

В последствие другие студии старались доработать и улучшить все, что досталось им от компьютерной графики. Но, они старались отточить свои навыки на отдельных элементах. Так в 1985 году специалисты Lucasfilm CG совместно с отделом традиционных спецэффектов ILM создали первый полноценный компьютерный персонаж, взаимодействовавший с живым актёром в пространстве кинокадра. Им стал витражный рыцарь из фильма Барри Левинсона «Молодой Шерлок Холмс».

Впоследствии Lucasfilm CG, купленная и переименованная уже тогда в Pixar, стала разрабатывать первый сюжетный мультфильм «Люксо Младший». Успех данной работы позволил отразить всю перспективу компьютерной графики. В начале 90-х годов студия Pixar снимала рекламные ролики и телевизионные заставки. В это же время на студии Disney произошли кадровые перестановки, что привело к потеплению отношений между Disney и Pixar. Программисты Pixar совместно с художниками Disney разработали систему CAPS12. Как можно увидеть, компьютерная графика прошла длительный путь, чтобы занять полноценное место в кинематографе и мультипликации, не оставшись при этом в роли обычных спецэффектов.

УДК 371

Шилина Д. Д.

**МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ СРЕДСТВА ОБУЧЕНИЯ
И МЕТОДИКА ИХ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ В УЧЕБНОМ
ПРОЦЕССЕ**

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

Научный руководитель: ст. преподаватель Зуёнок А. Ю.

На сегодня средства обучения современного образования развиваются благодаря возрастающим интеграционным про-

цессам, в которых ведущими составляющими являются информационные технологии (ИТ). ИТ представляют собой большие возможности для творческой работы, как самостоятельной, так и коллективной деятельности.

Информационно-коммуникационные технологии (ИКТ) повсеместно применяются для передачи информации и обеспечения взаимодействия педагога и обучаемого.

Одним из современных и перспективных ИКТ являются мультимедийные технологии.

Термином мультимедиа обозначают информационную технологию на основе программного аппаратного комплекса, ядром которого является компьютер со средствами подключения к нему аудио и видеотехники. Современное преподавание невозможно без использования мультимедийных технологий как инструмента для совершенствования и оптимизации учебного процесса.

По функциональному назначению мультимедийные средства обучения обычно делят на три основных класса: Контролирующие учебный процесс: с использованием печатных раздаточных материалов (самостоятельные работы, контрольные, дидактические карточки для индивидуальной работы), контроль уровня знаний с использованием тестовых заданий. Информационные: мультимедийное сопровождение объяснения нового материала (аудиозаписи реальных лекций, учебные видеоролики, презентации, компьютерные модели физических экспериментов и т. д.); Обучающие: практическое выполнение учебных заданий.

Использование мультимедиа способствует:

- обособление учебно-воспитательного процесса с учетом индивидуальных особенностей студентов;
- изменению характера познавательной деятельности студентов, развития самостоятельности и поискового характера;
- повышению стремления студентов к постоянному улучшению собственных навыков и готовности к самообучению;

– усилению междисциплинарных связей в обучении, комплексному изучению явлений и событий;

– повышению гибкости, мобильности учебного процесса, его постоянному и динамичному обновлению.

Использование мультимедийных технологий позволяет: разнообразить формы подачи информации, учебных заданий; снабжает обратной связью и дает широкие возможности излагать учебного процесса; предоставить широкую персонализацию процесса обучения; обеспечить широкое применение игровых приемов; усилить мотивацию к обучению.

Мультимедийные средства обучения дают возможность воспроизводить условия образовательной деятельности, осуществлять их в различных тренировочных упражнениях ситуативного характера. Также благодаря свойственным ей качествам интерактивности, гибкости и объединение различных видов наглядной учебной информации, возможности принимать во внимание при ее использовании отличительные особенности студентов и увеличить их мотивацию. Вследствие чего она является одной из самых существенных черт современной системы образования.

УДК 371

Шингарев С. Г.

ФОРМЫ И МЕТОДЫ ПРОВЕРКИ ЗНАНИЙ УЧАЩИХСЯ ПРИ ОБУЧЕНИИ ИНФОРМАТИКЕ

Белорусский национальный технический университет,

г. Минск, Республика Беларусь

Научный руководитель: ст. преподаватель Зуёнок А. Ю.

Важной составляющей обучения является проверка знаний учащихся. Формы контроля знаний и умений учащихся – многочисленные, разнообразные виды деятельности учащихся при выполнении контрольных заданий.