



Рисунок 1 – «Облачные» сервисы

«Облачные» сервисы, можно разделить на три основные категории: инфраструктура как сервис; платформа как сервис; программное обеспечение как сервис.

Это три кита, на которых строится понимание принципов работы облаков, по сути «замещающих» для пользователей их собственную информационную инфраструктуру, или конкретную программно-аппаратную платформу, или программное обеспечение.

УДК 004.5

Остапук Ю.С.

## **ИНФОРМАЦИОННАЯ КУЛЬТУРА СТУДЕНТА**

*БНТУ, г. Минск*

*Научный руководитель: Зуёнок А.Ю.*

Понятие «информационная культура» сформировалось во второй половине XX века в связи с пристальным вниманием к механизмам и процессам информационного обмена.

Информационную культуру следует рассматривать как один из важнейших аспектов культурной деятельности вообще. Так же, как и культура, она неразрывно связана со «второй природой» (социальной) человека, являясь продуктом его мыслительной способности, выступая содержательным аспектом

субъект-объектных и субъект-субъектных отношений, зафиксированных при помощи различных материальных носителей. При этом под субъектом понимается человек (или социальная группа), носитель предметно-практической деятельности и познания, под объектом – то, на что направлена указанная деятельность субъекта.

Информационная культура выступает одновременно и необходимым эффективным фактором в освоении человеком культурной реальности, овладении всем тем богатством, которое выработало человечество, и самой реальностью, ценностью, появившейся в результате культурно-созидающей деятельности, и атрибутом непосредственного культурного бытия, личностных проявлений (поведения, различных форм общения и т.п.).

Если рассматривать понятие информационной культуры более широко (выходя за пределы компьютеризации), то следует признать, что общие методы представления знаний и умений не следует искать лишь в околокомпьютерной ситуации. Реальная область применения информационной культуры гораздо шире. Информационная культура имеет системно-структурное строение, в котором можно выделить системообразующее ядро. Им является информационная деятельность студентов, обусловленная характером их учебно-познавательной деятельности.

Эта деятельность, в соответствии с их потребностями, проявляется в использовании накопленных ими и обществом информационных ресурсов. Формирование информационной культуры качественно влияет на развитие мышления, способствуя умению мыслить категориями, отделять главное от второстепенного, анализировать ситуацию и делать выводы, развивая его образную, абстрактную и творческую направленность. Потребность в информационной культуре, в потреблении её продуктов постоянно растет. Это определяется расположением

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