

Форма была указана руководителем как справочник, в котором имеется следующая структура:

Первый раздел справочника состоит собственно из описания методов моделирования:

Название метода

Суть метода.

Примеры тел, построенных данным методом и действий, оказываемых на тело.

Описание всех параметров методов с иллюстрациями изменений их.

Упражнения по применению метода.

Задание для самостоятельной работы, для закрепления знаний и умений.

Второй раздел справочника содержит упражнение, в котором показано как смоделировать объект несколькими методами.

Третий раздел содержит тренинг – систему, в которой проверяется узнавание методов моделирования учащимися.

Данный справочник предполагается использовать в курсе по 3D Max в совокупности с другими справочниками по примитивам, редактору материалов, освещению.

**С. В. Чёнушкина, гр. КТ-401**

## **ПРИВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ**

Многолетние исследования по раскрытию секретов привлекательности компьютерных игр привели к выявлению ряда характерных особенностей, которые могут сыграть существенную роль при построении учебного курса.

Во-первых, целеполагание. Ясная постановка целей и задач позволяет обучаемому не только видеть связь с методикой преподавания, но и самому выбирать возможности её достижения.

Во-вторых, разнообразие. Четкая иерархия целей и задач, разнообразие форм и заданий позволяет осуществить индивидуальный подход и повысить уровень знаний самим студентом. Обучаемый должен сам выбирать алгоритм

решения задачи, путь к достижению цели, что способствует развитию творческого мышления человека и его потребности в самообразовании.

В-третьих, оценка результата. Необходимо разработать такую систему оценивания учебной работы студента, которая фиксировала бы не только конечный результат, который часто не дает полного представления об уровне знаний, но и промежуточные ошибки и достижения. Это позволит избежать фальсификации результата и даст дополнительные стимулы к изучению теоретического материала.

В-четвертых, самостоятельность. Необходимо предоставить обучаемому, самостоятельно принимать решения и выбирать альтернативы, соответствующие его уровню и интересам, что способствует вовлечению студента в учебный процесс, развитию системного и творческого мышления.

В-пятых, соперничество. В процессе овладения новыми технологиями, разработке программ и приложений студенты (не) осознанно стремятся превзойти остальных, этим можно воспользоваться при изучении дисциплин, где компьютер используется как средство, например, «компьютерное моделирование электронных устройств», «искусственный интеллект», «экономика» и др. Метод анализа предыдущих работ – эффективный метод для повышения уровня написания собственных.

Учет всех этих особенностей очень важен при разработке учебного курса, составления методики или плана занятия. Он позволит не только увеличить процент овладения знаниями, но и сделать учебный процесс увлекательным и интересным.

**А. В. Чиркова, гр. ИС-501**

## **УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**

### **РАЗДЕЛА «РАБОТА СО ЗВУКОМ»**

Статистики говорят, что в России каждый пятый гражданин имеет начальное музыкальное образование. В это вполне можно верить, учитывая традиционное желание большинства родителей привить своему чаду тягу к прекрасному. Многие из нас, освоив в детстве гитару или фортепиано, получают