

ВИКОРИСТАННЯ FLASH-ТЕХНОЛОГІЇ ДЛЯ АКТИВІЗАЦІЇ НАВЧАННЯ З КУРСУ «ТЕОРІЯ АЛГОРИТМІВ ТА МАТЛОГІКА»

Жовтя Є.М., студент

Урізноманітнення інтерактивних методів процесу навчання потребує застосування для його активізації новітніх інформаційних технологій. Однією з таких технологій є Flash - технологія, яка дозволяє створювати тренажери, демонстраційні анімації, додатки для тестування. Перевагами Flash серед інших технологій є те, що додатки, створені на базі Flash, працюють на різних платформах, таких як Windows, Macintosh, UNIX, PDA, тощо [1].

Flash - додатки, на відміну від рукописних чи друкованих джерел, дозволяють зробити викладення матеріалу більш зручним, динамічним і здатним взаємодіяти з користувачем.

Предметом даних досліджень стало застосування Flash - технологій при викладанні курсу «Теорія алгоритмів та математична логіка». Для активізації навчання було створено Flash додатки для лекційних та практичних занять з курсу, створені тренажери, що дозволяють у інтерактивному режимі краще зрозуміти матеріал дисципліни. Наприклад, демонстраційна анімація побудови бінарного дерева і тренажер для кодування інформації за алгоритмом Хаффмана. Проведені випробовування нового викладення курсу показали ефективність запропонованої технології.

Flash технологія не представляє труднощів для користувачів. В тренажерах з легкістю створюється графічний інтерфейс, завдяки тому що Flash має змогу працювати з векторною графікою, з легкістю програмується, адже синтаксис мови ActionScript, яка застосовується в Flash, дуже схожий на інші мови, а саме Java, C#, та інші [2].

Керівник: Шаповалов С.П., доцент

1. К. Ульрих, *Adobe Flash CS3 Professional для Windows u Macintosh* (Москва.: ДМК Пресс: 2009)
2. К. Мук, *ActionScript 3.0 для Flash. Подробное руководство* (Санкт Петербург: Питер: 2009)