

материалы междунар. науч. конференции, Минск, 22–25 октября 2014 г. / редкол.: В. В. Казаченок (отв. ред.) и др.] - Минск, 2014. - с. 7-13.

2. Фещенко, А.В. Социальные сети в образовании: анализ опыта и перспективы развития / А.В. Фещенко // Гуманитарная информатика. Томск, 2012. Вып. 6., С. 124-134.

Использование киберспорта в дополнительном образовании молодежи

Степанов С.Д.

Белорусский национальный технический университет

Киберспорт – это новый вид состязаний, называемый иначе компьютерным или электронным спортом. Его основа - видеоигры, и тренировки проводятся прежде всего на их основе. В мире растет интерес к киберспорту, а возможность игры по сети через Интернет обеспечивает участие спортсменов из разных стран, в том числе и из Беларуси.

Новое направление в качестве нового направления дополнительного образования молодежи было законодательно урегулировано в Беларуси относительно недавно. Учебно-тематический план и типовые программы по ряду образовательных областей технической направленности, включая «Киберспорт», «Роботоспорт» и другие, были утверждены Постановлением Министерства образования от 06.09.2017 г. №123 «Об утверждении типовых программ дополнительного образования детей и молодежи». Данный документ предусматривает осуществление образовательного процесса при реализации программы с учетом возраста учащихся, начиная с 4 учебных часов в неделю для детей в возрасте 6-8 лет и доводя число занятий до 10-12 учебных часов для детей старше 14 лет.

Используются смешанные виды занятий, предполагающие чередование теории и практики. Киберспорт определен как вид соревновательной деятельности и специальной практики подготовки к соревнованиям на основе компьютерных и/или видеоигр, где игра предоставляет среду взаимодействия объектов управления. Во время решения ряда задач в ходе занятий идет развитие интеллектуальных способностей, повышение спортивного мастерства, привлечение к занятиям компьютерным спортом учащихся для организации активного отдыха и досуга.

Декрет №8 «О развитии цифровой экономики» до 2049 года продлил действие специального правового режима для Парка высоких технологий и дополнительно предоставил резидентам этого Парка право осуществлять в установленном порядке деятельность в сфере киберспорта, включая подготовку киберспортивных команд, организацию и проведение соревнований, организацию их трансляций.

Литература

1. Официальный сайт Министерства образования Республики Беларусь [Электронный ресурс]. Режим доступа:

<https://edu.gov.by/sistema-obrazovaniya/upravlenie-raboty/molodezhi>. Дата доступа 06.02.2020.

СЕКЦИЯ «ФИЛОСОФИИ»

Цифровая реальность индустрии 4.0.

Лойко А.И.

Белорусский национальный технический университет

Индустрия 4.0, как стратегия новой индустриализации, инициирована в ФРГ в начале XXI столетия. Предполагается модернизация индустриального сектора экономики под стандарты промышленного интернета. В этих стандартах ключевая роль отводится конвергенции технологических процессов [1]. Индустрия 4.0 предполагает информационное сопровождение изделия на всех этапах создания стоимости и его жизненного цикла, включая утилизацию. Основой реализации этой методологии являются интегрированные киберфизические системы, которые представляют единство умного технологического процесса в виде конвейера, по которому движется полуфабрикат со встроенными в него датчиками, сенсорами, обеспечивающими постоянный контакт с компьютерной программой в режиме обратной связи [2].

Девайсам передаются функции управления и адаптации к изменениям, обусловленным индивидуальным подходом к заказчику [3]. Разработаны программы контроля состояния оборудования [4], управления, взаимосвязи и взаимодействия с поставщиками, совместимости [5].

Конструирование и проектирование образца в свете пожеланий заказчика осуществляется средствами компьютерного моделирования [6]. Полученный образец адаптируется к технологическим возможностям действующего производства [7]. На белорусских автомобильных