

ЛИТЕРАТУРА

1. Дружественный интерфейс: как сделать дизайн сайта удобным. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://webevolution.ru/blog/sajti/druzhestvennij-interfejs-kak-sdelat-dizajn-sajta-udobnim/> – Дата доступа: 29.09.2019.
2. Дакетт, Дж. HTML и CSS. Разработка и дизайн веб-сайтов / Дж. Дакетт. – Москва: Эксмо, 2018. – С. 436.
3. Как сделать интерфейс «userfriendly»? 17 работающих приёмов. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://hostiq.ua/blog/user-friendly-interface/> – Дата доступа: 29.09.2019.
4. Плоский дизайн снова в тренде. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://zen.yandex.ru/media/id/5c1923c8b6a0da00aac85f32/ploskii-dizain-snova-v-trende_5c1bb82184b24500ab4c9409– Дата доступа: 03.10.2019.
5. Flat дизайн сайта, его фишки и принципы. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.kasper.by/blog/flat-dizain-saita-ego-fishki-i-printsipy/>. – Дата доступа: 04.10.2019.

УДК 348

Козел А. С.

ЛАБОРАТОРНАЯ РАБОТА КАК МЕТОД ОБУЧЕНИЯ ИНФОРМАТИКЕ

*Белорусский национальный технический университет,
г. Минск, Республика Беларусь*

Научный руководитель: ст. преподаватель Зуёнок А. Ю.

Метод обучения – это совместная деятельность педагога и учащегося, направленная на достижение заданной цели обучения. Лабораторная работа представляет собой метод формирования умений и навыков работы с приборами, которыми на уроках информатики являются компьютеры [1]. По характеру занятий относится к практическим методам обучения, содержит элемент самостоятельной работы и проверки знаний, доминирующая составляющая – процесс формирования экспериментальных умений [2].

Лабораторные работы бывают следующих видов [3]:

1. Исследовательские – направлены на исследование процессов и явлений с целью их изучения.

2. Иллюстративные – создание графиков и схем.

3. Фронтальные – работа с программными средствами на рабочих местах. Дидактическое назначение данных средств может быть различным: освоение нового материала (обучающие программы), закрепление материалы (программы-тренажёры), проверка знаний и навыков (программы контроля и тесты).

Одна из основных задач обучающихся – подготовка к выполнению/сдаче лабораторной работы. Они должны изучить предоставленный материал и дополнительную литературу по теме, проконсультироваться с преподавателем о появившихся вопросах. При выполнении лабораторных работ по информатике необходимо тщательно продумывать ход решения, мыслить критически и регулярно практиковаться самостоятельно. Роль преподавателя – наблюдение за работой учащихся и оказание оперативной помощи.

Проведение лабораторных работ включает в себя следующие методические приемы [4]:

1. Постановку темы занятий и определение задач лабораторной работы.

2. Определение порядка лабораторной работы или отдельных ее этапов.

3. Непосредственное выполнение лабораторной работы учащимися и контроль учителя за ходом занятий и соблюдением техники безопасности.

4. Подведение итогов лабораторной работы и формулирование основных выводов.

Задания на лабораторных работах должны даваться подробно, что позволит учащимся запомнить ход работы и решения и избавит преподавателя от лишних объяснений. После грамотного изучения теоретического материалы ученики способны перейти к выполнению упражнений – умения должны применяться в практической деятельности. При неправильном выполнении задания учащийся может проконсультироваться с преподавателем и самостоятельно исправить ошибку, тем самым вырабатывая такие черты как самостоятельность, умение сосредотачиваться, способность анализировать и делать выводы. Проявляются терпение, усидчивость, целе-

устремленность и находчивость. На лабораторных работах обучающиеся развивают учебную и познавательную деятельность в области информационных технологий.

Лабораторные работы по информатике могут проводиться в соответствии с темами календарно-тематического плана с использованием различных программных средств, начиная от форматирования текста в MSWord, заканчивая созданием мультипликации в AdobeFlash. Базовыми навыками, которые должны сформироваться при прохождении курса информатики, можно назвать работу в MSExcel (создание и редактирование таблиц, умение работать с формулами и списками), обработку информации с использованием баз данных MSAccess (создание и связывание таблиц, работа с отчётами), решение задач с использованием компилятора (работа со строковыми величинами, массивами, циклами), основы веб-конструирования. Оформление отчета по установленной или разработанной самостоятельно форме является частой практикой при проверке правильности выполнения заданий. Защита лабораторных зачастую проходит в виде индивидуального взаимодействия преподавателя и обучающегося. Важным критерием успешной сдачи зачетов и экзаменов у студентов служит своевременная сдача лабораторных работ. Студент, предоставивший все необходимые результаты применения своих знаний на практике, с большей вероятностью может рассчитывать на высокую отметку.

Лабораторный метод имеет большую ценность, так как носит исследовательский характер. Задания в работах могут варьироваться от уровня сложности, что дает возможность применять свои знания обучающимся с различным уровнем успеваемости. Преподаватель во время проведения данных занятий выступает в роли советчика, тем самым подталкивая ученика к самостоятельному выполнению задания, формируя в нем упорство, внимательность и самостоятельность.

ЛИТЕРАТУРА

1. Понятие лабораторной работы. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://studbooks.net/1918342/pedagogika/ponyatie_laboratornoy_raboty. – Дата доступа: 08.10.2019.

2. Формы и методы обучения информатике. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://nsportal.ru/shkola/raznoe/library/2018/>

03/26/formy-i-metody-obucheniya-informatike. – Дата доступа: 09.10.2019.

3. Лабораторная работа на уроках информатики – [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://works.doklad.ru/view/w-_8xP-OZjQ/all.html – Дата доступа: 08.10.2019.

4. Методические особенности использования лабораторных работ в средней общеобразовательной школе. – [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://knowledge.allbest.ru/pedagogics/3c0a65625a2ad78a5d43a88421306d37_0.html. – Дата доступа: 11.10.2019.

УДК 372

Козел А. С.

ГОЛОВОЛОМКИ В МИРЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Белорусский национальный технический университет,

г. Минск, Республика Беларусь

Научный руководитель: канд. техн. наук, доцент Дробыш А. А.

В общем понимании головоломки обозначают непростые задачи, для решения которых требуется сообразительность. В мире компьютерных игр головоломки являются жанром игр, цель которых – решение логических задач. Свою историю головоломки ведут с Древней Месопотамии и Египта. Оригинальные логические задачи можно отыскать на стенах египетских пирамид, в древнегреческих манускриптах и других исторических памятниках [1]. В Европе самым первым собранием головоломок стала книга «Задачи для развития молодого ума», содержащая в себе 53 головоломки, среди которых всеми известная «задача о переправе». Эталоном среди компьютерных игр стал Тетрис, выпущенный в 1985 году. Появление трёхмерной графики способствовало развитию головоломок на игровых приставках.

Существует огромное количество головоломок, среди них самыми популярными являются [2]:

1. Механические – головоломки в виде устройств и предметов, ярким примером служит Кубик Рубика, пятнашки, пазлы и т. д.

2. Печатные головоломки делятся на:

– Кроссворд – самая распространенная игра со словами, особой популярностью пользуются у любителей печатных изданий.