

ПРО ДЕЯКІ ОСОБЛИВОСТІ НАВЧАННЯ СТВОРЕННЯ ПРОГРАМ З GUI ІНТЕРФЕЙСОМ ЗАСОБАМИ МОВИ PYTHON

Данілов А. І., Бойко О. П.

Державний заклад «Південноукраїнський національний педагогічний університет ім. К. Д. Ушинського»

Відповідно до програми з інформатики, рекомендованої МОН України для загальноосвітніх закладів, у восьмому класі загальноосвітньої школи учні вивчають розділ «Основи подійно- та об'єктно-орієнтованого програмування». Навивчення розділу виділяється 8 годин, а під час вивчення закладаються основні поняття об'єктно-орієнтованого програмування та уявлення щодо створення програм з GUI інтерфейсом.

GUI – графічний інтерфейс користувача (англ. Graphical user interface,) - система засобів для взаємодії користувача з комп'ютером, заснована на представленні всіх доступних користувачеві системних об'єктів і функцій у вигляді графічних компонентів екрану (вікон, значків, меню, кнопок, списків і т. п.). На відміну від інтерфейсу командного рядка, в GUI користувач має довільний доступ (за допомогою пристроїв введення - клавіатури, миші, тачскрину і т. п.) до всіх видимих екранних об'єктів (елементів інтерфейсу) і здійснює безпосереднє маніпулювання ними [1].

Звичайно, діти вже мають досвід роботи з графічними інтерфейсами, оскільки для сучасних дітей він більш звичний ніж командний рядок. Тому вони залюбки поглинають навчальний матеріал. Але, зважаючи на обмежений час, вчитель змушений зосередитися на найпростіших об'єктах з опрацюванням елементарних подій. При цьому в Python одразу кілька GUI-фреймворків. Всі вони безкоштовні, мають відкритий вихідний код і надають безліч можливостей щодо програмування, так званих, віконних додатків.

В умовах дефіциту часу, звісно, не розглядатимеш різні фреймворки та додаткові можливості, але, із застосуванням методів інтенсифікації навчальної роботи, залученням учнів до самостійної діяльності та використанням позакласної роботи, можна суттєво вийти за рамки звичного для подання матеріалу.

Предметом нашого дослідження є розробка системи демонстраційних прикладів для навчання створення програм з графічним інтерфейсом засобами мови Python. Метою дослідження є підвищення ефективності навчання інформатики.

Література

1. Графічний інтерфейс користувача // [Електронний ресурс] – Режим доступу :<https://uk.wikipedia.org/wiki/>
2. В. М. Базурін. Методика навчання основ об'єктно-орієнтованого програмування учнів закладів загальної середньої освіти // [Електронний ресурс] – Режим доступу : <http://repository.sspu.edu.ua/handle/123456789/8442>