

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТРЕНИНГИ

Дудка А.Н.

Научный руководитель - доцент Помазан В.А.
Сибирский федеральный университет, г. Красноярск

Мультимедиа - это интерактивные системы, обеспечивающие работу с неподвижными изображениями и движущимся видео, анимированной компьютерной графикой и текстом, речью и высококачественным звуком.

Появление систем мультимедиа, безусловно, производит революционные изменения в таких областях, как образование, компьютерный тренинг, во многих сферах профессиональной деятельности, науки, искусства, в компьютерных играх и т.д.

Тренинг (англ. training от train — обучать, воспитывать) — метод активного обучения, направленный на развитие знаний, умений и навыков и социальных установок.

История развития тренингов как и история развития обучения насчитывает тысячи лет, но начало возникновения тренингов можно отнести к периоду деятельности известного социального психолога Курта Левина. В 1946г. Были основаны первые тренинговые группы, направленные на повышение компетентности в общении.

В 60-е гг возникает опирающееся на традиции гуманистической психологии Карла Роджерса движение тренинга социальных и жизненных умений, который применялся для профессиональной подготовки учителей, консультантов, менеджеров в целях психологической поддержки и развития.

В 70-е гг. в Лейпцигском и Йенском университетах под руководством М. Форверга был разработан метод, названный социально-психологическим тренингом. Средствами тренинга выступали ролевые игры с элементами драматизации, создающие условия для формирования эффективных коммуникативных навыков.

Единой и общепризнанной классификации тренингов не существует, деление можно проводить по различным основаниям, но можно выделить 3 основных типа тренингов по виду обучения: непосредственное общение тренера и обучаемого, групповой авто-тренинг и компьютерный тренинг.

В наше время компьютерные тренинги помогают человеку развить в себе навыки скорочтения, бездонной памяти, мгновенного запоминания визуальной или аудиальной информации. Так же они позволяют исправить некоторые дефекты речи, зрения или моторики.

Компьютерные тренинги это коллекция компьютерных логических игр, а также тренингов на развитие воображения и памяти. На современном языке компьютерный тренинг еще называют e-Learning.

E-Learning - понятие очень широкое, и четкие рамки его пока не определены. Но если попросту говоря: это обучение с помощью современных электронных средств (с помощью компьютеров и, зачастую, Интернета).

Вот простые примеры, E-Learning:

1. Это когда компании обучают свой персонал различным знаниям на компьютере с помощью электронных курсов.
2. Это когда Вы покупаете в магазине CD-диск "Как научиться быстро печатать на клавиатуре" или "Как научиться играть на гитаре".
3. Это когда Вы смотрите на YouTube короткое видео - как завязывать галстук.
4. Это когда Вы общаетесь в форумах или чатах с человеком, который в интересующей Вас теме имеет более глубокие знания - тем самым Вы обучаетесь.

5. Это когда Вы читаете определение на Википедии, или на любом другом ресурсе, который прибавляет Вам знаний по интересующему вопросу.

В общем, так или иначе, все мы имеем к e-Learning непосредственное отношение, и пользуемся практически ежедневно. В России такое направление как "e-Learning" становится постепенно индустрией. Множатся тематические блоги, порталы, сообщества, конференции и выставки. Количество людей, соответственно, в этом направлении тоже становится все больше - тут и разработчики систем, и разработчики курсов, как внешние, так и внутренние, и специалисты, обслуживающие системы, да и просто все интересующиеся.

Приведем примеры компьютерных тренингов.

1. Компьютерный тренинг Метроном. Программа позволяет запрограммировать определенный такт, а затем проигрывать его. Программа состоит из двух тренингов. Суть первого тренинга — в том, что человек должен разучить ритм, выстукиваемый компьютером. Потом научиться четко отстукивать ритм всей рукой с одновременным чтением текста. Суть второго тренинга — в том, что следует читать во время работы метронома, концентрируя взгляд на центре следующего слова при каждом новом ударе.

2. Компьютерный тренинг Угол. Тренинг на расширение угла зрения. Программа реализует показ порции цифр на короткий промежуток времени. Нужно сосредоточить взгляд на вертикальной полосе в центре экрана. Во время кратковременного появления цифр с обеих сторон от полосы пытаться запомнить цифры. Цифры появляются на ограниченное время, чтобы человек не мог движением глаз прочесть их. После исчезновения цифр на клавиатуре набирается число, которое показал компьютер – сначала число, которое появлялось слева, а потом число, которое появлялось справа.

3. Компьютерный тренинг Таблица Шульце. Поле разбито на ячейки. В каждой ячейке находится цифра. Тренирующийся должен, сконцентрировав зрение на красной точке в центре экрана, боковым зрением перечислить по порядку все цифры от единицы до двадцати пяти. При пересчете цифр надо стараться не допускать вертикальных и горизонтальных движений глаз. Тренинг позволяет увеличить скорость чтения за счет увеличения поля обзора текста.

4. Тренинг Окна. Тренинг разбивает текст на фрагменты, которые выводятся в окошки. Вы можете настроить количество слов, помещающихся в окошке, поменять расположение и размер окошек и шрифт. Тренинг обучает мозг воспринимать за одну фиксацию порцию информации значительно большую, чем одно слово.

5. Тренинг Читай быстрее. Цель тренинга – в изменении стратегии и тактики чтения. Использование тренингов позволит Вам приобрести навыки чтения группы слов, а не каждого слова. Текст разбивается на одинаковые порции, которые показываются в центре экрана. Пытайтесь определить, как мозг выделяет значимые слова. Запомните психологическое состояние, в котором Вы находитесь, когда информация воспринимается непрерывным потоком без отдельного произнесения каждого слова - кванта.

6. Тренинг Сколько букв. Компьютер на экране хаотично разбрасывает буквы. Вы должны посчитать количество букв определенного типа и ввести их количество с клавиатуры. Тренинг развивает наблюдательность и способность человека мгновенно находить нужную информацию по построенному в уме шаблону.

7. Тренинг трехмерного воображения. Цель игры – нарисовать двумерные изометрические проекции трехмерной проволочной конструкции. Перед человеком 3D проволочная конструкция. Человек должен построить 3D отображения проволочной конструкции. Программа развивает воображение и тренирует навыки, необходимые при работе с трехмерными объектами.

8. Пространственный тренинг. Программа состоит из двух тренингов — тренинга чувства длины и тренинга определения площади фигур. В первом варианте программы компьютер рисует отрезок. Пользователь должен сформировать отрезок той же длины, что и нарисовал компьютер. Компьютер покажет процент отклонения нарисованного пользователем отрезка от исходного задания. Во втором тренинге компьютер рисует треугольник. Пользователь, должен построить четырехугольник, так чтобы его площадь была равна площади треугольника.

9. Тренинг Исчезающие буквы. Перед Вами текст, но необычный текст, а такой, где часть букв заменена точками. Вы можете настроить тренинг так, что через определенное время будет исчезать очередная порция букв. А еще Вы можете настроить программу так, что из текста исчезнут все пробелы или все знаки препинания.

10. Компьютерный тренинг Эйдетик. На поле хаотично появляются картинки, через определенное время они исчезают. За время отображения картинки Вы должны запомнить картинку, а потом воспроизвести ее. Тренинг обеспечивает гармонизацию работы левого и правого полушарий, поскольку тренирующийся должен быть как логиком, так и художником. В результате регулярных упражнений Вы приобретете навык вспоминать в мельчайших подробностях когда - то увиденные картины и творчески перерабатывать их.

11. Компьютерный тренинг Да Винчи. Цель тренинга – запомнить точное расположение линий, которые компьютер выводит на экран. Компьютер хаотично разбрасывает отрезки линий на поле. Вы запоминаете расположение линий. Линии исчезают. Вы восстанавливаете первоначальную картину. В зависимости от ваших ответов компьютер принимает решение по усложнению или упрощению заданий.

12. Тренинг Ассоциативных связей. Компьютер выводит на экран список несвязанных слов. Человек должен запомнить слова и после того, как слова исчезнут с экрана, восстановить слова в прежнем порядке. Компьютерный тренинг предназначен для развития навыков ассоциативного запоминания информации. Тренирует способность нахождения неожиданных ассоциаций между совершенно разными.

13. Тренинг Числовые ряды. Требуется, удерживая в памяти несколько числовых рядов, выполнять арифметические действия над числами из этих рядов. Программа имеет настройки количества числовых рядов и уровня сложности задач.

14. Компьютерный тренинг Ключевые слова. Программа помогает построить цепочку Текста Ключевые слова а «Смысловые ряды» и определить доминанту. На экране появляется текст. Пользователь указывает мышкой на ключевые слова текста, которые появляются в специальном окне. После прочтения текста, пользователь нажимает на кнопку и на экране появляется список ключевых слов и текстовое поле, в которое пользователь может записать смысловые ряды. Потом, на основании составленных смысловых рядов, тренирующийся может определить основную мысль.

Если начать использовать такие тренинги в обучении начиная с младших курсов институтов, с учетом личностно-ориентированного подхода, то можно более эффективно закладывать каркас для формирования у студентов будущих профессиональных знаний. При таком подходе интенсивного активного обучения быстро происходит социализация студентов, вхождение в организационную и коммуникационную среду, повысить способности к быстрому обучению.