

УДК. 378.147.88

## **ДИДАКТИЧЕСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ВИДЕОМЕТОДА В ПРОЦЕССЕ ПРОИЗВОДСТВЕННОГО ОБУЧЕНИЯ БУДУЩЕГО ПЕДАГОГОВ-ИНЖЕНЕРОВ В БНТУ**

**Чернецкая А.В., студент**

*Белорусский национальный технический университет*

*Минск, Республика Беларусь*

*Научный руководитель: канд.пед.наук, доцент Дирвук Е.П.*

Аннотация:

Данная статья рассматривает дидактические возможности, достоинства и недостатки использования видеометода в процессе проведение лабораторных занятий по дисциплине «Производственное обучение» при подготовке будущих педагогов-инженеров в БНТУ.

Специальность 1-08 01 01 «Профессиональное обучение» начала складываться и развиваться в связи с необходимостью всесторонне компетентной, ответственной, многоплановой подготовки квалифицированных рабочих и специалистов в условиях учреждений профессионально-технического и среднего специального образования [1]. В настоящее время обучение по данной специальности осуществляется в Белорусском национальном техническом университете, в Мозырском государственном педагогическом университете имени И.П. Шамякина и в Белорусском государственном университете информатики и радиоэлектроники.

Производственное обучение будущего педагога-инженера в БНТУ как самостоятельная часть учебного процесса имеет свои специфические особенности:

- учебным планом не предусмотрено учебной дисциплины теоретического обучения («Специальная технология»), как в учреждении профессионально-технического образования (есть ее аналог «Получение рабочих профессий»);
- оно осуществляется по двум рабочим квалификациям (по направлению 01 «Машиностроение» это «Слесарь механосборочных работ», «Фрезеровщик» или «Токарь»);

- учебные занятия проводятся один раз в неделю в две смены (6+6 академических часов) в специализированных лабораториях или производственном участке научно-производственного кластера опытного завода «Политехник-БНТУ».

Структура лабораторного занятия практически идентична структуре урока производственного обучения в учреждениях профессионально-технического образования:

1. *Организационная часть (3-5 минут).*
2. *Вводный инструктаж (40-50 минут).*
3. *Текущий инструктаж и самостоятельная работа обучающихся (4ч.40 – 4ч.50 минут).*
4. *Заключительный инструктаж (15-20 минут).*

Целью вводного инструктажа будущего педагога-инженера является формирование смысловой и двигательной структуры ориентировочной основы действий обучающегося по выполнению учебно-производственного задания с целью формирования практических умений и элементарных навыков выполнения отдельных технологических операций или их наиболее устоявшихся сочетаний-комплексов.

Видеометод ориентирован на объяснение нового учебного материала преимущественно наглядным способом. Он традиционно является одним из наиболее эффективных методов производственного обучения, применяемых во время вводного инструктажа, так как он позволяет:

- заинтересовать обучающихся к изучению нового учебного материала;
- создать условия для самостоятельного изучения и первичной визуализацию теоретического материала;
- осуществить моделирование и имитацию реальных или виртуальных производственных процессов и явлений, первичное предъявление процесса выполнения учебно-производственного задания и затем уточнить данные представления в процессе личного показа данной операции непосредственно на рабочем месте.

Использование видеометода в процессе производственного обучения будущего педагога-инженера имеет как свои преимущества, так и недостатки.

### *Достоинства применения видеометода:*

- качественное и эффективное усвоение учебного материала за счет одновременного и сочетанного использования зрительных и слуховых анализаторов головного мозга;
- возможность усвоения большого объема учебной информации производственного характера;
- простота и доступность восприятия учебного материала каждым обучающимся.

### *Недостатки применения видеометода:*

- при изучении материала только с использованием видеометода формируется только начальная ориентировочная основа действий, все кажется простым и понятным, но когда дело доходит до практических задач, то уже не так все легко и понятно, поэтому учебная программа дисциплины предусматривает более объемную (практическую) часть учебного занятия;
- при проектировании учебного занятия учитывается целевая аудитория, не учитывая возможности каждого студента отдельно, поэтому кому-то обучение может даваться более легко, а кому-то сложнее;
- для некоторых обучающихся применение видеометода является отвлекающим фактором, что требует постоянно контроля качества усвоения со стороны преподавателя университета [3].

Как показали результаты исследования в экспериментальных группах будущих педагогов-инженеров, в которых производственное обучение проводилось с преимущественным применением видеометода, учебный материал усваивался более качественно, познавательный интерес и мотивация обучения стали проявлять себя более отчетливо, а успеваемость в сравнении с контрольной группой в целом увеличилась на 0,48 балла.

### **Список использованных источников**

1. Alevtina Kiktenko Место инженера-педагога в современном мире [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://pandia.ru/text/80/087/12133.php>

2. Инфоурок ведущий образовательный портал [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://infourok.ru/ispolzovanie-video-naurokah-kak-effektivniy-metod-obucheniya-3325722.html>.

3. Информационный портал все «об учебе» учебные заведения России [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://obuchebe.ru/articles/8217/>

УДК 004

## **СОЗДАНИЕ ЭКРАНА-ЗАСТАВКИ ДЛЯ МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ**

**Шагова В.Ю., студент**

*Белорусский национальный технический университет*

*Минск, Республика Беларусь*

*Научный руководитель: канд. техн. наук, доцент Дробыш А.А.*

Аннотация:

Рассматривается создание экрана-заставки для мобильных приложений. Также рассматриваются следующие вопросы: что такое заставка; в каком виде она может быть представлена; какие правила создания лучших заставок существуют; как реагирует пользователь, когда видит спроектированную Вами заставку; какой код необходимо использовать при проектировании заставки; возможные ошибки в создании; сопровождение приложения; добавление нового и краткий вывод по данной теме.

Основное, что наблюдает пользователь на экране – это заставка или, иначе говоря, Splash Screen. Экран отражается несколько секунд и прежде чем исчезнуть, продемонстрирует какой-то логотип или некоторую информацию.

Центральные функции вашего приложения кроет в себе качественный splash screen. Они могут быть скрыты от ваших глаз, но они скрываются за наружностью почти всех splash screen. Можно составить проект элегантно-утонченной и действенной заставки, подходящей под различные сценарии просто понимая, на что указывают эти функциональные способности.

Заставка определяет картину основной части приложения, делая гостями юзеров из обыденных и ежедневно-используемых приложений вашего мира.