

відтворенні певних елементів предметного і соціального змісту діяльності, моделюванні деяких умов і систем відносин, які є характерними для неї. Гра розгортається на імітаційній моделі, що дозволяє переводити формальні знання в дієві й закріплює за діловими іграми статус активного методу навчання спеціалістів.

У процесі навчання нами застосовуються тренінгові заняття. Базовими методами тренінгу є: групова дискусія, рольова гра в різних модифікаціях та поєднаннях.

## **НАВЧАЛЬНІ АСПЕКТИ ВИКОРИСТАННЯ КОНТРОЛЮЮЧИХ ПРОГРАМ ПРИ ВИВЧЕННІ ІНФОРМАТИКИ**

С.В.Осадчий , к.п.н., доцент КІСумДУ

В наш час розширюється процес інформатизації суспільства, тобто збільшується використання інформаційної техніки в усіх галузях господарства, в тому числі і для зберігання та розповсюдження інформації в процесі отримання знань.

Інформаційні технології пронизують всі сфери людської діяльності, і система освіти, як соціальна структура, також відчуває їхній вплив.

Зазначимо , що в освіті, комп'ютерна техніка використовується в наступних напрямках: навчання, виховання, систематизація наукової і методичної інформації, управління колективом викладачів і студентів, наукові дослідження, друкування і тиражування навчальної і методичної літератури. В навчанні вона виконує функції джерела нової інформації; ілюстративного і демонстративного засобу; тренажера для формування

умінь та навичок; засобу контролю знань; засобу оптимізації підготовки викладача до заняття і т.д.

Програми для контролю можуть бути декількох виглядів: контролюючі, тренажерні і навчаюче-контролюючі. Програми для контролю складають, як правило, з методики контрольних програмованих вправ. Відповіді набираються або цифрами, або у вигляді формул, або ж із допомогою покажчика. Кожна програма дотримується високого ступеня об'єктивності контролю.

Контролюючих програм існує велика кількість видів. Однак на прикладі однієї з них (КРАБ2) яку ми використовуємо в навчанні, запропонуємо з'ясувати не тільки контролюючий аспект, а і навчальні, які можна застосовувати при її використанні.

1. Будова самої програми передбачає повернення до попередніх питань, що дозволяє змінити думку і відповідь пригадавши якийсь матеріал. На студентів це робить позитивний вплив, примушуючи їх і надалі аналізувати відповіді, знаючи що до них можна повернутися і виправити. А це вже позитивний момент.

2. На певному етапі, вже ознайомившись з принципами роботи, студенти використовуючи кнопку пауза, можуть з'ясувати самі деякі відповіді, що стосуються роботи на комп'ютері. Самостійний пошук необхідної інформації позитивно впливає на рівень остаточних знань.

3. При ознайомленні студентів з структурою програми в процесі навчання пропонуємо їм самим скласти невеличкі тести з пройденого матеріалу і потім пропонуємо іншим членам групи пройти цей тест. Для складання тестів необхідно, як ви розумієте, не тільки ознайомитись з матеріалом, а й грамотно коректно поставити питання.

4. Можливість висвічування додаткових кнопок, а саме кнопки «ПОМИЛКИ» дозволяє після проходження тесту повернутися і проаналізувати саме ті питання, в яких була припущена помилка. Можливість безпосереднього аналізу помилок також дозволяє студенту покращити запам'ятовувати матеріал тесту.

Отже на прикладі використання цієї контролюючої програми ми бачимо, що подібні програми здатні підвищити ще і навчальну функцію комп'ютерної техніки.

## **ЗАСТОСУВАННЯ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ЛАБОРАТОРНОМУ ЕКСПЕРИМЕНТІ**

Р.П. Кухарчук, канд. пед. наук, доцент Глухівський державний педагогічний університет ім. О.Довженко

Сучасне інформаційне суспільство висуває нові вимоги до системи навчально-виховного процесу з фізико-технічних дисциплін, що пояснюється інтенсивним втіленням інформаційних технологій у традиційні форми навчання. Одним із способом використання комп'ютера є проведення віртуального експерименту і обробка його результатів. Для моделювання фізичних процесів існує чимало програм-симуляторів, які досить точно відтворюють роботу електронних пристроїв. Однією із таких відомих програм є Electronic WorkBench. Останнім часом до неї звертається багато вчителів, методистів, викладачів [1, 2]. Цей симулятор застосовують для демонстрації фізичних процесів не тільки самих електронних приладів, а й систем на їх основі – випрямлячі, стабілізатори тощо.

Ми високо цінуємо наукове і практичне значення виконаних досліджень з даної проблеми, але хочемо