

деятельности, создание условий студентам для самостоятельного выбора темпа и траектории обучения, а также пропорциональное соотношение в учебном процессе обучающего и контролирующего компонентов.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. Жук, О.Л., Сиренко С.Н. Педагогика. Практикум на основе компетентностного подхода: учеб. пособие; под общей ред. О.Л. Жук. – Минск.: РИВШ, 2007. – 192 с.
2. Жук, О.Л., Сиренко С.Н. Информационно-методическое обеспечение учебного процесса в вузе (на примере педагогических дисциплин) // Высшая школа – 2006. – № 4. – С. 19-25.
3. Зими́на, О.В. Дидактические аспекты информатизации образования // Вестник Московского университета. Серия 20. – 2005. – № 1. – С. 17-66.
4. Петухова, Е.И. Роль информационных технологий в повышении качества профессионального образования // Успехи современного естествознания. – 2013. – № 10. – С. 82-83 [Электронный ресурс]. URL: www.rae.ru/use/?section=content&op=show_article&article_id=10002155 – Дата доступа: 27.06.2018.
5. Полат, Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования: учеб. пособие / Е.С. Полат [и др.]; под ред. Е.С. Полат. – М.: Академия, 2005. – 272 с.

ИГРОВЫЕ ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В СОВРЕМЕННОЙ СИСТЕМЕ ОБРАЗОВАНИЯ

GAME INFORMATION TECHNOLOGIES IN THE MODERN EDUCATION SYSTEM

М.П. Хасеневи́ч¹⁾, Е.Э. Костеневи́ч²⁾

М.Р. Hasenevich¹⁾, E.E. Kostenevich²⁾

Белорусский государственный университет, Минск, Беларусь
Belarusian state University, Minsk, Belarus

e-mail: ¹⁾ hasenevichmaria@gmail.com, ²⁾ kostenevichegor@gmail.com

В статье обсуждается роль игры как универсальной педагогической технологии в образовательном процессе. Отмечается важность игровых информационных технологий на всех ступенях образовательного процесса.

The article discusses the role of the game as a universal educational technology in the educational process. The importance of game information technologies at all levels of the educational process is noted.

Ключевые слова: информационные технологии; игра; игровые информационные технологии; образовательный процесс; виртуальный мир; виртуальная реальность.

Keywords: information technologies; game; game information technologies; educational process; virtual world; virtual reality.

В настоящее время принято считать, что на учителя лежит ответственность за развитие у ребенка индивидуальности и способности применять полученные знания на практике. Эти знания должны помочь ему реализоваться и адаптироваться во взрослой жизни. Для достижения этой цели педагог должен быть знаком и хорошо владеть педагогическими технологиями, с помощью которых поддерживается интерес к знаниям, развиваются активность, любознательность, ответственность, включенность, мотивация на достижение результата. Изначально само понятие «технология» пришло из технических наук, где обозначает последовательное преобразование чего-либо. Составляющими компонентами этого преобразования являются приемы, методы, последовательные операции, инструменты, материалы. Технология как процесс подразумевает наличие конечного результата, средства его получения, условия его воплощения и контроль за его выполнением. Проведя анализ, будем придерживаться следующей классификации образовательных технологий: игровые, компьютерные, диалоговые, задачные, тренинговые технологии.

Под игровой технологией принято понимать действия педагога и ученика в игровой форме в процессе реализации определенной задачи. Взаимодействие может проходить в форме простого общения, постановки, спектакля, игры. В педагогическом взаимодействии могут использоваться занимательные, деловые, ролевые, компьютерные и иные виды игр, потому что у ребенка младшего возраста основной вид деятельности - это игра. Игровая технология имеет большой потенциал в образовательном процессе. Она помогает в становлении ребенка как личности, формировании у него индивидуальных качеств, характера. Игра присуща как человеку, так и представителям животного мира. И имеет схожую характеристику, а именно, приспособление к изменяющимся условиям, а не автоматическое проявление инстинктивных актов. В игре человек в искусственно созданной ситуации получает опыт взаимодействия с обществом, познает и усваивает предметные действия, быстро приспосабливается и адаптируется к новой ситуации. Игру как феномен изучают многие науки: психология, педагогика, история культуры и иные. Психология рассматривает игру через активизацию психических процессов, исследование эмоций, как средство диагностики и коррекции адаптации ребенка в реальной жизни. В педагогике игра – способ организации воспитательного и обучающего процессов. Культурология и история относится к игре как к средству познания мира, как к способу существования. Из вышесказанного можно заклю-

чить, что игра является древнейшим способом обучения и воспитания, где дети подражают и воспроизводят действия, эмоции, взаимоотношения взрослого окружающего их мира, воссоздают и усваивают общественный опыт. Игру можно рассматривать как способ обучения и передачи навыков и знаний, как отдых и времяпровождение, как развлечение, как свободная деятельность ради наслаждения самим процессом. В педагогическом процессе принято считать, что игра является видом деятельности, в рамках которой воссоздаются отношения между людьми в искусственно созданной ситуации, но являющейся реальным отражением действительности. Игре характерны импровизация, активность, творческий подход, эмоциональность, состязательность, конкуренция, логика. Игра характеризуется следующими структурными единицами: роль, сюжет и правила, которым подчиняются. С точки зрения игры как деятельности структура выглядит следующим образом: целеполагание, планирование, реализация цели, анализ результатов. Структура игры как процесса выглядит иначе: роли, взятые на себя участниками; действия как средство реализации этих ролей; замещение реальных предметов игровыми; реальные отношения между участниками; сюжет, воспроизведение реальной ситуации или отношений. В системе образования принято считать игрой вид деятельности в условиях ситуации, направленной на усвоение и повторение социального опыта. Роль и функция игры достаточно разнообразна. Можно выделить несколько основных моментов.

Игра стала неотъемлемой частью становления человека как личности, наполнения знаниями, духовными ценностями, знакомством с нормами и правилами взаимодействия в социуме, среди сверстников. Через процесс игры идет знакомство с культурными ценностями, происходит историческая связь и преемственность поколений. В игре есть возможность моделирования разных жизненных ситуаций, прорабатывать конфликты, прибегнув к рациональным действиям. Прожить всевозможный спектр эмоций. Научиться сопереживать, быть эмпатичным, коммуникабельным. Поскольку игра – форма общения, есть возможность научиться налаживать контакт, научиться слушать, слышать и быть услышанным. Своеобразный тренажер взаимопонимания, взаимоуважения, взаимодействия, сотрудничества. В процессе игры человеку комфортно научиться самовыражению, прочувствовать свои границы и научиться заявить о себе социуму, что является ступенькой к навыку самореализации. Встретиться с таким явлением как конкуренция. Научиться ставить цель и смоделировать варианты достижения ее. Игра носит своеобразный терапевтический характер. Через преодоление трудностей, ограничений, страхов, возникающих у человека в процессе общения или нау-

чения, происходит коррекция эмоциональной, поведенческой сферы. Поскольку каждый участник знает свою роль и роль партнёра, можно справиться с переживаниями, прожить и отпустить, научиться стабильному самочувствию в общении со сверстниками. В процессе игры можно создать себе комфортную ситуацию, благоприятную эмоционально и душевно атмосферу, испытать чувство радости и эйфории, помечтать и примерить новые образы и роли на себя. Подкорректировать что-либо, если появиться дискомфорт. Игра является своеобразным стабилизатором личности, помогающим реализовать уровень притязаний. Для детей игра – это щадящая форма обучения. Поскольку каждый участник выбирает сам способ восприятия информации и способ коммуникации, соответствующий потребностям и зоне интересов. Игра снимает психологическое напряжение, развивает творческое воображение, мышление, память, внимание, формирует привычку к самоконтролю в умении доводить начатое дело до конца. Игра – это вид деятельности, отличающийся в принципе от повседневного поведения в социуме. Человек создает свой придуманный мир, пребывает в области своих фантазий, и удовлетворяет свои неосуществленные желания. Игра происходит ради самого процесса игры, ради получения удовольствия и чувства удовлетворения от взаимодействия. Человек волен находиться в прошлом, заглядывать в будущее, находится сколь угодно долго в этом состоянии и получать от этого удовлетворение, что формирует чувство значимости, полноценности, есть возможность ощутить себя желанным, сильным. В игре проявляется отношение личности к самой себе и окружающему миру. Игра является отражением мира. Хотя сюжет и выдуман, но чувства, отношения, смысл проживается по-настоящему, как в реальности. Ребенок развивает в процессе игры воображение, поскольку подражает взрослым, проживает свой личный опыт и эмоции. В игре очень много импровизации, естественности и непредсказуемости. Это первый вид деятельности, где ребенок вступает в самостоятельное общение со сверстниками, проживает свои сомнения и страхи, находит общие интересы, договаривается для достижения общего результата, следует установленным правилам, формирует целеполагание и целенаправленность.

Таким образом, можно сделать вывод, что игра – с точки зрения педагогического процесса, способ организации воспитательного и обучающего процессов, познания окружающего мира через активное взаимодействие и проживание чувств и эмоций. Именно в игре появляется чувство коллектива, социума, научается оценивать, как свои поступки, так и партнера, формируется чувство справедливости, взаимной ответственности и уважения. Игра является сильным толчком в развитии личности ребенка, формирует понимание играть по правилам, модели-

ровать отношения со взрослыми и сверстниками. В игре проявляется отношение личности к самой себе и окружающему миру. Игра является отражением мира. В процессе игры человеку комфортно научиться самовыражению, прочувствовать свои границы и научиться заявить о себе социуму, что является ступенькой к навыку самореализации.

Применяемые на практике обучения игровые информационные технологии (ИИТ), которые основаны на базе компьютерных игр, являются сегодня одной из форм традиционной игровой деятельности. Компьютерные игры создают виртуальную реальность, так называемую игровую ситуацию, в которой происходят все действия играющего. На психологическом уровне в условиях игры возникает эффект «присутствия». В структуре компьютерной игровой деятельности можно выделить две так называемые стороны: операциональная и содержательная. Точка соприкосновения игровой компьютерной деятельности заключается в том, что играя в компьютерную игру, человек играет не сам с собой, не с другим субъектом, он играет с ЭВМ. В этом и проявляется существенная особенность компьютерной игровой деятельности, не присущая другим обычным видам игр. В игровой деятельности роль второго субъекта выполняет искусственный интеллект, а именно, компьютерная программа, по которой компьютер реагирует на действия человека и вырабатывает стимулы, на которые человек реагирует в рамках заданных игровых правил. Таким образом, образуется игровое взаимодействие, схожее с реальным. Но нельзя не отметить некие ограничения и опасности погружения обучаемых в компьютерную игровую деятельность: она не должна полностью замещать собой реальную жизнь и общение человека с внешней объективной реальностью и жизненным миром. Вообще, ценность современных игровых информационных технологий заключается в их тренировочных, обучающих, подготовительных функциях, которые направлены на формирование определенных навыков и умений, а так же на развитие и подготовку человека к активной жизни в социуме и мире реально живущих и действующих людей.

Таким образом, сущность информационных игровых технологий заключается в том, что игра, производимая на их основе, представляет собой деятельность, и в ней, как и в любой иной деятельности возможны такие аспекты как формирование, развитие и обучение личности человека, который эту деятельность выполняет. Основные возможности для применения компьютерной игровой деятельности при подготовке в высших учебных заведениях заключаются в следующих их преимуществах:

– не прямое воздействие на обучаемого посредством создания мощной и емкой среды виртуального мира, что вызывает очень глубокий

психологический эффект «присутствия» обучаемого в виртуальном мире игры и разностороннего развития субъекта в логике игровых действий или действий игрового персонажа;

– широкие возможности познавательно-игровой активности для обучаемого, возможность вести самостоятельные действия, сохраняя столь необходимые социальные взаимодействия в процессе игры, симулированных искусственным интеллектом, выполняющим роль второго субъекта взаимодействия (как единичного, так и коллективного);

– помимо одиночной игры обеспечивается возможность других форм деятельности, таких как, например, коллективная игра, игровая «спортивная» тренировка, интеллектуальная игра и т.д.

Все эти ключевые аспекты говорят о разносторонности компьютерной игры, как разновидности эффективной обучающей технологии в современной системе образования для различных ступеней.

ПОЛИГОНАЛЬНЫЙ СТИЛЬ КАК ОДНО ИЗ СОВРЕМЕННЫХ НАПРАВЛЕНИЙ WEB-ДИЗАЙНА

POLYGON STYLE , AS ONE OF THE MODERN WEB-DESIGN DIRECTIONS

И.С. Черненко, М.П. Хасеневич¹⁾

I.S. Chernenko, M.P. Khasenevich¹⁾

Белорусский государственный университет, Минск, Беларусь

Belarusian State University, Minsk, Belarus

e-mail: ¹⁾Khasenevitch@bsu.by

В статье обсуждается полигональный стиль графики, как самостоятельное направление для создания сайтов и мобильных приложений. Так же внимание уделено технике создания полигонального рисунка в программе векторной графики Adobe Illustrator.

The article discusses the polygonal graphics style as an independent direction for creating websites and mobile applications. Attention is also paid to the technique of creating a polygonal drawing in the vector graphics program Adobe Illustrator.

Ключевые слова: IT-технологии; полигональная графика; web-дизайн; мобильное приложение; Adobe Illustrator; векторная графика; полигональный стиль; редизайн сайта.

Keywords: IT-technologies; polygonal graphics; web-design; mobile application; Adobe Illustrator; vector graphics; polygonal style; site redesign.

Еще некоторое время назад полигональный стиль использовался исключительно для создания простого и оригинального эффекта в графическом изображении. Сегодня же он активно используется для создания