

И. В. Сликишина

ДЕЛОВАЯ ИГРА В ОБУЧЕНИИ СТУДЕНТОВ СПЕЦИАЛЬНОСТИ «ИНФОРМАТИКА» В ПЕДАГОГИЧЕСКОМ ВУЗЕ

Деловая игра соответствует имитации реальной деятельности специалиста в тех или иных ситуациях. Как известно, в педагогическом вузе деловая игра выступает как средство и метод подготовки и адаптации к педагогической деятельности. В отличие от традиционных методов обучения, обучающие возможности деловой игры гораздо выше. Это обусловлено тем, что в игре становится возможным воссоздать основные закономерности специальной деятельности на реальном, практически не отличимом от действительных жизненных профессиональных ситуаций материале.

Согласно теории контекстного обучения, деловая игра становится возможной и наиболее полезной после прохождения курса лекций и некоторого количества практических занятий. Таким образом, необходима соответствующая подготовка перед деловой игрой. Подготовка основана на требованиях, которые будут предъявляться к участникам деловой игры. Рассмотрим основные этапы подготовки.

1. Лекции по курсу Информационные и коммуникационные технологии в образовании. «Понятие электронного учебника», «Основные требования и характеристики электронных учебников», «Этапы разработки и создания электронных учебников», «Технология оценки электронных учебников».
2. Лекции по теории и методике обучения информатики: «Теория и практика создания методической разработки урока информатики», «Использование электронных учебников на уроках информатики».
3. Лабораторные работы по курсу ИКТ в образовании. «Основы работы в Web-конструкторе», «Видеозахват»,
4. Лабораторные работы по курсу программирования «Создание тестирующей оболочки»
5. Лабораторные работы по курсу ТиМОИ «Создание методических разработок уроков информатики для средней школы»

Рассмотрим сценарий деловой игры «Разработка электронного учебника»

Оборудование

Программное и аппаратное обеспечение. Аппаратное обеспечение соответствует требованиям, рекомендованным для проведения лабораторных работ по информатике. В общем приближении, техническое оснащение кабинетов информатики должно соответствовать тому, с которым предстоит работать будущим учителям информатики. Предложим примерные требования к аппаратному обеспечению:

Процессор Intel Core 1,86 GHz

Оперативная память 2 GB

Место на жестком диске 30 MB

Оборудование для отображения графики и звука.

Программное обеспечение. Для выполнения работы необходимы программы для разработки Web-сайта, графические программы, текстовый редактор, редактор видео-захвата, среда программирования.

Методический материал. В качестве методического материала необходимы:

Ø разработки уроков по информатике, планы-конспекты уроков, которые были разработаны ранее участниками игры. Эти разработки составляются на лабораторных занятиях в курсе Теории и методики обучения информатики в форме проектов. Разработки индивидуальные, соответствуют требованиям государственного стандарта по информатике и содержат материал на 4 учебных часа. Каждая методическая разработка содержит подробный план 4 типов уроков: объяснение нового материала, фронтальную лабораторную работу, индивидуальную лабораторную работу и урок-проверку знаний;

Ø учебники по информатике для средней школы;

Ø государственный стандарт по информатике для базового и профильного уровня средней общеобразовательной школы.

Участники

Участники игры - подгруппа студентов 5 курса специальности «Информатика» 12-15 человек. Студенты делятся на следующие группы по 3-4 человека:

1. Группа разработчиков содержания учебника.
2. Группа программистов.
3. Группа дизайна-эргономики.
4. Группа экспертов.

Ход игры

Преподавателем определяется тема электронного учебника. Игра проходит в форме соревнования между группами, причем первые три группы - в одной команде, команде создателей электронного учебника, задача которых - разработать за рабочее время электронный учебник, наполнить его содержанием, оформить дизайн, а в итоге - набрать максимальное количество баллов, которые начисляются группой №4 (Эксперты). Преподаватель также определяет обязательные требования к электронному учебнику: аннотация, содержательная часть, практическая часть, тест.

Преподаватель не может влиять на ход игры, но участвует в дискуссиях.

По окончании игры подсчитываются общие баллы, которыми оценивают эксперты разработанный электронный учебник.

В то время, когда группы разработчиков создают электронный учебник, группа экспертов занимается разработкой системой оценивания. Система оценивания должна опираться на требования, предъявляемые современными педагогами к электронным средствам учебного назначения. Каждое требование должно быть обосновано и оцениваться некоторым количеством баллов.

Игра длится учебную пару, то есть 90 минут. На следующем занятии целесообразно повторить игру, оставив прежний состав групп, но изменив их порядковый номер. Это обеспечит прохождение каждым студентом последовательно всех ролей. Каждый студент становится и разработчиком содержательной части, и программистом, и дизайнером, и экспертом. В итоге, по прохождении 4 занятий подобной игры, подгруппа становится обладателем 4 различных электронных учебников, каждый из которых индивидуален, соответствует требованиям экспертов и может быть использован в дальнейшей работе.

В дальнейшем возможно объединение всех электронных учебников в единый электронный учебно-методический комплекс.

Итак, предложенная нами деловая игра преследует достижение следующих профессиональных навыков:

- работа в команде;
- способность оценивать творческую работу коллег;
- освоение фактического материала курса информатики в средней школе;
- работа с информационными технологиями в приложении к конкретной предметной области.

Все это позволит существенно повысить уровень профессиональной подготовки будущих учителей информатики.

Список литературы

1. Дис. ... канд. пед. наук : 13.00.02 Польщикова, Ольга Николаевна
Использование деловых игр в преподавании школьного курса
информатики : Дис. ... канд. пед. наук : 13.00.02 Москва, 2005 143 с. РГБ
ОД, 61:05-13/2565 Специальность: 13.00.02 Выходные данные: Москва :
ПроСофт-М, 2005
2. М.Б. Игнатьев, М.А. Вус /[Философия образования](#). Сборник
материалов конференции. Серия "Symposium", выпуск 23. СПб.: [Санкт-
Петербургское философское общество](#), 2002. С.355-357
3. Фестиваль педагогических идей «Открытый урок» [http://festival.
1september.ru/subjects/21/](http://festival.1september.ru/subjects/21/)