

В гуманитарном вузе мультимедийные презентации могут быть использованы, как в рамках аудиторной работы (на лекциях и семинарских занятиях), так и во внеучебное время, например в рамках мероприятий НИРС. Среди таких мероприятий, мы называем, прежде всего, научные конференции.

Анализ практики показывает, что в настоящее время большинство студентов гуманитарных специальностей способны самостоятельно подготовить мультимедийную презентацию по заданному алгоритму. Причем, у студентов не вызывает затруднений поиск необходимого материала. Современный студент-гуманитарий способен работать с различными типами информации, находящейся на различных носителях.

Основным источником информации для подготовки мультимедийной презентации является Интернет. Сегодня в глобальной компьютерной сети находится множество электронных копий архивных документов, различных исторических источников, включая уникальные тексты античности и средневековья, материалов археологических и этнографических экспедиций, коллекций фотографий и изображений, фотоматериалов, существуют электронные журналы научного профиля, обеспечен доступ к большому количеству исследовательских статей и книг, организуются многочисленные виртуальные «круглые столы».

Для работы с материалами, полученными из сети Интернет студенту необходимы навыки получения, отбора и хранения информации, ее критического восприятия и включения в контекст презентации. При подготовке мультимедийной презентации открывается такая возможность. Кроме того, студенты могут научиться преобразовывать информацию, делать ее подконтрольной, устанавливать идентичность электронной версии и оригинала документа (источника), определять статус научных статей, размещенных в сети. Они знакомятся с информационной средой научных исследований, электронными каталогами ведущих библиотек и университетов, компьютерными энциклопедиями, коллекциями всемирно известных музеев.

Внедрение мультимедийных презентаций в процесс обучения позволяет повысить мотивацию обучения, сформировать умения реализовывать разнообразные формы самостоятельной деятельности по обработке информации, создать особую обучающую среду, в которой появляются широкие возможности учета индивидуальных особенностей студентов и развития их творческих способностей.

Таким образом, мультимедийные презентации могут стать эффективным средством повышения качества профессиональной подготовки студентов гуманитарных специальностей.

Самсонова Л.Н.

ПРИМЕНЕНИЕ ИДЕОЛОГИИ ПРОГРАММЫ «ПУТЬ К УСПЕХУ» НА УРОКАХ ИНФОРМАТИКИ

sln-2004@mail.ru

муниципальное образовательное учреждение «Лицей №15»

г. Сарова Нижегородской области

«Мы много знаем и ещё больше говорим
о лично-ориентированном обучении,
но очень плохо понимаем, как это сделать
на обычном уроке ...» А.М.Баннов

Тема «Информатизация общества», на мой взгляд, является одной из самых сложных тем для учителя. Как правило, формально обозначаются вопросы темы, далее в лекционной форме предлагается материал. В результате, познавательный интерес у детей отсутствует, в голове пустые формулировки, а по отчётам - материал усвоен учащимися. Что же делать? Создание кластеров, применение мозгового штурма, использование таксономии уровней познания Блума при задавании вопросов, поиск единого решения для всей группы – всё это позволяют исправить ситуацию.

Создание кластеров:

Существует множество различных определений понятия - кластер. Совокупность точек выборки, близких по своим характеристикам (мат. стат.); Один из подходов к созданию многопроцессных компл. (выч. тех.); Гроздь (лат). Бесспорно, прослеживаются некоторые цепочки взаимосвязанных единиц. Выстраивание связей между понятиями - самое ценное в любом кластере. Итак, учащиеся делятся на группы по 3-4 человека. Ребята создают кластеры для понятий: «Индустриальное общество», «Информационное общество». Используя материалы учебника, свой жизненный опыт, учащиеся выстраивают взаимосвязи и получают полную классификацию. Далее следует представление и защита своего кластера. Особенно интересно, когда разные группы разрабатывают кластер по одной и той же теме. Безусловно, есть повторы, но элементы собственных открытий, никого не оставляют равнодушным. Таким образом, работая в малых группах, ребята самостоятельно добывают, приумножают свои знания.

Использование таксономии уровней познания Блума:

Большинство вопросов, которые задаются ученикам в школах, как правило, требуют от них применения мышления низкого порядка. Использование заданий с элементами сравнения, обобщения и прогноза помогают подняться на уровень мышления высокого порядка. Работая в группах по 3-4 человека, ребятам предлагается провести «Мозговой штурм» и ответить на вопрос: «Какие пять открытий в области информатизации общества за последние годы, на ваш взгляд, оказали наибольшее позитивное или негативное влияние на развитие информационного общества?» Далее ребята выбирают из списка одно открытие и приводят примеры его позитивных, а затем негативных последствий. Наконец, учитель предлагает сделать прогноз: «Предвидите ли вы какие-либо открытия в области информатизации общества, которые произойдут, но которых не следовало бы добиваться?» После каждого вопроса идёт обсуждение, и представление результатов. Таким образом, цепочка предлагаемых вопросов позволяет подняться на уровень мышления высокого порядка. А это уже творчество!

Поиск единого решения для всей группы. Многим знакома ситуация несогласия, не принятие чужого мнения. Найти компромисс нелегко. Умение работать в команде развивают задания по выработке группового, т.е. единого решения. Учащимся предлагается дать определение понятию: «Информационная культура». Первый этап: каждый работает самостоятельно, вырабатывая существенные признаки для данного понятия. Второй этап: объединение в пары. Теперь уже пара находит важные признаки для понятия. Процесс объединения повторяется. Далее группы из 4-х человек ищет единое решение и т. д. В результате вся группа, весь коллектив должен принять единственное решение. Отчеты групп на любом этапе могут быть оформлены в виде презентации.

Рассмотренные приемы работы, безусловно, нацелены на личность учащегося. Объединение элементов традиционного обучения, в центре которого стоит учитель, с элементами личностно-ориентированный подхода, в центре которого находится ученик, наиболее полно помогут сформировать навыки, необходимые ученику, чтобы быть успешным в 21 веке.

Садчиков И.А.

РАСКРЫТИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ ЭКСПЕРТНЫХ СИСТЕМ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКЕ СПЕЦИАЛИСТОВ ПО СОЗДАНИЮ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

*Российский государственный профессионально-педагогический университет
г. Екатеринбург*

Создание компьютерных игр – творческий процесс, вовлекающий в себя использование множества специальных знаний, имеющих отношение не только к чистой математике, но и к таким областям искусства, как художественное творчество и музыка. Последнее совершенно не вызывает удивления, так как современная компьютерная игра больше походит на фильм, нежели на книгу и поражает игрока, в первую очередь не монотонным описанием происходящих на экране событий, а ярким видеорядом и впечатляющими звуковыми эффектами.

В создании современной компьютерной игры принимает участие множество специалистов по графике, дизайну и музыке. К творческим специалистам, работающим в области игровой индустрии можно отнести художников, специалистов по звуку и гейм-дизайнеров. Рассмотрим все эти специальности по порядку, для того, чтобы определить те требования, которые проявляет индустрия к специалистам – игровстроителям.

1. Художники – в действительности, созданием компьютерных игр занимаются несколько видов специализированных художников, выполняющих последовательности различных работ. Среди игровых специалистов художественного профиля можно выделить.
 - а. Моделлеров – специалистов по трехмерной графике, занимающиеся созданием 3D моделей и реалистичного окружения виртуальных сцен. В условиях современного игровстроения на них ложиться большая часть работы, ибо плоские (2D) проекты в настоящее время практически сошли со сцены и издателями всерьез не рассматриваются. Моделлеры должны обладать знаниями о современных пакетах 3D анимации, таких как Maya и 3D Studio Max. Кроме того, представители описываемой художественной специальности должны обладать начальными знаниями в области архитектуры и графического дизайна.
 - б. 2D Художников – описываемые специалисты занимаются созданием плоских изображений, спрайтов и так называемого пиксель-арта (создание изображений маленького размера). 2D Художники должны обладать знаниями современных графических пакетов обработки плоских изображений – Adobe Photoshop и Corel Draw. Кроме того, они должны уметь быстро создавать скетчи и перекладывать словесные описания гейм-дизайнеров на язык графических образов.