

Секция «Педагогическое образование и образовательные технологии»

Использование компьютерных учебно-деловых игр на уроках информатики

Карауылбаев Сапаргали Калымбетулы

Студент

Российский университет дружбы народов, филология, Москва, Россия

E-mail: Saparkalymbet@mail.ru

Одним из способов оптимизации усвоения и закрепления учебного материала можно считать использование компьютерных учебно-деловых игр на уроках в школе, в вузе. Современные концепции развивающего обучения утверждают, что умственная деятельность включает в себя не только чисто познавательные функции, но и эмоциональные отношения и волевые акты. Учащиеся легко и с желанием выполняют задания, если оно содержит преодолимую трудность для них; легкое задание – не интересно, слишком сложное задание отбивает у учащихся охоту. Казалось бы, что интенсификация умственной деятельности достигается путем напряжения волевых усилий и вместе с ними других сфер психической деятельности (внимания, восприятия, памяти, мышления и даже высших творческих функций). Однако и опытным путем, и экспериментально установлено, что именно при обратном явлении, при релаксации (расслаблении физическом и психическом), происходит неизмеримо большее освобождение резервов. Именно в таком состоянии и наблюдается эффект гипермнезии (быстрого запоминания).

По этому поводу основатель суггестологии и суггестопедии Г.Лозанов пишет, что «суггестология не создала новую «азбуку» (новые элементы), а создала новую комбинацию из преимущественно старых элементов. Но из этого создается новый тип учебного процесса со своей теорией, новыми задачами и новыми результатами, со своими психофизиологическими закономерностями и новыми перспективами» [2].

В компьютерных играх заложена идея расслабления, подобно этой, принятие себя в другой роли, более успешной, независимой, уменьшение страха, поэтому к играм на компьютере стремятся и дети, и взрослые. Если эту сторону компьютерных игр использовать в обучении, то играя дети могут научиться многому. Потому что, игра также является деятельностью, как учеба, труд [1]. Когда игра развивается в коллективную деятельность, качество обучения будет улучшаться. Коллективная игра полезнее индивидуальной компьютерной учебной игры. Поэтому для целей обучения эффективнее применять многопользовательские деловые компьютерные игры. На сегодня развитие программирования компьютерных игр позволяет реализовать полезные педагогические, психологические требования к играм. В создании искусственного интеллекта уже используются модули самообразования, развития на основе диалога с человеком.

Большинство учителей считают, что главным фактором на уроке является привлекательность материала. Однако, каким бы привлекательным не был материал урока, сам по себе он еще не может обеспечить полного успеха в плане мотивации. Не воздействуя на объект, и не преобразуя его, субъект не может понять его природу и остается на уровне простых описаний.

Если проанализировать сегодняшнее состояние использования учителями информационных технологий, то заметим, что многие из них на уроках показывают презентации, отрывки учебных фильмов, но мало кто использует электронный учебник или

компьютерную учебно-деловую игру. Таким образом, на уроках ограничиваются только демонстрацией, тестированием. Хотя, сейчас на рынке компьютерных игр много привлекательных игр, но обучающих игр по сравнению с развлекательными играми все еще мало. Эти обучающие игры позволяют играющему воздействовать на объект, преобразуя его. Например, в обучающей игре ребенок знакомится с геометрическими фигурами, геометрическими понятиями пространства, арифметическими действиями, счетом и т.д. Обычно эти игры носят контролирующий характер и построены по одной схеме: чтобы дойти до финиша ребенку необходимо решить ряд задач (выполнить арифметические действия, составить слово из букв, перевести слово, угадать слово или фразу как в «Поле чудес», назвать геометрические фигуры и т.д.).

Компьютерные учебные игры непременно преодолевают монологическую ограниченность традиционных форм обучения, поскольку включают в себя неповторимое соперничество ее участников.

Обучающие игры преследуют конкретную цель – научить играющего чему-либо полезному: быстрому счету, чтению электронных схем или дорожных знаков, иностранному языку, печатанию на клавиатуре, оптимальному взаимодействию с деловыми партнерами или учреждениями и др. Все обучающие игры принадлежат к классу «добрых», так как предполагают взвешиваемое и целенаправленное использование их для обучения.

Организация и проведение компьютерных учебно-деловых игр отличаются своеобразием от традиционных деловых игр. Требуются навыки использования компьютера, Интернет, различных компьютерных программ, электронных учебных ресурсов.

Компьютерные учебно-деловые игры в вузе могут быть успешно применены на уроках информатики. Эта дисциплина изучается в блоке общеобразовательных дисциплин во всех специальностях педагогического направления. В дальнейшем подобные игры могут применяться в старших курсах при изучении методики обучения конкретных предметов. О.Н.Польщикова указывает, что «В литературе также встречаются разработки уроков по информатике с применением деловых игр. Большинство из них реализуют межпредметные связи, когда, например, основное содержание игры – экономическое, а расчеты производятся в электронных таблицах, т.е. идет закрепление материала, определенной темы по информатике. Также есть деловые игры, которые отличаются обширной сферой применимости – как по возрастам, так и по учебным предметам. Перечисленные разработки не носят систематического характера, поэтому говорить о существовании методики преподавания информатики, основанной на деловых играх, не приходится» [3].

Таким образом, компьютерные учебно-деловые игры как новый подход в оптимизации усвоения и закрепления учебного материала могут успешно применяться в вузе и способствуют повышению информационной компетентности будущих специалистов.

Литература

1. Боровских А.В., Розов Н.Х. Деятельностные принципы в педагогике и педагогическая логика. М.: МАКС Пресс, 2010. 80 с.
2. Лозанов Г.К. Суггестопедия в преподавании иностранных языков. В кн.: Методы интенсивного обучения иностранным языкам. М., 1979.

3. Польщикова О.Н. Использование деловых игр в преподавании школьного курса информатики. Автореферат дисс. . . . кандидата пед. наук. Москва, 2005.