

ПРИМЕНЕНИЕ ВИРТУАЛЬНЫХ СИМУЛЯТОРОВ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНО-ОБУЧАЮЩЕЙ СРЕДЕ.

Ю.В. Галеева

ГБПОУ «Лубянский лесотехнический колледж

С. Лубяны

В последнее время ситуация в нашем обществе кардинально изменилась: из индустриального общества человечество шагнуло в информационное, которое характеризуется глобализацией процессов и явлений, происходящих в мире, использованием информационных технологий как инструмента развития различных сфер деятельности человека, увеличением значимости личности в позитивном обновлении цивилизации. Студент все чаще обращается за информацией не к учителю, а к компьютеру, задав нужный запрос и вот ответ на любой вопрос. Именно это заставляет идти в ногу со временем, перевести компьютер и глобальную сеть в помощники.

История развития образования позволяет заключить, что педагогика всегда использовала в своей деятельности информационные средства: средства хранения, обработки и передачи информации. Понятно, что к ним можно отнести книгу, авторучку, телевизор, калькулятор, видеомэгафон, компьютер и, наконец, живое слово человека. Новые технические изобретения спроектировали возникновение совершенно особых способов поиска и отображения информации. Мультимедиа технологии обеспечивают восприятие информации сразу несколькими органами чувств человека, позволяют осуществлять поиск информации по нескольким каналам. Интенсивное развитие компьютеров и программного обеспечения привело к достаточной простоте их освоения для самых неподготовленных пользователей, в том числе даже дошкольников. Внедрение компьютерных технологий создает предпосылки для интенсификации образовательного процесса. Компьютер значительно расширяет возможности предъявления учебной информации. Компьютерные технологии способствуют раскрытию, сохранению и развитию личностных качеств обучаемых.

Главное качество студента обучающегося по специальности садово-парковое и ландшафтное строительство творческое мышление, способность получить вдохновение из любого источника. На протяжении долгого времени компьютерные игры не воспринимались всерьез, тем более когда речь заходила об их пользе для образования. В лучшем случае их считали пустой тратой времени, в худшем — видели в них очередную причину «морального разложения» молодых поколений. По мнению экспертов, компьютерные игры обладают уникальной для остальных типов медиа возможностью сообщать знания о реальном мире через интерактивное погружение в мир виртуальный. Именно это стало отправной точкой для проведения исследования, гипотеза которого заключалась в доказательстве пользы игры симулятора для развития творческих навыков и применения профессиональных знаний при достижении цели игры. В качестве предмета исследования выбрана игра симулятор SIMS, именуемая симулятором жизни. Симуляторы — программные и аппаратные средства, создающие впечатление действительности, отображая часть реальных явлений и свойств в виртуальной среде.

В обучение на базе компьютера виртуальный симулятор используется как ключевая составляющая обучающей среды. Это термин может означать как использование виртуального симулятора в аудитории, так и в более широком значении он относится к структурированной среде, где компьютеры используются с целью обучения. Обычно это понятие не включает в себя использование компьютера, где обучение — это второстепенный элемент. В данном исследовании затронут только «режим строительства» Режим позволяет создавать и проектировать участок под застройку, видеть объекты в 3D визуализации.

При использовании в ходе занятия двух источников информации — преподавателя и виртуального симулятора, оснащенного программно-педагогическими средствами, можно построить информационные цепи двух видов: как последовательным соединением источников, так и параллельным. Последовательное соединение источников целесообразно

использовать, когда велико информационное сопротивление нагрузки вследствие плохой подготовленности или слабых познавательных способностях студента. В этом случае они получают подлежащую усвоению информацию сначала от преподавателя, затем закрепляют полученные знания с помощью симулятора, т.е. информационные напряжения складываются и сила информационного потока не ослабевает. Если информационное сопротивление потребителя низкое (студенты хорошо воспринимают подлежащую усвоению информацию), то лучше использовать параллельное соединение источников, когда преподаватель и симулятор задействованы в ходе занятия одновременно. В этом случае при том же информационном напряжении через нагрузку проходит большой информационный поток, равный сумме потоков, генерируемых двумя источниками и усвоение знаний будет более интенсивным.

В качестве дидактических условий учебно-познавательной деятельности студентов при формировании базовых профессиональных компетенций специалистов садово-паркового и ландшафтного дизайна с применением виртуальных симуляторов я выделяю следующие:

- целенаправленность на результат обучения;
- мотивационную заинтересованность;
- овладение алгоритмами самоконтроля;
- четкость выполнения операций;
- предварительную подготовленность студента в области информатики как пользователя.

Только максимально полное соблюдение указанных выше дидактических условий может обеспечить наиболее полное раскрытие возможностей виртуальных симуляторов.

Виртуализация образования может рассматриваться как объективный процесс движения от очного через дистанционное к виртуальному образованию, которое вбирает в себя лучшие свойства очного, заочного, дистанционного и других форм получения образования. Эффективно с моей точки зрения использовать симулятора в качестве платформы для выполнения самостоятельной работы. Студент не чувствует себя загнанным в задание, он играет в игру, а игра о приоритете не может быть не интересна особенно если она заменяет скучное рисование. Виртуальное обучение – это целенаправленный, организованный процесс взаимодействия студентов с преподавателями, между собой и со средствами обучения, причем он не критичен к их расположению в пространстве и во времени.