЧАЮЩИХ И КОНТРОЛИРУЮЩИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ПРОГРАММ

Использование мультимедийных компьютеров в образовании, особенно при преподавании гуманитарных дисциплин, явление не новое, но еще недостаточно разработанное. Наибольшее распространение получили технические средства обучения (аудио, кино, видео). В практике все технологии, использующие специальные технические информационные средства, называют информационными технологиями обучения.

Когда компьютеры стали широко применяться в образовании, появился термин «новая информационная технология обучения». Вероятно, более удачным будет использовать в данном случае термин «компьютерная технология».

Компьютерные технологии развивают идеи программированного обучения, открывают новые варианты технологии обучения, связанные с постоянно возрастающими возможностями мультимедийных компьютеров и телекоммуникаций. Компьютерные технологии обучения – процессы подготовки и передачи информации обучаемому, средством осуществления которых является компьютер.

Но компьютер – лишь «железо», и пользы от него не больше, чем от консервной банки, если не будет создано специальных обучающих и контролирующих программ по соответствующим гуманитарным дисциплинам.

На этом этапе и появляются проблемы. Во-первых, несмотря на имеющийся богатый выбор программного обеспечения для персонального компьютера, многие пользователи ощущают потребность в разработке таких программ, которые удовлетворяли бы их конкретные потребности. Во-вторых, высокая стоимость программного обеспечения не позволяет многим учебным заведениям своевременно и в нужном количестве заменять устаревшие программы или закупать новые. В-третьих, даже если профессиональный программист будет создавать конкретную узкоспециализированную программу, то он все равно не сможет проникнуть во все тонкости данной области.

Выходом из этой ситуации может являться создание программ полуфабрикатов, которые конкретный пользователь смог бы доработать, или использование оболочек для создания обучающих программ. В крайнем случае пользова-

тель может освоить и программирование. При любом способе создания обучающих и контролирующих программ будут получены так называемые «дилетантские» программы. Пусть они не обладают определенной эlegantностью исполнения, но разве все программы должны быть произведением искусства? Кроме того, пользователю-непрограммисту легче освоить азы программирования, чем профессионалу-программисту понять, что же хочет получить заказчик. Далее, если «дилетантская» программа действительно представляет ценность для широкого круга пользователей, она может быть оптимизирована профессиональными программистами. Самое важное то, что «дилетантская» программа решает задачи непрофессионала, причем так, как он этого хочет.

На кафедре швейного производства в рамках дипломного проекта сделана попытка создания ряда обучающих и контролирующих программ по предмету «История костюма и моды».