

2. Справочник
3. Контрольные задания.

Лабораторные работы позволяют освоить технологию создания тестовых заданий средствами Macromedia Authorware.

Структура лабораторных работ:

- теоретический материал (содержит краткую информацию по данной теме);
- цель и задачи лабораторной работы;
- примеры решения задания с пошаговым выполнением;
- демонстрационные материалы;
- контрольные вопросы;
- контрольные задания.

В справочнике представлены дополнительные данные и возможности для создания тестовых заданий.

Контрольные задания предлагают примерную тему самостоятельного создания тестового контроля.

После выполнения лабораторных работ студент должен уметь создавать тестовый контроль средствами Macromedia Authorware.

А. А. Замятина, гр. ИС-501

РАЗРАБОТКА РАЗВИВАЮЩИХ ИГР И УПРАЖНЕНИЙ ДЛЯ ДЕТЕЙ ОТ 5 ДО 7 ЛЕТ

В последнее время назрела необходимость создания коррекционных программ развития интеллекта для детей дошкольного возраста. Существует достаточно много различных книг, игр, упражнений способствующих развитию интеллекта, но мало компьютерных программ предназначенных для развития детей от 5 до 7 лет.

Особенно остро эта проблема появляется, когда речь идет о развитии детей с ограниченными возможностями, он с сохранным интеллектом, для которых необходимы специальные программы, облегчающие их обучение.

Моя дипломная работа – это социальный заказ Некоммерческой Общественной Ассоциации «Комплекс «Семья», которая занимается социально – реабилитационной работой с детьми – инвалидами.

Обучение в моей программе проходит в форме игры.

Игра – это вид деятельности в условиях ситуации, воссоздающих те или иные области действительности. В игре самое главное – субъективная удовлетворенность от самого процесса. Для детей от 1 до 7 лет игра – важный фактор познания окружающего мира, освоения ролевых функций, психического развития личности.

Выговский писал в своих работах: «игра не является преобладающей формой деятельности, но она является в известном смысле ведущей линией развития в дошкольном возрасте».

Мой продукт представляет собой набор развивающих игр и упражнений для детей от 5 до 7 лет. Включает в себя наиболее распространенные упражнения, такие как:

1. «Добавь картинку» – дается набор картинок, в котором одной не хватает. Ребенок должен найти закономерность и определить, какой картинке не хватает.
2. «Найди лишнее» - дается набор картинок, среди которых одна картинка лишняя. Ребенок должен найти признак, по которому эти картинки объединены, и найти картинку, которая не подходит под этот признак.
3. «Сосчитай» – дается картинка, ребенку предлагается сосчитать, сколько изображено каких-то предметов.
4. «Найди отличия» – даются 2 похожие картинки, ребенок должен найти между ними различия.
5. Игра «Собери картинку» - дается картинка, разбитая на кусочки. Ребенок должен по кусочкам собрать картинку.
6. Игра «Парные картинки» – даются квадратики, за которыми спрятаны картинки. Ребенок поочередно открывает по 2 картинки, если они не совпали, картинки закрываются, если совпали - исчезают. Задача – найти все пары.

7. Игра «Лабиринт». Задача – найти выход из запутанного лабиринта.

Все игры и упражнения направлены на развитие памяти, внимания, мышления.

Продукт создан с учетом возрастных особенностей детей, рассчитан на то, что ребенок будет заниматься самостоятельно, без помощи взрослых: сокращены до минимума надписи, упрощено управление. Сделан акцент на содержание картинок: они взяты из детских книжек и сказок.

В результате дети получают программу, с которой будет интересно заниматься, развивающую интеллект, преодолевающую неуверенность в работе с компьютером.

Е. В. Засухина, гр. ИС-511

ПРОГРАММНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ РАЗДЕЛА «ГЕОМЕТРИЧЕСКИЕ ПРИМИТИВЫ ПРОГРАММЫ ТРЕХМЕРНОЙ ГРАФИКИ 3D MAX»

На сегодняшний день тема трехмерной компьютерной графики очень актуальна.

Существует множество программ трехмерного моделирования. Чаще всего в учебном процессе, для изучения 3D графики применяется программный пакет 3d max. Для изучения этого пакета разработано огромное количество разнообразных уроков, которые адресованы как новичкам, так и профессионалам в 3D моделировании. Эти материалы не охватывают все вопросы, касающиеся геометрического моделирования сцены, например, в пакете около 120 примитивов, каждый имеет от 2- 20 параметров, а в литературе встречается описание около 8 стандартных примитивов. Таким образом, имеется недостаток в информации по настройке параметров.

Необходимо отметить, что при моделировании важным этапом является разбиение объекта на мельчайшие (элементарные) части – примитивы. Знакомство с всевозможными примитивами является фундаментом при обучении моделированию 3-мерных сцен. Не зная кирпичиков, «строитель» не сможет «построить» (смоделировать) объект, объекты или сцены.