

организации по отношению к информационным центрам, доступностью интернет-ресурсов для большего количества пользователей (студентов, педагогов), перемещением реальных мероприятий в виртуальные (научно-методические и – практические конференции), повышением количества студентов, охваченных дистанционным образованием (это позволяет получать образование людям, проживающим в местах, где отсутствуют учреждения профессионального образования).

Готовя студентов к будущей трудовой деятельности, специалисты учреждения образования должны учитывать эту общемировую тенденцию.

Современная информационная культура разных учреждений образования отличается сложностью, разнообразием, и характеризуется увеличением количества и качества информационно-электронных взаимодействий в единицу времени (и этот показатель будет все больше нарастать), осуществляемых с помощью интернет и мультимедийных технологий.

УДК 004.5

Павленко Н.В.

ВЛИЯНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА УСПЕВАЕМОСТЬ ШКОЛЬНИКОВ

БНТУ, г. Минск

Научный руководитель: Зуенок А.Ю.

Почти каждый ребенок в возрасте от 10 до 16 лет хотя бы один раз пробовал играть в компьютерную игру. Мальчики занимаются компьютерными играми гораздо более интенсивно, чем девочки. Интенсивное занятие с компьютером ведет к обособлению личности, сужению круга интересов подростка, стремление к созданию собственного мира, уход от реальности. Они гораздо чаще играют в компьютерные игры, чаще

всего играют в одиночку. Учащиеся, не увлеченные компьютером, чаще посещают кружки, разные массовые мероприятия, выполняют различные поручения.

Чаще всего компьютерная игра выступает как средство преодоления конфликтов, вызванных глубинными причинами, которые лежат в области семейных отношений и/или отношений со сверстниками. Как пример, тучные дети посвящают компьютерной игре значительно больше времени, чем их сверстники, имеющие нормальное телосложение. Так как избыточный вес, как правило, негативно влияет на статус ребенка в группе сверстников, то компьютерную игру можно рассматривать как средство компенсации неудач, что происходит у него в процессе межличностного общения. В группе подростков, занимающихся компьютером, не обнаружено серьезных нарушений психической деятельности или симптомов «компьютерной» зависимости. Имеются лишь данные о переутомлении, боли в ногах, кистях рук, рези в глазах, общей возбужденности, трудности с засыпанием. Однако множественные исследования показывают, что у подростков, которые увлекаются компьютером, получены более низкие показатели интересов в гуманитарной области (музыка, искусство, литература), подростки из «компьютерной» группы меньше читают и мастерят. Кроме того, они больше смотрят видео и телевизор и, как это ни парадоксально, больше занимаются спортом.

Стремление к познанию неизвестного, нового и интересного, а то и просто желание отдохнуть, движет молодым поколением в направлении все большей заинтересованности компьютерными играми. И это не удивительно: современный уровень информационных технологий позволяет создавать игры с прекрасной графикой, анимацией и мультимедийными эффектами. В связи с этим стремительно пополняется количество компьютерных фанатов, основной деятельностью которых является игра на компьютере.

Круг социальных контактов у них очень узок, и они не замечают, как попадают в зависимость от игр. Причины этого кроются не только в социальной сфере, но и в недостаточности воспитания. Динамика развития компьютерной зависимости имеет следующий вид. Сначала идет адаптация человека к игре, человек «входит во вкус», а затем наступает период резкого роста и быстрого формирования зависимости от игры, причем величина зависимости достигает некоторого максимума, который зависит от индивидуальных особенностей личности. Далее сила зависимости на некоторое время остается устойчивой, а затем идет на спад и опять фиксируется на определенном уровне и остается устойчивой в течение длительного времени для подростков. Главным средством развития их личности служит именно общение. И если оно происходит не в социуме, а в виртуальной реальности, то рассчитывать на высокие рейтинги и отличную успеваемость бессмысленно.

УДК 655.3

Панченко О.Л., Ярошук А.В., Жилияк Н.А.
«ЗЕЛЕНый» СУПЕРКОМПЬЮТЕР

БГТУ, г. Минск

То есть не зеленый по цвету, а устройство, которое наносит окружающей среде гораздо меньший вред, чем аналогичные по мощности суперкомпьютеры. Японцы сообщили о том, что их суперкомпьютер будет вскоре готов, еще в июне. Вскоре после этого Grape-DR занял первую строчку в рейтинге «Little Green500 List», который публикуется ежемесячно. Кстати, энергоэффективность японского суперкомпьютера составляет 815,4 мегафлоп/Вт, это на 5% превосходит достижение предыдущего лидера, систему от IBM с энергоэффективностью в 773,38 мегафлоп/Вт. Таким образом, Grape-DR по праву занимает первую строчку в «зеленом» списке суперсистем.