



Рис.1. Скорость информационного потока при обучении дисциплинам: I – химия; II – высшая математика; III – основы геологии; IV – информатика; V – инженерная графика

Результаты данного исследования представлены на рис.1. Установлено, что скорость информационного потока по дисциплине химия составляет 0,7 элементов в минуту, высшая математика и основы геологии – по 0,8 элементов в минуту для каждой дисциплины, информатика и инженерная графика – по 0,9 элементов в минуту.

ОБ ИСПОЛЬЗОВАНИИ ТЕОРЕТИКО-ВЕРОЯТНОСТНЫХ ЗНАНИЙ В ПРАКТИКЕ НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЫ

Т.Л. Дикун

Научный руководитель – к.пед.н., доцент *В. Л. Дрозд*
Мозырский государственный педагогический университет

Проблема активизации мыслительной деятельности младших школьников на уроках математики, когда используются элементы теории вероятностей, является очень актуальной и требует дальнейшей разработки. Эта область знаний вплоть до настоящего времени находится в состоянии интенсивного развития. В настоящее время нет практически ни одной области науки, в которой в той или иной степени не применялись бы вероятностные методы, знакомство с которыми необходимо каждому грамотному человеку. Биология, физиология, медицина, социология все шире применяют вероятностные методы. Не чуждаются их и такие науки, как психология, лингвистика, литературоведение и даже эстетика.

Данная проблема непосредственно выходит на те понятия, с которыми ребята встречаются в жизни практически на каждом шагу. Мысли ребенка направлены не только лишь на материальную сторону желаемого, но и на выбор наилучших путей для достижения своей цели. Систематические знания в этой области помогут ребенку развиваться в условиях современной жизни.

Целью нашего исследования является показ целесообразности введения задач по теории вероятностей в преподавание математики в начальной школе.

Для достижения поставленной цели, мы использовали следующие задачи:

- ❖ создание комплекса вероятностных задач для учащихся начальной школы;
- ❖ показать, что вероятностные задачи позволяют активизировать познавательную деятельность младших школьников и являются эффективным средством развития учеников;
- ❖ разработать методику обучения младшего школьника решению вероятностных задач через структуру решения вероятностной задачи.

В ходе исследования было выдвинуто предположение о том, что расширение экспериментальной работы учащихся на уроках математики позволит сделать оптимальной обратную связь (учитель – ученик) в процессе преподавания математики.

Эксперимент проводился в 3-х классах города Мозыря (ОШ № 1, школа-гимназия №1). На уроках с использованием теоретико-вероятностного материала, дети очень довольны,

активны, не остаются в стороне даже те учащиеся, которые обычно пассивны или не уверены в своих знаниях. Этот материал более доступен для начинающих, может заинтересовать учащегося и вызвать меньше трудностей, поэтому больше подходит для преподавания на ранних стадиях обучения. Уроки вероятностного характера вносят разнообразие в ход учебных занятий, повышают интерес учеников к математике.

Но, несмотря на все вышесказанное, эти уроки требуют от учителя большей подготовки, чем к обычному уроку. Также их проведение гораздо труднее с организационной точки зрения.

Вероятностные задачи развивают детский интеллект, открывают ребенку новые точки зрения на окружающий мир. Изучение вероятностно-статистической линии должно быть направлено на развитие личности школьника, расширять возможности его общения с современными источниками информации, совершенствовать коммуникативные способности и умения ориентироваться в общественных процессах, анализировать ситуации и принимать обоснованные решения. Ведь в наши дни человек постоянно сталкивается с вероятностной терминологией в политических и научных текстах, широко использует ее в повседневной речи. Она звучит в завтрашнем прогнозе погоды, когда речь заходит о вероятности дождя, в выступлении политика, когда он оценивает шансы и анализирует данные, в разговоре экономиста, организатора производства, ученого. При обучении теории вероятностей возникает возможность привить учащимся умения, которые пригодятся им в практической жизни (обработка экспериментальных данных, выборочный метод, принятие решений и т.д.).

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕХНОЛОГИИ FLASH В WEB ДИЗАЙНЕ

И.В.Уральский

Научный руководитель – *Е.Н. Бурдо*

Белорусский национальный технический университет

Совсем недавно было очень сложно ориентироваться среди большого множества средств и программных продуктов. Постоянно существовала необходимость устанавливать всё новое программное обеспечение для просмотра и работы с Web документами, которые были созданы при помощи нового языка программирования для Web. Также они не могли справиться с поставленными задачами и приходилось смешивать некоторые средства разработки для Web. Одним из лучших решений оказалась Технология Macromedia Flash. Технология Macromedia Flash может справиться с заданиями любых размеров и сложности. Flash можно использовать для создания полноценного мультимедийного Web - сайта, насыщенного красивой графикой, с формами и интерактивностью, либо для создания банера, навигационной панели или фоновой музыки для Web сайта.

После нескольких принятых соглашений об использовании Flash в качестве Web стандарта, он стал легко интегрироваться с HTML, что позволяет встроить Flash проект практически без швов. Flash не требует ничего дополнительного для перехода по ссылке, открытия окна браузера или выполнения чего-либо посредством HTML. Для достижения более сложной интерактивности Flash может взаимодействовать с JavaScript или VBScript. Несмотря на то, что Flash разрабатывался для создания компактных быстро загружающихся мультимедиа продуктов, что делает его идеальной технологией для Web, его использование не ограничивается Интернетом. Любой разработанный во Flash продукт может быть выпущен как интерактивный фильм в Web, как видео ролик, пригодный для просмотра на компьютерах под управлением операционными системами Windows и MacOS, или даже как исполняемая программа, распространяемая на CD или дискетах.

Общеизвестно, что векторная графика занимает меньше места, чем ранее спользовавшейся растровая графика. Большое значение было предано совместного использования векторной графики и анимации. Это намного расширило круг интересов пользователей и разработчиков. Также имелась возможность вставки звукового сопровождения в Web страничку, придавая вместе с анимацией большую привлекательность. Внутренний язык программирования Action Script позволял сопровождать какие либо действия или события, какими либо звуковыми или видео эффектами. Возможности Action Script сравнимы с возможностями JavaScript и VBScript.