«Развитие научного потенциала высшей школы», ОАЭ, 4–11 марта 2011 г.

Педагогические науки

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ И МУЛЬТИМЕДИА

Двадненко М.В., Привалова Н.М., Бондаренко А.И.

Кубанский государственный технологический университет, Краснодар, e-mail meriru@rambler.ru

Рынок труда диктует новые требования к организации профессионального образования и обучения кадров. Поэтому в настоящее время профессиональная школа нуждается в такой организации своей деятельности, которая обеспечила бы развитие индивидуальных способностей и творческого отношения к жизни каждого учащегося, формированию у них устойчивых фундаментальных знаний, а также умений и навыков применения знаний на практике при решении конкретных задач. Этому будет способствовать, в частности, внедрение различных инновационных учебных программ.

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которые позволяют сделать процесс обучения более эффективным, интенсифицировать его, повысить качественные и количественные показатели успеваемости учащихся. Способствуют расширению и углублению знаний учащихся, делают интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению предмета.

Положительной стороной игры является также то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, таким образом, усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

Педагогические игры – достаточно обширная группа методов и приемов организации процесса обучения. Основное отличие педагогической игры от игры вообще состоит в том, что она обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Применение мультимедиа в сфере образования в настоящее время способно радикально изменить существующую систему обучения. Мультимедиа является исключительно полезной и плодотворной образовательной технологией, благодаря присущим ей качествам интерактивности, гибкости, и интеграции различных типов мультимедийной учебной информации. Применение технологии деловой игры с использованием средств мультимедиа способствует повышению уровня знаний учащихся по предмету, активизирует учебный процесс, благоприятно влияет на психологическую атмосферу в коллективе группы, а так же способствует формированию более высоких показателей мотивации к учению у учащихся.

ИГРОВЫЕ ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ

Двадненко М.В., Привалова Н.М., Трухляк А.С.

Кубанский государственный технологический университет, Краснодар, e-mail meriru@rambler.ru

Потребность в игре – одна из базовых потребностей человека вообще и ребенка, в частности. А содержание игры варьируется в зависимости от культурной ситуации, в которую погружен ребенок. В силу некоторых причин игра необычайно привлекательна для участников любого возраста. Если мы вложим образовательное содержание в игровую оболочку, то сможем решить одну из ключевых проблем педагогики – проблему мотивации учебной деятельности.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме разнообразных педагогических игр, которые отличаются от игр вообще тем, что они обладают четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые в свою очередь обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Говоря о характеристиках игры, необходимо отметить особенности их трансформации в игре педагогической. Игровая форма создается на занятии при помощи игровых приемов и ситуаций, которые должны выступать как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности. Реализация игровых приемов и ситуаций проходит по таким основным направлениям:

а) дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;

б) учебная деятельность подчиняется правилам игры;

в) учебный материал используется в качестве ее средства;

г) в учебную деятельность вводятся соревнования, которые способствуют переходу дидактических задач в разряд игровых.

Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревнования, удовлетворения потребностей, самоутверждения, самореализации.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, усваивать ряд учебных элементов.

Физико-математические науки

РЕГУЛЯРИЗАЦИЯ С МАЛЫМ ПАРАМЕТРОМ НЕСТАЦИОНАРНОЙ МОДЕЛИ НЕСЖИМАЕМОЙ ЖИДКОСТИ

Куттыкожаева Ш.Н., Наурызбаева А.А.

Кокшетауский государственный университет им. Ш. Уалиханова, Кокшетау, e-mail: shaharzat@mail.ru

В данной работе рассматривается регуляризация с малым параметром нестационарной модели несжимаемой жидкости в переменных функции тока и вихря скоростей. Получено существование и сходимость обобщенного решения приближенной задачи, а также выведены равномерные априорные оценки и оценка скорости сходимости решения.

Рассмотрим уравнения вязкой несжимаемой жидкости в форме Ламба-Громека:

$$\frac{\partial \vec{v}}{\partial t} + \vec{v}\times rot\vec{v} = \mu\cdot\Delta\vec{v} - \nabla Q + \vec{f}, \quad div\vec{v} = 0; \quad (1)$$

$$\vec{v}\big|_{t=0} = \vec{v}_0(x), \quad div\vec{v}_0(x) = 0, \quad \vec{v}\big|_S = 0, \quad (2)$$

где $x = (x_1, x_2, x_3)$, $Q = P + |\vec{v}|^2/2$ – полный напор. Будем считать, что область $\Omega \subset R^3$ – прямоугольный параллелепипед. В работах [1], [3] предложены некоторые численные методы решения задач (1)-(2) в переменных «функция тока – вихрь скоростей». В [3] показано эквивалентность двух задач. Рассмотрим задачу (1)-(2) в переменных «функция тока – вихрь скоростей»:

$$\frac{\partial\omega}{\partial t} + rot(rot\times\omega) = \mu\cdot\Delta\omega - rotf, \quad \Delta\psi = -\omega, \quad (3)$$

со следующими начально-краевыми условиями:

$$\begin{gathered} \omega\big|_{t=0} = \omega_0(x); \\ \psi\cdot\tau_1\big|_S = \psi\cdot\tau_2\big|_S = 0, \quad (\omega\cdot n)\big|_{x_1=0} = 0; \\ rot\psi\cdot\tau_1\big|_S = rot\psi\cdot\tau_2\big|_S = 0; \\ div\,\psi\big|_S = 0. \end{gathered} \quad (4)$$

Для ясности продемонстрируем граничное условие (4) в случае прямоугольной области. Пусть часть границы области лежит на оси $x_1 = 0$. Тогда начально-краевые условия преобразуются следующим образом:

$$\begin{gathered} \omega\big|_{t=0} = \omega_0(x), \\ \psi_2\big|_{x_1=0} = \psi_3\big|_{x_1=0} = 0, \quad \frac{\partial\psi_1}{\partial x_1}\bigg|_{x_1=0} = 0. \end{gathered} \quad (5)$$

$$\begin{gathered} (\omega\cdot n)\big|_{x_1=0} = \omega_1\big|_{x_1=0} = 0; \\ \left(\frac{\partial\psi_2}{\partial x_1} - \frac{\partial\psi_1}{\partial x_2}\right)\bigg|_{x_1=0} = 0, \quad \left(\frac{\partial\psi_3}{\partial x_1} - \frac{\partial\psi_1}{\partial x_3}\right)\bigg|_{x_1=0} = 0. \end{gathered} \quad (6)$$

Исходная система уравнений с малым параметром имеет вид:

$$\begin{gathered} \frac{\partial\omega^\varepsilon}{\partial t} + rot(rot\psi^\varepsilon\times\omega^\varepsilon) = \mu\cdot\Delta\omega^\varepsilon - rotf; \\ \varepsilon\frac{\partial\psi^\varepsilon}{\partial t} = \Delta\psi^\varepsilon + \omega; \end{gathered} \quad (7)$$

с начально-краевыми условиями:

$$\begin{gathered} \omega^\varepsilon\big|_{t=0} = \omega_0(x), \quad \psi^\varepsilon\big|_{t=0} = \psi_0(x); \\ \psi_2^\varepsilon\big|_{x_1=0} = \psi_3^\varepsilon\big|_{x_1=0} = 0, \quad \frac{\partial\psi_1^\varepsilon}{\partial x_1}\bigg|_{x_1=0} = 0, \quad \omega_1^\varepsilon\big|_{x_1=0} = 0; \\ \left(\frac{\partial\psi_2^\varepsilon}{\partial x_1} - \frac{\partial\psi_1^\varepsilon}{\partial x_2}\right)\bigg|_{x_1=0} = 0, \quad \left(\frac{\partial\psi_3^\varepsilon}{\partial x_1} - \frac{\partial\psi_1^\varepsilon}{\partial x_3}\right)\bigg|_{x_1=0} = 0. \end{gathered} \quad (8)$$

Определение обобщенного решения задач (7),(8) дается аналогично [2].

Теорема 1. $\psi_0(x)\in W_2^2(\Omega)$, $\omega_0(x)\in W_2^1(\Omega)$, $S\in C^2$. Тогда существует хотя бы одно обобщенное решение задачи (8)-(9) и для него имеет место оценки:

$$\varepsilon\left\|\psi^\varepsilon\right\|_{L_1(0,T,l_2(\Omega))} + \left\|\Delta\psi^\varepsilon\right\|_{L_1(0,T,l_2(\Omega))} + \left\|\omega^\varepsilon\right\|_{L_1(0,T,l_2(\Omega))} \le C < \infty.$$

Теорема 2. Обобщенное решение задачи (8)-(9) сходится к обобщенному решению задачи (3), (5), (6) при $\varepsilon\to 0$ со скоростью

$$\left\|\psi^\varepsilon - \psi\right\|^2_{L_1(0,T,l_2(\Omega))} + \int_0^T \left\|\omega^{\varepsilon\varepsilon} - \omega\right\|_{L_2(\Omega)} dt \le C\sqrt{\varepsilon}.$$

Список литературы

1. Бессонов О.А., Брайловская В.А., Ру Б. Численное моделирование трехмерного сдвигового течения в полости с движущимися крышками // Механика жидкости и газа. – 1998. – №3. – С. 41-49.

2. Антонцев С.Н., Кажихов А.В., Монахов В.Н. Краевые задачи механики неоднородных жидкостей. – Новосибирск: Наука, 1983. – 318 с.

3. Калтаев А., Смагулов Ш.С., Шлембаев К.Т. К теории численного решения пространственных задач течения вязкой жидкости в переменных «функция тока – вихрь скоростей» в односвязной области // Современные проблемы механики: труды международной конференции. – Алматы, 2001. – С. 77-82.