

управляет процессом, как экспертный специалист и консультант). В данной работе развивается второй вариант, который заключается в том, чтобы реализовывать систему дистанционного обучения, основанную на нечеткой теории множеств и нечеткой логике.

Нечёткая логика – подборка размытых инструкций, в которых для достижения поставленной задачи могут применяться косвенные и неоднозначные суждения, а также навыки и знания экспертов, накопленные ими в той или иной области. Нечёткой логике присуще отсутствие строгих стереотипов.

В настоящей работе нами предлагается реализация разработанной в СНИЛ "Алгебра и геометрия сложных систем" при кафедре алгебры и геометрии ГГУ им. Ф. Скорины модели дистанционного нечеткого тестирования знаний учащихся и студентов, реализованная на обучающей платформе Moodle (сайт: tutor.gsu.by).

Основная идея нечетких тестов основана на том, что каждый вопрос теста вместе с множеством ответов на него рассматривается, как нечеткая лингвистическая переменная, причем все варианты ответа на вопрос являются более менее правильными. В ответах учитываются косвенные знания учащихся, а так же визуальное восприятие ими вопроса. Полученная модель тестирования является более гибкой, легко настраиваемой под требования эксперта и уровень подготовки учащихся.

А. В. Барабанов

Науч. рук. Т. П. Желонкина,

ст. преподаватель

ИЗУЧЕНИЕ ИЗВЕСТНОГО ШКОЛЬНИКАМ МАТЕРИАЛА ПОД НОВЫМ УГЛОМ ЗРЕНИЯ

Новизну известного школьникам материала невозможно использовать как единственный и постоянный стимул развития познавательного интереса. Поток информации, поступающий к школьнику с помощью радио, телевидения, газет, журналов, научно-популярных книг очень велик. Однако содержание учебного материала почти всегда даст возможность рассмотреть его под новым углом зрения. Здесь, прежде всего, необходимо отметить, что так называемое понятие “новое” – это не только совершенно неизвестное, впервые встречающийся предмет или явление. “Новое” можно узнать и о давно известных вещах. Важно, чтобы учитель постоянно подчеркивал этот факт.

Например, на уроках природоведения в начальной школе ребята узнают о том, что все тела состоят из мельчайших частиц. Понятие “молекула”, “атом” для современных семиклассников не ново. Но, именно, на уроках физики они узнают силы взаимного притяжения и отталкивания. Эти неизвестные факты о давно известных вещах поражают и интересуют ребят. Оказывается, множество хорошо известных учащимся фактов объясняются именно с точки зрения теории строения вещества. “Почему, проходя мимо столовой, мы чувствуем аппетитный запах?”, “Почему чернильные пятна на столе или на полу легче удалить сразу после того, как пролиты чернила, и значительно труднее сделать это впоследствии?” и т. д.

Учитель должен научить ученика удивляться обычным (знакомым) явлениям. На уроках математики учащиеся решают множество задач “на движение”. Вопрос о скорости движения транспорта, пешехода и т. д. и формула

Солнца. Это обновление содержание материала стимулирует познавательные процессы, тем самым, вызывая и развивая интерес к знаниям.

Внутренняя занимательность преподавания основана на том законе, что мы внимательны ко всему тому, что ново для нас.

А. Н. Бородич

Науч. рук. М. С. Долинский,

канд. техн. наук доцент

РАЗРАБОТКА ИГРОВОГО ПРИЛОЖЕНИЯ «ШАШКИ» НА ЯЗЫКЕ DELPHI

Бурное развитие вычислительной техники, потребность в эффективных средствах разработки программного обеспечения привели к появлению систем программирования, ориентированных на так называемую «быструю разработку», среди которых можно выделить Delphi. В основе систем быстрой разработки (RAD-систем, Rapid Application Development – среда быстрой разработки приложений) лежит технология визуального проектирования и событийного программирования, суть которой заключается в том, что среда разработки берет на себя большую часть генерации кода программы, оставляя программисту работу по конструированию диалоговых окон и функций обработки событий. Delphi – это среда быстрой разработки, в которой в качестве языка программирования используется Object Pascal. В основе идеологии Delphi лежит технология визуального проектирования и методология объектно-ориентированного событийного программирования.

На данный момент большой популярностью пользуются развлекательные приложения различной направленности.

Целью работы являлось изучение языка Delphi, а так же возможностей среды программирования Delphi 7 и применение этих знаний для разработки игрового приложения «Шашки», предназначенного для совершенствования логических способностей.

Поставленная цель была достигнута путем решения следующих задач:

- изучения языка программирования delphi, основных классов, событий.
- проектирование структуры игрового приложения «шашки».
- реализация игрового приложения «Шашки».

В состав проекта приложения, разработанного в Delphi, обязательно входят файлы со следующими расширениями:

1) .dpr – главный файл проекта. Содержит исходный код инициализации приложения и создания форм.

2) .pas – файлы программных модулей, содержащих исходный код на языке Object Pascal. Для каждой формы, входящей в состав проекта, создается отдельный программный модуль.

Д. В. Бугай

Науч. рук. Г. Л. Карасёва,

канд. физ.-мат. наук, доцент

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

Современное общество находится на такой ступени развития, когда происходит быстрое распространение новых информационных технологий и изменение под влиянием этого процесса многих аспектов социально-экономической жизни. Интернет как