

самостоятельного применения и достаточно простых в использовании инструментальных средств их описания.

Литература

1. Береговой Г.Т., Богдашевский Р.Б. и др. Космическая академия. – М.: Машиностроение, 1993, – 224 с.
2. Береговой Г.Т., Пономаренко В.А. Психологические основы обучения человека-оператора готовности к действиям в экстремальных условиях // Вопросы психологии, 1983, №1.
3. Глазков Ю.Н., Крючков Б.И., Крылова Н.В. и др. Проблемы психологии в теории и практике пилотируемой космонавтики. // Психологический журнал РАН, Т. 15, № 3, 1994. – С.176-179.
4. Завалова Н.Д., Ломов Б.Ф., Пономаренко В.А. Образ в системе психической регуляции деятельности. – М.: Наука, 1986.
5. Крючков Б.И., Воробьев Г.И., Харламов М.М. и др. О концепции пролонгированного отбора космонавтов. //Материалы 39 научных чтений, посвященных памяти К.Э.Циолковского. – Калуга, 2004. – С. 221-222.
6. Открытое образование – стратегия XXI века для России /Под общей ред. Филиппова В.М. и Тихомирова В.П.: – М.: Изд. МЭСИ, 2000. – 356 с.
7. Пономаренко В.А. Психология духовности профессионала. – М., 1997, – 295 с.
8. Пономаренко В.А., Гандер Д.В., Ворона А.А. Некоторые подходы к формированию образовательной среды для повышения мотивации к освоению опасных профессий //Прикладная психология, 1998, №4, – С. 42-49.
9. Пуни А.Ц. К психологической теории спортивной деятельности //Теория и практика физической культуры, 1973, № 12, – С. 10-14.

Чубаркова Е.В., Сырников Б.В. **ЭЛЕКТРОННЫЙ ЛАБОРАТОРНЫЙ ПРАКТИКУМ ДЛЯ САМООБУЧЕНИЯ** **"ОСНОВЫ РАБОТЫ В ADOBE FLASH CS4"**

evshub@yandex.ru

ФГАОУ ВПО «Российский государственный профессионально-педагогический университет»

г. Екатеринбург

В наше время знание персонального компьютера это важный показатель образованности человека. Сейчас сложно представить себе образовательный процесс без применения компьютерных технологий. Компьютер стал не только объектом обучения но и его средством. В связи с этим на смену печатным изданиям все чаще приходят электронные, что значительно поднимает эффективность учебного процесса.

Так же некоторые электронные учебные пособия - так называемые самоучители дают возможность самостоятельного овладения той или иной деятельностью. Они не связаны с учебными планами, не дополняют и не заменяют их. Главная цель самоучителей наглядно изложить материал, так чтобы обучаемый смог выполнить работу без помощи руководителя. Для начала работы обучаемый не должен обладать специальным профильным образованием. Как правило, самоучитель применим для широкого круга людей. Существует огромное множество различных самоучителей по различным областям деятельности от игры в шахматы до изучения разнообразного программного обеспечения, такого как, например, Adobe Flash.

Flash был разработан компанией Macromedia в 1996 году. Использовался как инструмент для создания векторной анимации по средствам морфинга (плавное «перетекание» одного ключевого кадра в другой). В 2005 году компания Macromedia была поглощена Adobe.

Flash объединяет в себе множество решений в области мультимедийного представления информации. Разработчики Adobe Flash реализовали основные элементы мультимедиа: анимация, звук, интерактивность объектов. При этом размер конечных файлов остается минимальным, что способствует их размещению в сети интернет. А благодаря тому, что Flash ориентирован на векторную графику, продукт может демонстрироваться в любом разрешении [1].

Сразу после появления Flash стал популярен среди разработчиков веб сайтов как альтернатива HTML и JS.

Другим примером использования Flash -технологии является создание интерактивных локальных презентаций. Для этого в программе предусмотрена возможность создания .exe файла. Но даже в этом случае размер программы остается небольшим и доступным для использования в интернете.

Все материалы использованные в Flash проекте компилируются в один файл что обеспечивает его мобильность.

На сегодняшний день приложение Adobe® Flash®— это отраслевой стандарт в области создания динамичных интерактивных приложений с возможностью вывода на самые различные медиаисточники: персональные компьютеры, мобильные устройства и экраны практически любого размера и разрешения.

Он позволяет:

- **Создавать интерактивные проекты.** Создание интерактивного содержимого с выразительной типографикой, гибкими шаблонами и динамичной анимацией — возможность подчеркнуть свою креативность и привлечь внимание к деталям.
- **Создавать веб-приложения.** Эффективное создание межплатформенных веб-приложений и контента в интегрированной среде разработки, которая содержит улучшенные средства написания кода ActionScript®.
- **Внедрять видео.** Создание увлекательных видеоматериалов в формате FLV с выразительной и реалистичной анимацией [2].

Основные рабочие процессы Flash описать следующим образом

- **Планирование приложения.** Определение основных задач приложения.
- **Добавление мультимедийных элементов.** Создание и импорт мультимедийных элементов, то есть изображений, видео, звуков и текста.
- **Упорядочивание этих элементов.** Упорядочивание мультимедийных элементов в рабочей области и на временной шкале, то есть определение порядка и способа их появления в приложении.
- **Применение спецэффектов.** Применение графических фильтров (размытия, свечения, фаски и других), переходов и других спецэффектов.
- **Использование языка ActionScript для управления вариантами поведения.** Программный код на языке ActionScript® позволяет управлять поведением мультимедийных элементов, в том числе их реакцией на взаимодействие с пользователем.
- **Тестирование и публикация приложения.** Тестирование приложения необходимо для того, чтобы убедиться, что оно работает правильно, а также найти и исправить выявленные ошибки. Приложение должно тестироваться на протяжении всего процесса создания документа. Публикация FLA-файла производится в формате SWF, который может быть отображен на веб-странице и воспроизведен с помощью Flash Player®. В зависимости от проекта и стиля работы эти этапы могут выполняться в разном порядке [3].

Разработка самоучителя выполнена при финансовой поддержке РГНФ в рамках научно-исследовательского проекта РГНФ –УРАЛ «Разработка учебно-методических материалов для подготовки преподавателей профессионального образования к деятельности с использованием дистанционных образовательных технологий», проект № 10-06-83617а/у.

Литература

1. The Free Encyclopedia [Электронный ресурс] Режим доступа - <http://wikipedia.org/>
2. Страница программы Flash на сайте Adobe [Электронный ресурс] Режим доступа - <http://www.adobe.com/ru/products/flash/whatisflash/>
3. Применение ADOBE® FLASH® CS4 PROFESSIONAL [Электронный ресурс] Режим доступа - http://help.adobe.com/en_US/Flash/10.0_UsingFlash/flash_cs4_help.pdf

Янковская Т.А.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ WEB –ТЕХНОЛОГИЙ В РАЗРАБОТКЕ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ СИСТЕМ КОМПЬЮТЕРНОЙ ДИАГНОСТИКИ ЗНАНИЙ

jankovskaj_51@mail.ru

Сибирский федеральный университет (СФУ)

г. Красноярск

В настоящее время одной из важнейших информационных технологий в образовании является технология автоматизированного контроля знаний, позволяющая уменьшить границы проблемы человеко-машинного диалога. Разработка гибкой универсальной модели управления процессом обучения, и системы проведения и оценки результатов контроля уровня знаний является актуальной задачей.

Использование технологий глобальной сети Интернет и достижений в области искусственного интеллекта дает возможность создания перспективных обучающих систем, которые позволяют адаптировать учебный процесс под конкретного учащегося с учетом его индивидуальных характеристик.

Удобство и гибкость гипертекстового представления материалов, оперативный доступ к большим объемам информации, возможность удаленного общения между преподавателями и учащимися позволяют широко применять web-технологии при разработке обучающих систем дистанционного образования.

Особое место среди обучающих систем занимают интегрированные экспертные системы с использованием прогрессирующей технологии обучения через *web*, поддерживающие *web-тестирование* обучаемых для выявления текущего уровня знаний обучаемых [1,2].