©Олійник Д.О.  
ОДИН З ПІДХОДІВ ДО РОЗРОБЛЕННЯНАВЧАЛЬНИХ ПРОГРАМ

**Вихідні передумови**.

Сучасний період розвитку суспільства характеризується сильним впливом на нього інформаційно-комунікаційних технологій, які проникають в усі сфери людської діяльності, забезпечують поширення інформаційних потоківу суспільстві й утворюють глобальний інформаційний простір. Невід’ємною і важливою частиною цих процесів є комп’ютеризація освіти. Цей процес супроводжується істотними змінами в педагогічній теорії і практиці навчального процесу, пов’язаними із внесенням коректив у зміст технологій навчання, які повинні бути адекватними сучасним технічним можливостям і сприяти гармонійному входженню учнів в інформаційне суспільство.Комп’ютерні технології покликані стати невід’ємною частиною цілісного освітнього процесу, значно підвищувати його ефективність. Отже, застосування комп’ютерів, мультимедіа та інформаційних технологій як дидактичних засобів, що використовуються для підвищення мотивації та індивідуалізації навчання, – одна з актуальних проблем вітчизняної педагогіки.

**Постановка завдання**. Загальне завдання дослідження формулюється на такий спосіб: беручи до уваги сучасні тенденції комп’ютеризації освіти, на основі дидактичних умов до навчальних освітніх продуктів, з урахуванням сучасних можливостей програмного забезпечення треба розробити навчальну програму на основі об’єктно-орієнтованої технології програмування та роботи з графічними можливостями мови програмування С#.

**Результати**.Шляхи побудови навчальної програми можуть бути дуже різними: від використання шаблонних технологій, майстрів організації презентацій й до застосування сучасних засобів звичайного та Web- програмування. Якщо розглядати можливості створення навчальних Windows-програм засобами програмування, то поширеним підходом є комбінація візуальних та подійно-орієнтованих технологій. Тобто розробник за допомогою наданих середовищем програмування засобів розташовує на екранній форм об’єкти, потім засобами програмування надає користувачу можливість з ними взаємодіяти.

В цілях більш досконалого вивчення поширеної на сьогоднішній день технології об’єктно-орієнтованого програмування було прийнято рішення відійти від звичайного шляху побудови навчальної програми. З цією метою для типових об’єктів, які мають бути на екранній формі, було розроблено класи, в яких за допомогою методів та подій описано функціональність об’єкту, специфічну для даної програми. З урахуванням цього було прийнято рішення не розміщувати попередньо об’єкти на формі, а виконати програмне відображення об’єктів описаних класів під час завантаження кожного нового програмного вікна. Також цікавою особливістю розробленої програми є те, що замість використання стандартних елементів управління застосовано графічне прорисовування їхніх аналогів.

**Висновки**. Навчання програмування є досить складним процесом. Тому відхід від стандартних підходів під час створення реальної навчальної програми заради вдосконалення вмінь об’єктно-орієнтованого та графічного програмування має сенс. До перспектив дослідження можна віднести подальший пошук нестандартних рішень під час розв’язку навчальних завдань з метою вдосконалення наданої навчальної бази знань.

Работа выполнена под руководством доц. каф. ИКТ Ящун Т.В.