

**Развитие информационных технологий  
в Республике Беларусь**

---

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СОВРЕМЕННЫХ  
ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ  
ДЛЯ АКТИВИЗАЦИИ ТВОРЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СТУДЕНТОВ  
ПРИ ПРОВЕДЕНИИ АУДИТОРНЫХ ЗАНЯТИЙ**

*Ю.М. Вишняков*

*Филиал УО «Белорусский государственный  
экономический университет» в г. Пинске*

Активное участие студентов в процессе проведения аудиторных занятий – одна из важнейших задач организации учебного процесса в высшей школе. Среди путей решения этой проблемы видное место принадлежит современным информационным технологиям.

Автором создана программа, являющаяся аналогом хорошо известной игры «Кто хочет стать миллионером?». Основные характеристики программы:

- среда разработки – PowerPoint, один из компонентов пакета Microsoft Office; язык программирования – VBA;
- рабочая среда – PowerPoint;
- аудиторный вариант программы предполагает использование мультимедийного проектора;
- блоки вопросов оформляются в текстовом файле в формате MS DOS;
- предусмотрено звуковое сопровождение, для чего отдельные компоненты игры снабжены соответствующим звукорядом;
- возможно подключение по ходу игры ещё двух презентаций с возвратом в точку вызова основной презентации. Одна из них контекстно связывается с задаваемым вопросом, другая может быть связана с любой темой и использоваться, например, для «рекламной паузы». В ней можно демонстрировать видеоклипы как учебного, так и развлекательного характера.

Использование игровой программы позволяет включить в работу практически всех студентов, присутствующих на занятии; во время обсуждения вопросов анализировать различные варианты ответов, что является важным элементом обучения. Кроме того, студентам предоставляется возможность разработать блок вопросов, который может быть предложен в очередной игре одному из его сокурсников, что стимулирует творческий подход к изучаемому материалу.