

Сетевая гостиница Cisco Systems, основанная на открытых стандартах IP, обеспечивает единую инфраструктуру для передачи голоса, данных, видеоизображений и является фундаментом для сетевых решений, позволяя масштабировать размер сети, доступ и функциональные возможности.

Крупные отели начинают предлагать своим гостям персональный видео сервис, приносящий дополнительный доход. Гибкая IP-инфраструктура позволяет отелям отказаться от ручной обработки заказов и увеличить прибыль за счет предоставления дополнительных услуг, таких как цифровое видео по запросу, видеоигры, музыка и персональный интерактивный портал гостя, открывающий доступ к разнообразным услугам.

Таким образом, запрос на «умные здания и дома» со стороны самых различных клиентов существует и растет. Однако до того, чтобы «сказка стала былью», видимо, еще далеко. Но в силах специалистов сделать отдельные решения из области технологий «интеллектуального здания» доступными для заказчиков, желающих заглянуть в будущее.<sup>[3]</sup>

Изучение оборудования компании Cisco перспективно в ближайшее время по причине того, что данная компания вкладывает большие средства в покорении Российского рынка а следовательно распространяет свое оборудование по компаниям разного размера и для оборудования используемого в домашних условиях.

Литература.

1. Cisco. [Электронный ресурс]. <http://www.umnostroy.ru/catalog/4/59/> (дата обращения 29.03.14).
2. Tom's Hardware. [Электронный ресурс]. [http://www.thg.ru/technews/20120518\\_125800.html](http://www.thg.ru/technews/20120518_125800.html) (дата обращения 29.03.14).
3. Умный дом. [Электронный ресурс]. <http://www.ereмонт.ru/enc/engineer/clever/connect.html> (дата обращения 29.03.14).

#### **АНАЛИЗ ПРИНЦИПОВ РАЗРАБОТКИ ОБУЧАЮЩИХ ИГР ДЛЯ ШКОЛЬНИКОВ**

*С.Н. Евстафьев, студент группы 17В30*

*Научный руководитель: Молнина Е.В.*

*Юргинский технологический институт (филиал) Национального исследовательского  
Томского политехнического университета  
652055, Кемеровская обл., г. Юрга, ул. Ленинградская, 26  
E-mail: polcar2@yandex.ru*

В условиях перехода к информационной эре социальные требования к системе общего образования предполагают формирование у учащихся таких качеств, как конструктивность, мобильность, динамизм, способность к самообучению и саморазвитию, к принятию решений в ситуациях выбора, к изменению сфер и способов своей деятельности на основе эффективного поиска и использования необходимой информации. Следует отметить, что для школы информатизация – это процесс изменения содержания, методов и организационных форм образовательной подготовки школьников на этапе перехода к жизни в условиях информационного общества, подготовка учащихся к умениям успешно и самостоятельно строить свою жизнь в быстро развивающемся обществе [1].

И. А. Зимняя указывает, что исследователи и в мире, и в России выделяют от 3-х до 37 видов компетентностей, среди которых отмечены компетентности, относящиеся к деятельности человека: компетенции деятельности: игра, учение, труд, средства и способы деятельности – планирование, проектирование, моделирование, исследовательская деятельность; компетенции информационных технологий: прием, переработка, выдача информации, преобразование информации; массмедийные, мультимедийные технологии, компьютерная грамотность [2].

Основываясь на вышесказанном, можно сделать вывод, что информационная компетентность является системообразующей, поскольку именно от уровня овладения этой компетенцией зависит уровень овладения личностью всеми другими ключевыми компетенциями. Формированию информационно-коммуникационной компетентности (ИКК) способствует развитие у детей способности к исследовательскому типу мышления, активизация личностной позиции ученика на основе самостоятельно получаемых знаний.

Автор считает, что весьма эффективным методом формирования ИКК является *такой вид* внеурочной деятельности как развивающих и обучающих игр для школьников, а так же деловые игры.

*Целью исследования* автора является разработка развивающих и обучающих игр для детей и школьников, позволяющих в раннем возрасте формировать базовые ИКК, необходимые для правильного усвоения учащимися информации. Необходимо научить детей постоянно и планомерно работать с информацией: вычленять её, воспринимать, фиксировать, преобразовывать, подвергать сомнению, сохранять, излагать.

Для достижения цели необходимо решить следующие задачи:

1. изучить современные требования к развивающим, обучающим и деловым играм;
2. изучить накопленный опыт разработки и применения компьютерных игр (КИ) для школьников;
3. проанализировать проблемы, связанных с современными КИ для детей и школьников;
4. приобрести опыт по разработке и применению собственных КИ;
5. апробировать разработанные КИ в рамках комплексной системы формирования ИКК обучаемых на кафедре Информационных систем ЮТИ ТПУ, проанализировать полученные результаты.

При разработке КИ закладываются такие принципы как соответствие эргономическим требованиям, гигиеническим, физиологическим и пр.

Сегодня можно констатировать факт, что представления подрастающего поколения об информационной деятельности, в частности, в такой сфере как компьютерные игры меняются. Но, всё же большинство современных КИ, к сожалению, направлены не на развитие человека, а на его удовлетворенность процессом игры, воплощение некоторых ситуаций в виртуальном мире, которые психологически негативно влияют на человека. Поэтому, хотелось бы представить некоторые виды игр, в которых данные недостатки исключены.

Автор разделил такие игры на четыре основных вида: «Развивающие игры», «Психологические игры», «Обучающие игры» и «Деловые игры».

Развивающие игры направлены в основном на развитие определенных способностей ребенка, вследствие которых может раскрыться определенный талант, либо стимул развиваться в этом игровом направлении дальше. Например, к такому виду можно отнести логические игры, в которых цель состоит в том, чтобы логически мыслить и достичь победы. Такие игры повышают не только память и аналитическое мышление, но и быстродействие. К таким видам игр относятся как раз игры: "Шашки", "Шахматы" и т.д.

Психологические игры дают новые возможности тому, кто готов сохранить в себе готовность проигрывать и отыгрывать разные роли и ситуации, выбирая для себя максимально эффективный сценарий развития событий. То, как человек проявляется в игре, человек чаще всего проявляет в жизни. К таким играм, в основном я отношу игры жанра RPG, где каждый игрок отыгрывает жизнь своего персонажа по определенным, установленным правилам, фэнтезийном или другом виртуальном мире, в котором этот игрок является важной частью игрового процесса, его поведение и взаимодействие с другими игроками могут влиять на последствия.

Достаточно большое количество детей подросткового возраста приобрели немало знаний в области географии, истории, политики, военного дела исходя из популярных компьютерных игр жанра "Стратегия". Такие игры можно отнести в разряд обучающих, т.к в этих играх можно многому научиться, как и во многих других жанрах. Они развивают его характер и меняют мировоззрение. В качестве примера можно привести стратегии серии "Total War", где необходимо управлять одним из предложенных на выбор государств, оценивать его политическое и экономическое состояния и бороться за выживание в мире, действия в котором происходят в разные эпохи.

Деловые игры направлены на формирование практических, организаторских и пр. навыков деятельности, работе в команде, воспитание ответственности. Выступают в роли тренингов. Данные виды игр помогают школьникам научиться чему-то новому, развить в себе положительный характер и качества, возможно из представлений игрового мира, и т.д. В качестве примера можно привести игру SimCity.

Первая собственная разработка игры на языке Pascal – консольное приложение (рис.1). Эта игра - симулятор сотрудника иммиграционной службы, где предстоит проверять документы всех лю-

дей, которые желают въехать в независимую республику. В игре стоит внимательно относиться к этому делу, так как многие из людей, пытаются въехать в город незаконным способом.

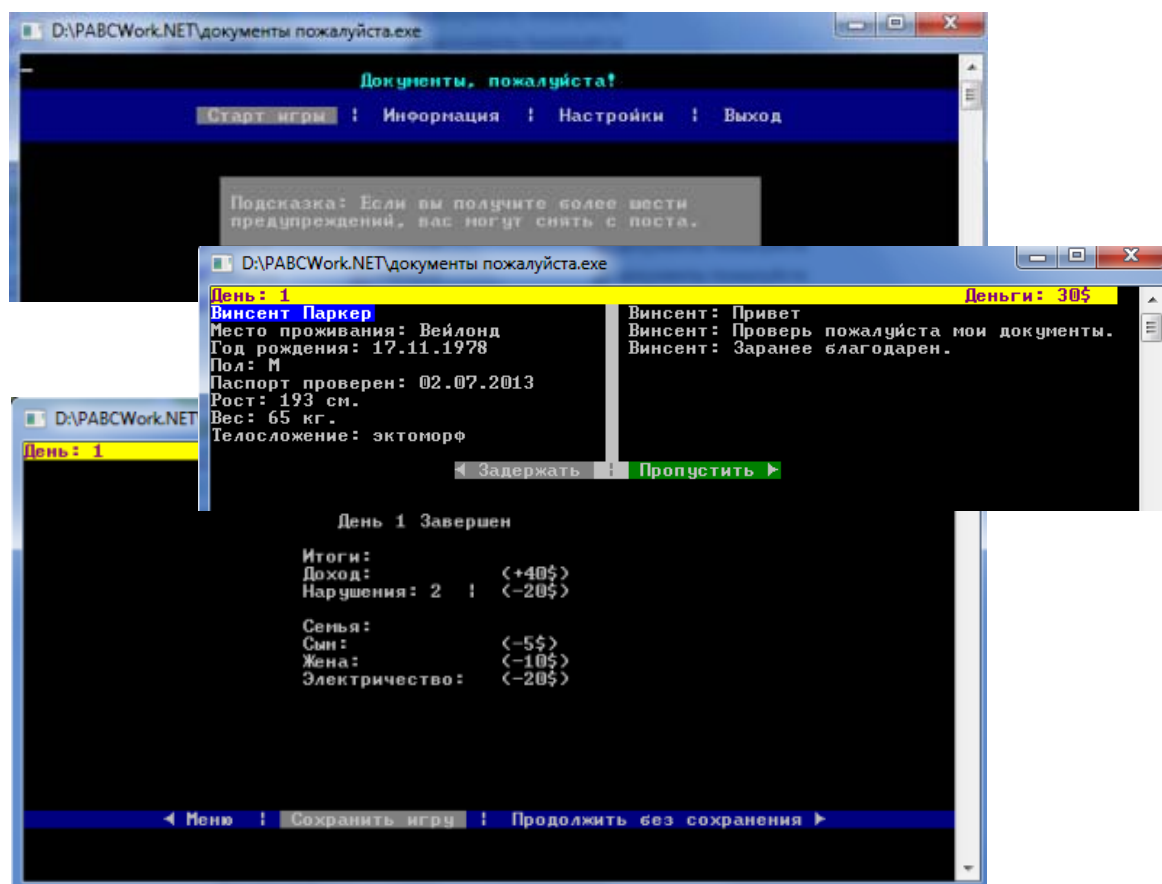


Рис. 1. Интерфейс игры

Игра достаточно большая, с прилегающим сюжетом, внутриигровыми настройками, загрузкой и сохранением прогресса игры. В игре главным образом происходит упор на развитие внимательности человека и его характерных качеств. В игре генерируются случайные персонажи, поэтому игровые ситуации не однообразные.

Использование ИИ открывает новые возможности формирования ИКК. Традиционное обучение в сопровождении ИИ позволяют учащимся углубить знания, как говорится в английской поговорке: «Я услышал и забыл, я увидел и запомнил». Поэтому с первых дней необходимо приучать детей работать с разными источниками информации, так как работа с информацией (текстовой, иллюстративной, графической, звуковой, мультимедийной) в наше время становится необходимым интеллектуальным умением и условием формирования информационно-коммуникационных компетенций детей и школьников.

Литература.

1. О. Д.Болотова. Развитие информационной компетентности учащихся на уроках и во внеурочное деятельности/[Электронный ресурс]. Социальная сеть работников образования. Режим доступа: <http://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/mezhdistsiplinarnoe-obobshchenie/razvitie-informatsionnoi-kompetentnosti-uchashchi>. (Дата обращения 30.03.14).
2. Зимняя, И.А. Ключевые компетенции – новая парадигма результата образования.//«Высшее образование сегодня». 2003. № 5.