

1. Російські сучасні терміни, у більшості випадків, утворилися як перекладні англійських і не завжди адекватно передають зміст поняття. Переклад їх українською мовою фіксує цю неадекватність, а в ряді випадків її збільшує;

2. З'являється багато русизмів, які є результатом сумнівної транслітерації (напр. керуючий, записуючий, жорсткий тощо);

3. Калькування українською мовою російських термінів (напр. сітка, а треба мережа, управління - керування, біжучий - поточний, включити - увімкнути, виключити - вимкнути, мітка - позначка тощо)

Поступ у комп'ютерних технологіях і науках впродовж довшого часу географічно пов'язаний з англословним середовищем. Тому природньо, що перший шлях мав би бути провідним для творення українських термінів. Тут є низка проблем:

1. Контекстно-залежне значення термінів;

2. Слова професійного сленгу, які часто стають термінами *de facto*, перекладання яких дуже утруднене;

3. Наявність в обігу транслітерованих українською мовою англійських термінів;

4. Описовість перекладів, оскільки немає стислого українського відповідника;

5. Синонімія термінів і різне тлумачення термінів.

Стосовно творення українських термінів, то до згаданих вище труднощів слід додати певний консерватизм мовних традицій, що виливається в боязнь уживання українських слів в якості термінів з новим (для цих слів) змістом. Важливим є врахування знищених здобутків 20-30-х років у галузі української термінології, а також досвіду української діаспори.

Часткове розв'язання згаданих проблем мало місце під час укладання англо-українського словника комп'ютерних термінів [1]

Література

1. Коссак О.М. Англо-український словник з інформатики та обчислювальної техніки - Львів: СП «БаК», 1995. - 304 с.

## **Використання комп'ютерів у навчальному процесі**

Лариса Азарова, Т.Поліщук

(Вінниця, Україна)

Комп'ютер - як засіб навчання - можна використовувати для демонстрації законів та явищ природи; моделювання найрізноманітніших процесів; тренування з метою вироблення умінь та навичок; обробки результатів навчання з метою визначення психологічних особливостей та рівня підготовки студента; вироблення стратегії оптимального навчання індивіда; власне навчання.

Чи є переваги в роботі з комп'ютером у порівнянні з роботою за підручником?

Перш за все - і це найголовніше, комп'ютер здійснює з вами зворотний зв'язок: він може запитувати і оцінювати ваші відповіді, може відповісти на ваші запитання, контролювати вас, допомагати, підказувати. Нічого цього підручник не може - він тільки запитує, а як ви відповідаєте - йому байдуже. Підручник читає свій монолог, не турбуючись про слухача, тоді як комп'ютер веде з вами діалог, під час якого йде навчання. Немає що й казати, що таке навчання і ефективніше, і цікавіше.

Крім того, комп'ютер економить ваш час: він бере на себе неприємну роботу по відшукуванню потрібної інформації. Якщо у підручнику треба покопатись, щоб знайти необхідне, то комп'ютер сам дає вам всі відомості, та ще й підкреслює, на що вам треба звернути особливу увагу.

Ще один особливий момент: для успішної роботи вашої пам'яті дуже істотно також і те, що комп'ютер відразу ж реагує як на правильне вирішення, так і на помилки. Але й це ще не всі переваги комп'ютера. Крім всього іншого, він працює з вами індивідуально, підбирає матеріал, рахуючись із вашими прогалинами в знаннях. Ну а підручник, зрозуміло, орієнтується на «студента» взагалі.

На комп'ютері можна запрограмувати безліч потрібних даних, наприклад, розборів складних випадків. Можна помістити в його пам'яті весь орфографічний словник із будь-якими коментарями до складних орфограм. І тоді з будь-якого, найскладнішого і заплутаного питання, що завело вас у орфографічний тупик, ви одержите вичерпні пояснення. Із комп'ютером можна працювати не лише «віч-на-віч», а ще краще, якщо роботу в дисплейному класі веде викладач, а комп'ютер допомагає йому.

## **Методика використання САПР ЕМС у навчальному процесі**

**М.Возна**

*(Львів, Україна)*

Система автоматизованого проектування електромеханічних систем дає змогу моделювати електричні і механічні компоненти. Складна система умовно ділиться на простіші елементи (компоненти). Компонентами є багатополіусники, які зв'язані між собою. Користувач цієї програми визначає поведінку системи в будь-який момент часу для введених вхідних параметрів. Щоб промоделювати систему необхідно мати певні відомості про її використання.

Робота програми починається заставкою, де вказано реквізити розробника. Пропонується подальша робота з клавіатурою або файлом. Введення з файлу означає, що всі початкові умови вже задані і зберігаються у файлі. Ім'я файлу необхідно набрати користувачеві.

При введенні з клавіатури перший блок, який описується, є блоком вхідних дій. Максимальна кількість вхідних дій - 12. Сюди входять: ступінчата, експонентна, гармонічна, функція  $Y=K*(1-EXP*(-A*X))$ . Користувач повинен вибрати кількість вхідних дій, описати їхні типи.

Одним з найбільших блоків діалогу користувача з машиною є опис компонентів, оскільки вони представляють основу електромеханічної системи.

Пропонується запитання про кількість компонентів в системі.

Програма дає змогу проводити опис у порядку, зручному для користувача. З клавіатури вводиться кількість компонентів, їх тип. Кожен компонент має вхідні параметри, які описуються. Передбачена підказка для вибору числового значення кожного параметра. В про

грамі закладені такі компоненти з описом вхідних параметрів: пружність з