

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ УЧЕБНО-ДЕЛОВЫХ ИГР В УСЛОВИЯХ ИННОВАЦИОННОГО РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ СИСТЕМ

АННОТАЦИЯ

Мақалада педагогика әдіснамасының бүгінгі таңдағы өзекті мәселелерінің бірі – білім жүйесінің инновациялық даму шарттары ретіндегі ақпараттық технологиялардың тиімді қолданылуы қарастырылған. Білім беруді ақпараттандыру қазіргі таңда жаңа деңгейге көтерілді: компьютерлік іскер ойындарды қолдану, білім мекемелерінің онлайн қорларында оқу-ойын контентінің болуы, оқу орнының бірыңғай ақпараттық жүйесінің болуы білім сапасын жаңа деңгейге көтеруге мүмкіндік береді. Автор «Виртуалды педагогика» компьютерлік іскер ойынының тиімділігіне тоқталып, білім алушылардың шығармашылық қабілетінің, танымдық қызығушылығы артқанына тоқталған.

Түйінді сөздер: компьютерлік іскер ойындар, ақпараттық технологиялар, педагогика.

АННОТАЦИЯ

В статье рассмотрен опыт эффективного использования информационных технологий в системе образования – как одного из важных методологических проблем педагогики в условиях инновационного развития образовательных систем. В настоящее время уровень информатизации достиг нового уровня, использование компьютерных учебно-деловых игр, наличие онлайн контента учреждений образования, единая информационная среда вуза способствуют улучшению качества обучения. Автор показывает эффективность использования компьютерной учебно-деловой игры «Виртуальная педагогика» в развитии творческих способностей, познавательных интересов обучающихся.

Ключевые слова: компьютерная учебно-деловая игра, информационные технологии, педагогика.

ABSTRACT

The article describes the experience of effective use of information technology in the education system - as one of important methodological problems of pedagogy in terms of innovative development of educational systems. Currently, the level reached a new level of information, training and use of computer gaming, the availability of content online educational institutions, a unified information environment of the university contribute to improving the quality of education. The author shows the effectiveness of the use of computer training and simulation game "Virtual pedagogy" in the development of creative skills, cognitive interests of students.

Keywords: computer training and game business, information technology, education.

Проблемы методологии педагогики в условиях инновационного развития образовательных систем определяют наиболее перспективные направления развития образования в нашей республике. На сегодняшний день улучшение состояния информатизации образования позволяет моделировать новые методы компьютерного обучения, среди которых компьютерные учебно-деловые игры, онлайн учебно-игровые ресурсы образовательных учреждений, единая информационно-образовательная среда учебного заведения.

Анализируя научные исследования, посвященные компьютерным играм, нами выявлено, что на сегодняшний день, наиболее актуально применение компьютерных учебно-деловых игровых методик в подготовке бакалавров. Многие компьютерные обучающие игры были подготовлены для технических специальностей.

Компьютерные учебно-деловые игры способствуют переключению основного внимания в процессе игры с освоения знаний на их практическую реализацию. В подобных условиях недостаток знаний и умений становится сразу очевидным. Поэтому «возвращение» к изучению теоретического материала происходит на качественно новом уровне.

Компьютерные учебно-деловые игры способствуют вовлечению ее участников в проблемные ситуации учебно-воспитательного процесса, причем важную роль здесь играет элемент соревнования. Они позволяют частично ослабить напряженность, присущую неигровой, реальной ситуации. Для компьютерных учебно-деловых игр является характерным мо-

мент возвращения на предыдущую ступень, что позволяет увидеть ошибочный результат и изменить решение. Принятие решений в компьютерных учебно-деловых играх мы можем определить как принятие решений в изменяющихся условиях. Это дает основание для утверждения, что будущий специалист должен развивать как алгоритмические, так и эвристические навыки умственной деятельности.

Рассмотрение организационно-педагогических условий проектирования компьютерных учебно-деловых игр с организационно-методической, содержательной и психологических составляющих позволило целостно моделировать учебный процесс с использованием дидактических возможностей компьютерных игр:

-созданные на основе приключений, связанные с определенной специальностью, с адаптивной интеллектуальной системой обучения, со смешанной стратегией оценивания, с возможностями многопользовательской компьютерной игры учебно-деловые игры способствовали повышению познавательной активности студентов;

-были созданы благоприятные условия для учета индивидуальных психологических особенностей студентов с учетом дизайна интерфейса пользователя компьютерной учебно-деловой игры, музыкально-звукового эффектов, анимаций, оформления виртуального пространства (использование различных вариантов преобразования в зависимости от фактора времени действия/ бездействия игрока, правильности/ ошибочности выборов ответа, перехода от 2D изображения к 3D изображению).

Для организации компьютерного учебно-игрового обучения в подготовке бакалавров был проведен элективный курс «Практикум по педагогическим инновациям» для студентов филологического факультета ТарГПИ. Лабораторные занятия были проведены с помощью компьютерной деловой игры «Виртуальная педагогика» [1, с.184]. На практических занятиях были решены педагогические задачи, задания по изучению учебно-воспитательного процесса, по использованию диагностических методов.

Были подготовлены:

- 1) учебная программа дисциплины,
- 2) рабочая программа и силлабус,
- 3) лабораторный практикум.

В созданную нами компьютерную учебно-деловую игру «*Виртуальная педагогика*» были включены тематические элементы:

- 1) История педагогики.
- 2) Структура педагогической науки и ее связь с другими науками.
- 3) Направления современной педагогики.
- 4) Дидактика.
- 5) Принципы обучения.
- 6) Педагогические задачи.

В результате проекта у студентов были сформированы навыки управления виртуальной профессиональной ситуацией и организаторские навыки, общекультурные компетенции бакалавров. Самостоятельная работа студентов способствовала лучшему усвоению учебного материала. Компьютерная учебно-деловая игра была организована таким образом, что вместо занятий, лекций проводились игровые обучающие модули, объединяющие игроков в единую систему.

Проводимое нами исследование показало, что в новом мире, в котором большинство обучающихся будут учиться удаленно и тем не менее ожидать очень высокого качества обучающего воздействия от контента, для педагогических дизайнеров полно работы. Но обычных приемов педагогического дизайна недостаточно. И мы считаем, что для того, чтобы остаться релевантными, требуется нестандартное, творческое мышление педагогов.

Список литературы:

1. Карауылбаев С.К. О содержательном аспекте разработки компьютерных учебных игр. // Интеграционные процессы в естественнонаучном и математическом образовании: сборник научных трудов участников международной конференции. Москва: РУДН, 4 – 6 февраля 2013 г. / под общ. ред. Е.И.Саниной. – М.: РУДН, 2013. – С. 183 – 185.