

так как в перспективе предполагается сделать данные программы пригодными для использования онлайн и хранения баз заданий и оценок в облачных базах данных и подходящими для использования в качестве системы единого тестирования.

ЛИТЕРАТУРА

1. Всемирный доклад ЮНЕСКО по коммуникации и информации. – М. – 2000. – 168 с.
2. Образование и XXI век: Информационные и коммуникационные технологии. – М.: Наука, 1999. – 191 с.
3. Открытое образование – объективная парадигма XXI века / Под общ. ред. В.П. Тихонова. – М.: МЭСИ, 2000. – 288 с.

УДК 004.7

Мацкевич К.В., Микитич М.А.

ИНТЕРАКТИВНЫЕ ПРЕЗЕНТАЦИИ, СРЕДСТВА СОЗДАНИЯ И ОСОБЕННОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ

БНТУ, Минск

Научный руководитель: Зуёнок А.Ю.

Современные компьютерные технологии предоставляют огромные возможности для развития процесса образования. «Презентация» – переводится с английского как «представление». Мультимедийные презентации – это удобный и эффективный способ представления информации с помощью компьютерных программ.

С точки зрения организации презентации можно разделить на три класса: интерактивные презентации; презентации со сценарием; непрерывно выполняющиеся презентации.

Интерактивная презентация – это диалог между компьютером и учащимся, в котором учащемуся предоставляется возможность искать и находить для себя информацию самостоятельно, по мере необходимости. Для учащегося интерактивная презентация – это реализованная в удобной и занимательной форме возможность осуществлять поиск нужной информации,

углубляясь в нее настолько, насколько это было предусмотрено учителем, создавшим презентацию.

Учащихся привлекает новизна проведения уроков с использованием интерактивных презентаций. Они с желанием выполняют задания, проявляют интерес к изучаемому материалу.

Больше всего интерактивных возможностей открывает использование продуктов созданных в программе Flash. Это довольно сложный и длительный процесс, хотя, бесспорно, материалы получаются серьезные и качественные.

Но если у вас нет времени или недостаточно умений для создания программных продуктов во Flash, то вы можете создавать подобные интерактивные игры, задания, тренажеры в привычном нам PowerPoint.

Процесс создания презентации состоит из трех основных этапов: планирования, разработки и репетиции.

Планирование презентации – это многошаговая процедура, включающая определение целей, изучение аудитории, формирование структуры и логики подачи материала. Разработка презентации – методологические особенности подготовки слайдов презентации, включая содержание и соотношение текстовой и графической информации. Репетиция презентации – это проверка и отладка созданного «изделия».

Для демонстрации интерактивных презентаций в настоящее время широко применяются мультимедийные проекторы, интерактивные доски и дисплеи.

Формы и место использования интерактивной презентации в учебном процессе зависят, конечно, от содержания урока, цели, которую ставит учитель. Из всех инструментов познания интерактивная презентация наилучшим образом позволяет представлять знания различными способами.

Таким образом, на смену традиционным технологиям обучения должны прийти новые информационные развивающие педагогические технологии. С их помощью на уроках должны реализоваться такие педагогические ситуации, деятельность

учителя и учащихся в которых основана на использовании современных информационных технологий.

УДК 724

Минмин Л.

МЕТОДОЛОГИЯ РАЗРАБОТКИ ПРИЛОЖЕНИЙ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ФОРМ НА ЯЗЫКЕ C++

БНТУ, Минск

Научный руководитель: Дробыш А.А.

Язык C++ – компилируемый статически типизированный язык программирования общего назначения. C++ широко используется для разработки приложений, являясь одним из самых популярных языков программирования. C++ добавляет к C объектно-ориентированные возможности. Он вводит классы, которые обеспечивают три самых важных свойства ООП (Объектно-ориентированное программирование): инкапсуляцию, наследование и полиморфизм.

Программа Microsoft Visual Studio очень удобна для программирования на языке C++, в Microsoft Visual Studio есть следующие способы сделать приложение с формами, решение принимается в момент создания нового проекта.

Первый способ основан на использовании Microsoft Foundation Classes (MFC). Пакет Microsoft Foundation Classes (MFC) – библиотека на языке C++, разработанная Microsoft и призванная облегчить разработку GUI-приложений для Microsoft Windows путем использования богатого набора библиотечных классов.

Библиотека MFC, как и её основной конкурент, Borland VCL, облегчает работу с GUI путем создания каркаса приложения – «скелетной» программы, автоматически создаваемой по заданному макету интерфейса и полностью берущей на себя рутинные действия по его обслуживанию (отработка оконных событий, пересылка данных между внутренними буферами элементов и переменными программы и т.п.).