

Впровадження FLASH-тренажерів в процес інтерактивного навчання

Самсоненко Є.Ю., студент
Сумський державний університет, м. Суми

Сучасний етап інформатизації суспільства переніс процес навчання фактично в комп'ютерно-орієнтоване середовищі, тому інструментарії активізації інтерактивного навчання виходять на передній план. Ці інструментарії повинні забезпечити роботу з векторними зображеннями, відеопотоками, плавну анімацію руху.

Одним з найбільш застосовним середовищем, що відповідає вимогам сьогодення є Adobe Flash. Цей інструментарій ефективний для створення інформаційних продуктів під Flash Platform, а також працює з іншими інструментами: Adobe Flex Builder, Flash Development Tool. Одним з переваг Adobe Flash є те, що цю технологію підтримують майже всі операційні системи і він використовує мову програмування [ActionScript](#).

Метою розробки була активізація процесу навчання за дисципліною «Теорія алгоритмів та математична логіка» шляхом впровадження в курс Flash-тренажерів. При їх створенні та реалізації обговорювався сценарій тренажеру, визначалися компоненти Flash, які потрібні для його реалізації. Наприклад, реалізація алгоритмічної моделі машини Тюрінга. В сценарії відзначено, що повинно бути: покрокове виконання програми; відображення строки та пересування зчитуючого пристрою; ділення екрану на дві частини для відображення інформації; покроковий контроль за правильністю виконання завдань; виставлення оцінки за критеріями викладача, з урахуванням кількості помилок при проходженні тренажеру; допомога викладача - при необхідності є можливість задати запитання по даній темі; демонстраційна версія тренажеру.

Виконання цих завдань забезпечили об'єкти та компоненти Adobe Flash: Об'єкт MovieClip – використовується для створення анімованих елементів; Кнопка (Button) – стандартний компонент, зручний для керування та навігації у тренажері; Текстові поля – для вводу та виводу інформації; Radiobutton – вибір правильної відповіді з декількох.

Керівник: Шаповалов С. П., доцент