

(Российский университет дружбы народов, Москва, Россия)

ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ ПРИМЕНЕНИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ УЧЕБНО-ДЕЛОВЫХ ИГР

Аннотация. В статье рассмотрены организационно-педагогические условия применения компьютерных учебно-деловых игр в подготовке бакалавров. Организационные и методические условия позволят целостно моделировать учебный процесс с использованием дидактических возможностей компьютерных игр и способствуют повышению профессиональной подготовки и развитию творческой личности студентов.

Ключевые слова: компьютерная учебно-деловая игра, активные методы обучения, педагогические условия применения компьютерных учебно-деловых игр.

Тірек сөздер: компьютерлік оқу-іскерлік ойын, оқытудың белсенді әдістері, компьютерлік оқу-іскерлік ойындарды қолданудың педагогикалық шарттары.

Keywords: computer educational and business game, active methods of training, pedagogical conditions of creation of computer educational and business games, model of the organization of educational process.

Развитие информационных технологий в образовании – стратегическая задача государственной политики в области образования в России, Казахстане и др. странах. В принятых в последние годы государственных документах, регламентирующих государственную политику в сфере образования: «Образовательная инициатива «Наша новая школа» [1], «Государственная программа РФ «Развитие образования» на 2013–2020 годы» [2], Закон «Об образовании в РФ» и другие, а также в государственной программе развития образования до 2020 года в Республике Казахстан [3] особое внимание уделено не только информационным технологиям, но и обновлению методов обучения с помощью информационных технологий.

В Федеральных государственных образовательных стандартах высшего профессионального образования по направлениям подготовки бакалавров Российской Федерации (ФГОС 2010) среди общекультурных компетенций одним из значимых компетенций считается умение работать с компьютерными технологиями.

Новые подходы к подготовке специалистов в высших учебных заведениях, переход к новым формам: Full-Time-обучение в режиме полной учебной (аудиторной) нагрузки, Part-Time – в режиме неполной учебной (аудиторной) нагрузки с постепенной

трансформацией в них существующих очной, заочной, вечерней форм обучения обуславливают потребность учебных учреждений в обеспечении компьютерной, мультимедийной техникой и создания методики компьютерного обучения. Компьютерные учебно-деловые игры станут новой ступенью внедрения информационных технологий в профессиональное обучение.

Анализ диссертационных исследований и публикаций по использованию компьютеров в игровом обучении (О.А.Бизиковой, Н.Л.Демкиной [4], О.Р.Ельмикеева, М.А.Исайкиной, А.В.Ка-таева, А.Л.Катковой [5], Ю.П.Конаныхина, О.Н.Москалевой, О.А.Рикуна [6] и др.) показал, что в большинстве из них уделяется внимание лишь организации процесса учебно-познавательной деятельности обучаемых в диалоге с компьютером (т.е. рассматривается только процесс учения). При этом следует отметить, что основное внимание исследователей направлено на разработку проблемы использования компьютеризованных дидактических игр как тренажера. Хотя хорошо просматриваются большие потенциальные возможности компьютеризованных учебно-деловых игр при решении в их рамках или с их помощью других дидактических задач, например, задач профессиональной подготовки и развития творческой личности обучаемого.

Компьютерная игра позволяет, во-первых, удовлетворить потребности в познании, во-вторых, прожить в иной, привлекательной форме ситуации и события, которые он не может осуществить в реальности, в-третьих, сформировать в личности игрока необходимые состояния, опыт и навыки. Возможность анонимного принятия решения и многократное использование игровой ситуации характеризуют компьютерные игры как универсальное средство приобретения символического опыта, как своеобразный тренажер человеческих навыков и умений, необходимых для решения задач человеческой жизнедеятельности [7, 3-4].

Успешное пребывание в игровой среде, получение продуктивных результатов повышает самооценку личности, ее способность решения сложных и разнообразных задач человеческого бытия. Л.П.Тимофеева указывает, что компьютерный игрок быстрее и эффективнее реагирует на изменение текущей ситуации, обладает способностью прогнозирования и предвидения дальнейшего хода событий, активнее включается в общественные процессы, успешнее осваивает достижения науки, техники и культуры [7, 4-5].

Учебная деловая игра является активным методом, способствующим развитию самостоятельной познавательной деятельности, а компьютерные учебно-деловые игры на сегодняшний день все еще мало разработаны, но в связи с информатизацией образования они являются очень востребованными. В учебной компьютерной игре происходит обогащение индивидуального опыта обучающегося, приобретаются новые знания, умения, навыки. Они неустанно могут тренировать память, внимание, пополняется словарный запас. Определим организационно-педагогические условия применения компьютерных учебно-деловых игр в профессиональной подготовке бакалавров.

Условие – философская категория, определяющая «то, от чего зависит нечто другое, обусловленное» [9]. Оно составляет ту среду, обстановку, в которой исследуемое явление или процесс возникают, существуют и развиваются.

В педагогическом энциклопедическом словаре под педагогическими условиями понимаются обстоятельства, обеспечивающие эффективность функционирования педагогической системы, успешность педагогического процесса [4]. Ю.К.Бабанский под педагогическими условиями понимает «...обстановку, в которой компоненты учебного процесса представлены в наилучшем взаимо-действии и которая дает возможность учителю плодотворно работать, руководить учебным процессом, а студентам – успешно трудиться» [4, 125].

В научной литературе под педагогическими условиями понимают совокупность мер, направленных на достижение поставленной цели [4]. По определению В.И. Андреева педагогические условия – это обстоятельства процесса обучения и воспитания, являющиеся результатом целе-направленного отбора, конструирования содержания, методов, организационных форм обучения для достижения дидактических целей [4].

Анализ педагогических интерпретаций данного понятия показывает, что трактовка термина «педагогические условия» определяет комплекс мер, направленных на совершенствование тех или иных аспектов образовательного процесса.

Таким образом, под организационно-педагогическими условиями применения компьютерных учебно-деловых игр понимают совокупность мер, направленных на создание эффективной компьютерной игровой методики обучения, используемой для повышения качества подготовки студентов к будущей профессиональной деятельности, обеспечение их конкурентоспособности и мобильности на рынке труда. Под «совокупностью мер» мы будем понимать оптимальный выбор компонентов педагогического процесса – содержания, форм, методов, педагогических приемов и средств материально-пространственной среды, ориентированные на формирование и развитие личности студента.

Педагогические условия создания и использования компьютерных учебно-деловых игр в обучении бакалавров состоят из 2 компонентов:

- 1) организационные условия,
- 2) методические условия.

Организационные:

- Согласование качеств игрового процесса, сюжета игры, игровой механики с психолого-педагогическими требованиями и эргономичностью игры.
- Проведение семинаров, практических занятий с преподавателями в целях повышения компьютерной грамотности.
- Совмещение индивидуальных и групповых методов компьютерной учебно-деловой игры он-лайн и оф-лайн.
- Стимулирование участия студентов в различных вебинарах, Интернет-олимпиадах и конкурсах для формирования творческого развития личности.

Методические:

– Создание альтернативных сценариев компьютерной учебно-деловой игры должно быть основано на адаптивной интеллектуальной системе обучения, воссоздающей структуру и функциональные звенья профессиональной деятельности в игровой компьютерной модели.

– Должны быть четко продуманы цели и задачи обучения и ожидаемые результаты, они должны указываться во вступлении игры.

– Каждая новая ситуационная задача игры должна сопровождаться инструкцией выполнения, при сложной инструкции, они могут быть разделены на пошаговые задания.

– Использование игры должно быть доступно в двух режимах: обучения и контроля.

– Если игра будет использована в режиме обучения, должны быть доступны подсказки, ссылки на википедию, другие электронные ресурсы Интернета, должны вестись учет времени ознакомления, выполнения заданий и определена скорость обучения определенного игрока.

– Если игра будет использована в режиме контроля, должно быть ограничение во времени выполнения ситуационных заданий, контроль должен быть проведен в индивидуальном и многопользовательском режиме игры. Создание нескольких обязательных многопользовательских ситуационных заданий для контрольного этапа игры приводит к эффективному использованию группового метода обучения.

– Определения критериев оценивания идеального итога игры и конкретизация результатов обучения по каждому ситуационному заданию игры. Игрок должен видеть текущие оценки результатов обучения.

– Использование психологических средств активизации учебной квазипрофессиональной деятельности игроков в обучающем режиме игры.

Таким образом, на современном этапе образования, в связи с применением компьютерных технологий во всех сферах человеческой деятельности, необходимо разрабатывать и использовать компьютерные учебно-деловые игры для решения различных дидактических задач. Организационно-педагогические условия позволят целостно моделировать учебный процесс с использованием дидактических возможностей компьютерных игр и способствуют повышению профессиональной подготовки и развитию творческой личности студентов.

ЛИТЕРАТУРА

1 Национальная образовательная инициатива «Наша новая школа». Утверждено указом Президента Российской Федерации 04 февраля 2010 г. Пр-271.

2 Государственная программа РФ «Развитие образования» на 2013–2020 годы. Правительство Российской Федерации. Распоряжение от 15 мая 2013 г. № 792-р.

3 Об утверждении Государственной программы развития образования Республики Казахстан на 2011–2020 годы. Указ Президента Республики Казахстан от 7 декабря 2010 года № 1118.

4 Демкина Н.Л. Компьютерные деловые игры как средство повышения продуктивности усвоения учебных знаний: на примере использования компьютерной деловой игры «Никсдорф Дельта»: автореферат дис. ... кандидата педагогических наук: 13.00.01 / [Место защиты: Моск. гос. ин-т стали и сплавов]. Москва, 2007.

5 Каткова А.Л. Компьютерные игры как средство стимулирования познавательного интереса будущих учителей к практическим занятиям информатикой: диссертация ... кандидата педагогических наук: 13.00.08 / [Место защиты: Ур. гос. пед. ун-т] Екатеринбург, 2007.

6 Рикун А.О. Обоснование применения симуляционного моделирования и компьютерных деловых игр в подготовке по военно-полевой хирургии: экспериментальное исследование: автореферат дис. ... кандидата медицинских наук: 14.01.17, 14.02.03 / [Место защиты: Воен.-мед. акад. им. С.М. Кирова] Санкт-Петербург, 2011.

7 Тимофеева Л.П. Компьютерные игры как фактор приобретения символического опыта: автореферат дис. ... кандидата философских наук: 24.00.01 / Тамб. гос. ун-т им. Г. Р. Державина. Тамбов, 2004.

REFERENCES

1 Nacional'naja obrazovatel'naja iniciativa «Nasha novaja shkola». Utverzhdено ukazom Prezidenta Rossijskoj Federacii 04 fevralja 2010 g. Pr-271.

2 Gosudarstvennaja programma RF «Razvitie obrazovanija» na 2013–2020 gody. Pravitel'stvo Rossijskoj Federacii. Rasporyazhenie ot 15 maja 2013 g. № 792-r.

3 Ob utverzhdении Gosudarstvennoj programmy razvitija obrazovanija Respubliki Kazahstan na 2011–2020 gody. Ukaz Prezidenta Respubliki Kazahstan ot 7 dekabrja 2010 goda № 1118.

4 Demkina N.L. Komp'juternye delovye igry kak sredstvo povyshenija produktivnosti usvoenija uchebnyh znaniy: na primere ispol'zovanija komp'juternoj delovoj igry «Niks Dorf Del'ta»: avtoreferat dis. ... kandidata pedagogicheskikh nauk: 13.00.01 / [Mesto zashhity: Mosk. gos. in-t stali i splavov]. Moskva, 2007.

5 Katkova A.L. Komp'juternye igry kak sredstvo stimulirovanija poznavatel'nogo interesa budushhih uchitelej k prakticheskim zanjatijam informatikoj: dissertacija ... kandidata pedagogicheskikh nauk: 13.00.08 / [Mesto zashhity: Ur. gos. ped. un-t] Ekaterinburg, 2007.

6 Rikun A.O. Obosnovanie primenenija simuljacionnogo modelirovanija i komp'juternyh delovyh igr v podgotovke po voenno-polevoj hirurgii: jeksperimental'noe issledovanie:

avtoreferat dis. ... kandidata medicinskih nauk: 14.01.17, 14.02.03 / [Mesto zashhity: Voен.-med. akad. im. S.M. Kirova] Sankt-Peterburg, 2011.

7 Timofeeva L.P. Komp'yuternye igry kak faktor priobreteniya simvolicheskogo opyta: avtoreferat dis. ... kandidata filosofskih nauk: 24.00.01 / Tamb. gos. un-t im. G. R. Derzhavina. Tambov, 2004.

Резюме

Е. И. Санина, С. Қ. Қарауылбаев

(Халықтар достығы Ресей университеті, Мәскеу, Ресей)

КОМПЬЮТЕРЛІК ОҚУ-ІСКЕРЛІК ОЙЫНДАРДЫ ҚОЛДАНУДЫҢ ПЕДАГОГИКАЛЫҚ-ҰЙЫМДАСТЫРУ ШАРТТАРЫ

Мақалада бакалаврларды дайындауда компьютерлік оқу-іскерлік ойындарды қолданудың педагогикалық-ұйымдастыру шарттары қарастырылған. Ұйымдастыру және әдістемелік шарттарды дұрыс айқындау ком-пьютерлік ойындардың дидактикалық мүмкіндіктерін пайдалана отырып, оқу үдерісін біртұтас жүйе ретінде нобайлауға мүмкіндік беріп, студенттердің кәсіби дайындығы сапасын арттыруға және олардың шығарма-шылық тұлға ретінде қалыптасуына ықпал етеді.

Тірек сөздер: компьютерлік оқу-іскерлік ойын, оқытудың белсенді әдістері, компьютерлік оқу-іскерлік ойындарды қолданудың педагогикалық шарттары.

Summary

E. I. Sanina, S. K. Karauylbayev

(Peoples' Friendship University of Russia, Moscow, Russia)

A MODEL OF THE ORGANIZATION OF EDUCATIONAL PROCESS
WHEN USING COMPUTER EDUCATIONAL AND BUSINESS GAMES

In given article considered a model of the organization of educational process of the computer educational and business games applied in preparation of bachelors. Organizational and methodical conditions will allow to model completely educational process with use of didactic opportunities of computer games and promote increase of vocational training and development of the creative person of students. By results of experiments it is revealed that the most optimum are the adventure computer educational and business games based on modeling of professional space, with adaptive intellectual system of training, with opportunities of the multiplayer computer game.

Keywords: computer educational and business game, active methods of training, pedagogical conditions of creation of computer educational and business games, model of the organization of educational process.

Поступила 22.10.2013 г.