

C#, VB.net, PASC.net и т.д. Одним из достоинств движка является сравнительно небольшой размер: 27.5 кб. В остальном он работает как обычный движок. Предложенная технология функционирования игры позволяет ее осуществлять в одной комнате, которая разделена на три зоны – собственно сама комната и две небольших буферных зоны за дверьми.

Суть метода заключается в том, что когда игрок (студент), попадая в виртуальный музей, получает входной билет, отвечает на несколько вопросов. Далее, ответив на заданные вопросы, он направляется к входу в музей и попадает в буферную зону номер один. Во время перехода в буферную зону номер два игра «очищает» текстуры и загружает новые. Это решение стало возможным благодаря тому, что во время написания движка была реализована возможность динамической подгрузки данных. Таким образом, вся игра происходит всего в одной комнате (зале библиотеки). Это позволило уменьшить ее конечный размер и добиться меньшего потребления ресурсов.

В качестве примера в работе рассмотрен музей истории развития радиоэлектроники, вычислительной техники и информатики. Целью игры является ознакомление студента с историей развития указанных направлений, перспективами их развития и необходимой базой знаний для их освоения. Во время прохождения по залу виртуального музея игрок (студент) знакомится с информацией и отвечает на вопросы соответствующего профиля. Ему предлагаются вопросы, как с вариантами ответов, так и без них, а также и подходящая иллюстрация. По завершении прохождения зала игроку подсчитывается количество правильных и неправильных ответов и выставляется оценка по десятибалльной системе.

Игровая программа прошла стадию бета-тестирования. Тест внутри игры является настраиваемым, т.е. преподаватель сам может задавать параметры игры, включая вопросы, ответы, иллюстрации, количество залов и прочее, или как альтернатива – тематические тесты. В начале игры предлагается выбор, по какой из доступных тематик будет проводиться тестирование, а затем выбор сложности вопросов и т.п. В таком случае, в зависимости от выбранной темы, будет меняться антураж музея.

Таким образом, использование предложенной технологии в образовательном процессе технического вуза позволяет повысить мотивацию студентов к освоению предложенных дисциплин, позволит студенту оценить на заданные дисциплины с различных точек зрения и поможет овладеть конкретными знаниями, необходимыми для применения в практической деятельности.

## **ЭЛЕКТРОННЫЙ УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКС ПО ДИСЦИПЛИНЕ КАК ОСНОВА ВНЕДРЕНИЯ МЕДИАДИДАКТИКИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПРОЦЕСС**

**Славинская О.В. (Республика Беларусь, Минск, МГВРК)**

Темп и направление развития современного общества породили направление в педагогике – медиадидактику, которая все больше завоевывает позиции в реализации образовательного процесса, «примиряя» современные коммуникативные технологии, IT-технологии и педагогическую практику, в том числе в системе высшего образования. Средства медиа-, коммуникационные средства использовались педагогами достаточно давно. У каждого этапа развития общества свои новшества в технологиях коммуникаций, которые использует педагогика. Обучение строится на процессах общения, а значит – коммуникаций.

Необходимость развития образовательной среды на основе современных IT-технологий, регулируемой медиадидактикой, подтверждают действующие нормативные правовые акты. Одним из ее составляющих является электронный учебно-методический комплекс по дисциплине (ЭУМК). Однако необходимость внедрения ЭУМК часть педагогов приняла без особого энтузиазма. Полагаем, это связано с неготовностью (неумением) применения принципов медиадидактики не только на отдельных занятиях, но и, что более важно – в системе изучения курса. Переход на медиатехнологии в преподавании предполагает соответствие этому нормативно-правовой базы, технического обеспечения, порядка организации образовательного процесса, наличие и доступность средств обучения, а также –

готовность педагогов и студентов работать в таком режиме. Готовность подразумевает не только положительную мотивацию, но и умения, уверенные действия по осуществлению вспомогательных функций (например, по использованию ЭУМК для самостоятельного изучения материала студентами или для проведения тестового контроля педагогами). Опирается готовность на имеющиеся умения по выполнению успешной деятельности. Поэтому, если педагог или студент слабо владеет IT-технологиями и не имеет доступа к необходимой технике и программным средствам, он не проявит энтузиазма по освоению, созданию ЭУМК или работе с ним.

Кроме этого, вызывают некоторые разночтения требования к ЭУМК, установленные Положением об учебно-методическом комплексе (УМК) на уровне высшего образования (утв. постановлением Министерства образования Республики Беларусь 26.07.2011 № 167), сложившаяся практика их создания. В основном это касается читательского адреса ЭУМК, от чего зависит его содержание и структура. Примерная структура ЭУМК задана положением – 4 раздела, указаны компоненты научно-методического обеспечения, которые могут быть размещены в них (а могут – и нет!).

В системе высшего образования сложилась практика печатных изданий для студентов в виде УМК, аккумулирующих в себе несколько их видов (учебное пособие, практикум и т.п.). УМК как отдельного вида учебного издания нет. В любом печатном издании, его структура отображает то, кто и зачем будет его использовать. И такой подход к УМК зачастую переносится на ЭУМК. Они создаются с читательским адресом «для студентов», в них помещается только тот материал, который необходим студенту для изучения курса. Однако это не позволяет заложить средства для преподавания (средства, дополнительно необходимые преподавателю), что усложняет реализацию требований медиадидактики в полном объеме. Это особенно важно, если ЭУМК создан в одном учреждении образования, а используется и в других. Ведь любое средство обучения создается, подбирается или разрабатывается в тесной связи с реализуемой методикой преподавания.

Использование IT-технологий позволяет сделать ЭУМК более насыщенным по содержанию и структуре, отразить потребности и студента (процесс учения), и преподавателя (процесс преподавания), обеспечив два режима доступа: обычный и «для преподавателя» (парольный). В этом случае основные элементы ЭУМК будут легко доступны, а необходимые педагогу материалы также будут всегда под рукой, станет понятной и доступной специфика его использования. ЭУМК будет являться носителем всех элементов, необходимых для реализации учебного процесса по дисциплине. Педагог будет обеспечен «кейсом» для полной реализации курса на основе принципов медиадидактики.

## **МОДУЛЬНО-ГРУППОВОЕ ОБУЧЕНИЕ БАКАЛАВРА РАДИОТЕХНИЧЕСКОГО ПРОФИЛЯ**

**Смирнова Г.И. (Российская Федерация, Йошкар-Ола, ПГТУ)**

Реализация ФГОС ВПО в инженерном обучении обуславливает применение новых технологий обучения. Одной из таких технологий является модульно-компетентностное и групповое обучение на основе межпредметной интеграции. В технологии проектирования модульно-компетентностных программ для студентов инженерных направлений подготовки определены: критерии выделения модулей на основе обобщенных профессиональных задач; принципы задания комплексных целей модуля в виде ведущих профессиональных компетенций, выделенных в соответствии с иерархией всех профессиональных компетенций; содержание обучения, включающее перечень дисциплин [2], но не решены вопросы структуризации содержания обучения. Поэтому актуальной является проблема структурирования содержания компетентностно-ориентированного модуля при подготовке академического бакалавра инженерного профиля.

При унификации профессиональных компетенций, профессиональных задач было выделено 11 учебных модулей [2]. Самым большим из них является модуль моделирования и проектирования деталей, узлов технических устройств. Структуризацию учебного материала