

ДЕЛОВЫЕ ИГРЫ В ОБУЧЕНИИ ШКОЛЬНОЙ ИНФОРМАТИКЕ

Хабибуллина А. Р.,

Гилёва О. В., ст.преподаватель

г. Бирск, ФГБОУ ВО Бирский филиал БашГУ

Еще в 1985 году школьный курс информатики был направлен на обеспечение компьютерной грамотности школьников и подготовку их к практической деятельности в информационном обществе. В современное время цели и задачи школьного курса информатики стали куда шире, они включают в себя следующие направления:

- формирование научного мировоззрения;
- развитие мышления;

- развитие индивидуальных склонностей, интересов школьников;
- подготовка к будущей профессиональной деятельности.

Современные средства обучения дают возможность педагогу построить урок таким образом, чтобы обеспечить действенное формирование у обучающихся личностных, метапредметных и предметных образовательных результатов, повысить мотивацию обучающихся к учебной деятельности через включение их в поисковую и исследовательскую деятельность. Вместе с тем очень важно построить уроки более увлекательными, минимизировать стресс и усталость учащихся, а также поддерживать их внимание и интерес на протяжении всего урока. Этот результат возможен за счет использования деятельностных методов и приемов обучения (учебная дискуссия, диалог, открытые вопросы, игровые технологии и др.). [1]

По данным психолога Л. С. Выготского существует множество различных трактовок игры. Он же сам отмечал, что «В школьном возрасте игра не умирает, а проникает в отношение к действительности, она имеет свое внутреннее продолжение в школьном обучении и труде». [2]

Одним из методов активного обучения являются деловые игры.

В педагогике деловая игра есть метод имитаций ситуаций, моделирующих профессиональную или иную деятельность путём игры, в которой участвуют различные субъекты, наделённые различной информацией, ролевыми функциями и действующие по заданным правилам. [3]

Деловые игры выполняют вполне достаточно функций на уроках информатики. Так, деловые игры используются для решений следующих задач:

- формирование и развитие учебной деятельности;
- управление мотивационными процессами;
- оценка результатов обучения;
- развитие элементов культуры;
- формирование и сближение команды

При проведении деловых игр обучающиеся входят в роль, например, менеджера, банкира, бухгалтера и т.д., что делает более реальным обучение к действительности, запрашивая от школьников сотрудничества, творчества и предприимчивости. Решая заложенные в ситуацию проблемы, игроки приобретают предметные знания.

Необходимо ли это в школе? Школьные деловые игры важны в полном объеме, т.к. главная задача школы - это не просто обучение, получение и накопление знаний, а приобретение умения и наиболее успешно использовать все накопленное: и знания, и черты характера, и личные качества. Этот метод уже успел проявить себя в обучении как наиболее эффективный из всех других методов.

Деловые игры делятся на исследовательские, управленческие, проблемные, учебные и аттестационные. Занятия чаще всего сводятся к использованию учебных деловых игр. Их отличительными чертами являются: моделирование ситуаций, близких к реальной действительности; поэтапное развитие игры, в результате которого выполнение предыдущего этапа влияет на ход следующего; присутствие конфликтных ситуаций. Также обязательная совместная деятельность участников игры, выполнение сценарных ролей; использование описания объекта моделирования; контроль игрового времени; элементы соревнований; правила, системы оценки прогресса и результаты игры. [4]

Деловые игры требуют специальной подготовки, определенных затрат времени со стороны руководителя (учителя).

Процедура проведения деловой игры включает три этапа:

1. Подготовительный. Подбираются проблемный и игровой материал, участники группы обсуждают цели и задачи игры.
2. Игровой. Участники раскрывают стратегию решения задачи, реализуют игровые действия и игровые задания в соответствии со сценарием.

3. Заключительный. Процесс подведения итогов игры.

Возможный вариант структуры деловой игры на уроке информатики: овладение реальной ситуацией; построение ее имитационной модели; организация задач команды, уточнение их роли в игре; создание проблемной ситуации; нахождение необходимого для решения проблемы теоретического материала; решение самой проблемы; дискуссия и проверка результатов; исправление ошибок; реализация решения; анализ результатов работы; оценка результатов работы.

Нельзя не отметить, что широкое распространение попыток использования деловых игр имеет свои как положительные, так и отрицательные стороны и также, в свою очередь, сторонников и противников. Позитивная признает возможность деловых игр как инструмента формирования личности специалиста и активизации учебного процесса. Негативная же связана с отсутствием ясного понимания сущности деловой игры, прежде всего, как педагогического явления, главным в котором является не внешняя форма, а совокупность психолого-педагогических факторов, действующих через нее и благодаря ей.

Деловые игры служат развитию личности и также ее формированию. Они развивают инициативу и самостоятельность в принятии решений. Их строение отражает логику практической деятельности, и поэтому они являются эффективными средствами усвоения знаний, формирования умений и способа подготовки к профессиональному общению.

Литература

1. Атаманова Р. И., Толстой Л. Н. Деловая игра: сущность, методика конструирования и проведения: Учеб. пособие. М.: Высш. шк., 2004.
2. Выготский Л.С. Педагогическая психология. М.: Педагогика, 1999
3. Общая психология. Учебно-методическое пособие под общ. ред. М. В. Гамезо. - М.: Ось-89, 2008 - 352с.
4. Психология. Словарь Под общ. ред. А.В. Петровского, М.Г. Ярошевского.-- 2-е изд., испр. и доп.-- М.: Политиздат, 1990.