

вить свой ум, поскольку необходимо выстроить интригу и реализовать ее; развития психологической пластичности; развития умения ориентироваться в реальных жизненных ситуациях, проигрывая их неоднократно в своем вымышленном мире; выработки активного отношения к жизни и целеустремленность в выполнении поставленной цели.

Использование моделирования в обучении имеет два аспекта. Во-первых, моделирование служит тем содержанием, которое должно быть усвоено обучающимися в результате обучения, тем методом познания, которым они должны овладеть. Во-вторых, моделирование является учебным действием и средством, без которого невозможно полноценное обучение (Л. М. Фридман). Смысл моделирования заключается в возможности получения информации о явлениях, происходящих в оригинале, путем переноса на него определенных знаний, полученных при изучении соответствующей модели (Т. Ю. Основина). Основными атрибутами игрового моделирования являются имитация того или иного аспекта человеческой деятельности; участники игрового моделирования получают разнообразные роли, определяющие интересы и побудительные стимулы в игре.

Таким образом, игровое моделирование является многомерным динамическим образованием. Сложность изучаемой проблемы приводит к тому, что игровое моделирование пока остается достаточно дискуссионной темой: в специальной литературе до сих пор нет единого взгляда на иерархию видов игрового моделирования. Анализ философских, педагогических и психолого-педагогических исследований показал, что изучение игрового моделирования приобрело особую научно-теоретическую значимость. Однако игровое моделирование относится к малоизученным вопросам.

А. М. Южаков

ИНФОРМАТИЗАЦИЯ ПРОЦЕССА ОБРАЗОВАНИЯ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ FLASH-ТЕХНОЛОГИЙ

Все более очевидным становится влияние уровня образования человека на его конкурентоспособность и уровень жизни.

Изменились требования, предъявляемые к образованию: работник должен постоянно овладевать новыми знаниями, уметь продуктивно использовать информационные ресурсы, используя не просто персональный компьютер, но и интернет-технологии.

Интернет-технологии расширяют возможности обучения, позволяют сделать процесс обучения более интенсивным и коммуникативно насыщенным.

В настоящее время Интернет-технологии развиваются быстрыми темпами, и все большее распространение получают программные продукты, позволяющие создавать веб-приложения и интерактивные программные продукты, веб-анимацию. К таким программным продуктам можно отнести: Adobe Gif Animator, 3dsmax, Corel R. A.V. E., Macromedia Flash, Maya и многие другие.

Flash-технологии, или, как их еще называют, технологии интерактивной веб-анимации, были разработаны компанией Macromedia и объединили в себе множество мощных технологических решений в области мультимедийного представления информации. Ориентация на векторную графику в качестве основного инструмента разработки Flash-программ позволила реализовать все базовые элементы мультимедиа: движение, звук и интерактивность объектов. При этом размер программ минимален и результат их работы не зависит от разрешения экрана у пользователя – а это одно из основных требований, предъявляемых к интернет-проектам.

Помимо вышперечисленного, существует возможность вставки во Flash-ролик растровой анимации, видеофильма, добавления звуковых эффектов и фоновой музыки, способствующих восприятию информации, активизирующих познавательный процесс.

Одна из наиболее интересных возможностей Flash-технологий – это создание интерактивной модели, где учащийся может самостоятельно влиять на происходящие события, что способствует его погружению в предмет изучения, превращает его из стороннего наблюдателя в действующее лицо системы и переводит его с уровня получения новых знаний на уровень профессионального понимания и приобретения начальных навыков и умений.

Вначале Flash-технологии использовались преимущественно для создания различных анимированных баннеров и заставок, затем большую популярность приобрели Flash-игры и короткие анимационные Flash-ролики. Затем технология Flash все чаще стала применяться для создания сложных интерактивных сайтов и превратилась в промышленный стандарт для работы с интерактивным контентом. Одно из главных удобств Flash,

принесшее этому продукту широкую популярность, – обеспечение принципа «Разработал единожды, распространяй везде».

Программа Macromedia Flash позволяет легко, без специальных навыков и знаний научиться создавать вначале простые анимацию и программные продукты, затем усложнять и совершенствовать их.

Одним из вариантов применения программы является создание тестов. С ее помощью создавать тесты для контроля знаний обучающихся могут не только преподаватели информатики, но и преподаватели иных дисциплин, обладающие минимальными навыками работы с ПК.

Один из способов, позволяющих создать простейший тест без применения каких-либо специальных знаний программирования, – использование стандартных встроенных в Macromedia Flash шаблонов. Суть разработки заключается в следующем:

- выбирается стандартный шаблон;
- корректируются загрузочные и итоговые надписи на текстовом слое;
- определяется тип вопросов, используемых в тесте (с одним или несколькими вариантами ответа, динамический ввод пользователя и т. д.);
- выбираются компоненты для вопросов;
- компоненты располагают на кадрах в анимационном слое;
- редактируется содержание каждого компонента отдельно в каждом слое, задается значение кнопок, расположенных на форме, и компонентов для вопросов;
- выбирается формат для сохранения Flash-ролика (.exe или .swf);
- сохраняется файл.

Другим вариантом использования Flash-технологии в образовании является Flash-презентация. Она является сегодня одной из наиболее эффективных рекламных технологий. Flash-презентация – важный элемент корпоративного стиля, позволяющий произвести хорошее впечатление и свидетельствующий о серьезном подходе к теме презентации.

Flash-презентации легко адаптируются для публичных выступлений. Правильно организованная подача информации с учетом оригинального оформления позволяет достигнуть высокой эффективности воздействия Flash-презентации на потенциальных клиентов и партнеров.

В основе Flash-презентации – анимация и Flash-технология. Flash-презентации – это интерактивный фильм, который за короткое время по-

зволяет максимально эффективно донести суть вопроса до клиента или партнера, обучающихся или преподавателей.

Создание и внедрение диагностирующих методик контроля и оценки уровня знаний обучаемых, а также создание Flash-презентаций по общепрофессиональным и специальным дисциплинам является перспективным направлением информатизации образовательного процесса на факультете высшего профессионального образования филиала РГППУ в городе Березовском.