

нитке с узелками на концах. Для узелков в палочке сделайте углубление.

Список литературы

1. Буслова Н.С., Клименко Е.В., Пилипец Л.В. Проблемное обучение: от Сократа до формирования компетенций // *Фундаментальные исследования*. – 2014. – № 5. – Часть 4. – стр. 860-864.

ДЕЛОВЫЕ ИГРЫ В ОБУЧЕНИИ ИНФОРМАТИКЕ

Богданова Н.Ю.

*Тюменский государственный университет
Тобольск, Россия, e-mail: Nauka-rae@yandex.ru*

Современный образовательный процесс немалым без поиска новых, более эффективных технологий, помогающих содействовать развитию способностей учащихся, формированию навыков саморазвития и самообразования. В этой связи в последнее время внимание педагогов и методистов привлекает игровой метод, используемый в организации учебной деятельности учащихся. Технология игровых форм обучения нацелена на то, чтобы научить учащихся осознавать мотивы своего учения, своего поведения в игре и в жизни, т.е. формировать цели и программы собственной самостоятельной деятельности и предвидеть ее ближайшие результаты. Чтобы добиться такого результата, необходимо научить детей самостоятельно мыслить, находить и решать проблемы, привлекая для этой цели знания из разных областей, умения прогнозировать результаты и возможные последствия разных вариантов решения, умения устанавливать причинно-следственные связи [3].

Рассмотрим возможность внедрения методики организации деловых игр при обучении информатике. Деловой игрой на уроках информатики должна предшествовать подготовка школьников, включающая теоретический курс и ряд практических занятий по отработке навыков решения задач. В деловой игре задается сложная модельная реальность и тем самым создаются условия для проверки качества усвоения учебного материала «за пределами класса» и погружения школьников в нормы деятельности и общения [1].

Деловая игра «Бюро программистов». Эту игру целесообразно использовать на уроках закрепления и проверки знаний, например, после изучения темы «Текстовый редактор». Имитационной моделью в данной игре является ситуация, когда разработчик программы в фирме по производству программных продуктов объясняет начальнику отдела и потенциальному покупателю необходимость присутствия тех или иных команд форматирования в создаваемом программном продукте и их использование на конкретных примерах.

Деловая игра «Компьютерный салон». Эту игру лучше провести после изучения устройства компьютера или для повторения этой темы в конце учебного года. Имитационной моделью в данном случае выступает работа фирмы по сборке и продаже компьютеров. Игровой моделью является рабочий день фирмы.

Деловая игра «Вирусная эпидемия». Игру можно провести на вводном уроке по теме компьютерной безопасности, на котором учащиеся знакомятся с основными понятиями. Перед участниками игры ставится следующая ситуация: в компьютерном мире вновь возникла вирусная эпидемия. В связи с этим организуется пресс-конференция, на которую приглашены специалисты по компьютерной вирусологии для разъяснения общих вопросов по компьютерным вирусам. Журналисты после проведения пресс-конференции должны подготовить статью или доклад по обсуждаемой теме.

Выше рассмотренные примеры показывают, что деловые игры обеспечивают развитие творчества, за-

интересованность, активность учащихся и развивают речь. Кроме того, деловые игры позволяют ориентировать учащегося на какую-либо профессиональную деятельность и, тем самым, подготовить ученика к взрослой самостоятельной жизни [2].

Список литературы

1. Буслова Н.С., Абитов Р.М. Использование игровых технологий на уроках информатики // *Материалы Всероссийской дистанционной научно-практической конференции молодых ученых «Технология. Информатика. Обучение»*. Тобольск: Изд-во ТГСПА им. Д.И.Менделеева, 2012. С. 60-62.

2. Пилипец Л.В., Клименко Е.В., Буслова Н.С., Пилипец Т.С. Становление готовности к исследовательской деятельности: школа – вуз – профессия // *Фундаментальные исследования*. 2014. № 8-1. С. 198-202.

3. Польщикова О.Н. Использование деловых игр в преподавании школьного курса информатики / Автореферат дис. ... к.п.н. Москва: Изд-во МГПУ, 2005. 21 с.

ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ ИХ КАЧЕСТВО

Быстрова Е.А., Ечмаева Г.А.

*Филиал Тюменского государственного университета
в г. Тобольске, Тобольск, Россия,
e-mail: echmaeva@mail.ru*

Динамично развивающиеся информационные технологии предоставляют новые, эффективно дополняющие традиционные средства для образовательного процесса, которые многие педагоги все с большей готовностью включают в свою методическую систему. В настоящее время особую популярность получает цифровая форма представления информации: цифровая фотография, цифровое видео и др. Использование цифровых образовательных ресурсов (ЦОР) дает принципиально новые возможности для повышения эффективности учебного процесса: оперативное средство наглядности в обучении, помощник в отработке практических умений учащихся, в организации и проведении опроса и контроля школьников, в работе с нетекстовыми формами содержания (схемы, таблицы, графики, видео- и флеш-анимация и т.д.). В связи с этим особую актуальность приобретают вопросы разработки и качественного наполнения подобных средств обучения.

Как показывают исследования качество, и эффективность разрабатываемых обучающих программ является острой проблемой методической науки не только в России, но и за рубежом. К ресурсам такого рода предъявляются следующие требования:

- психолого-педагогические (научность; логическая законченность тем; яркость примеров, иллюстрирующих теоретические положения; систематичность; доказательность и обоснованность выводов, закономерностей и определений; связь с жизнью; точность, краткость и ясность формулировок определений и правил);

- организационно-методические (соответствие учебной программе; соответствие возрастным особенностям обучаемых по языку изложения, по содержанию, по эмоциональной насыщенности; соответствие заданий для самостоятельной работы и самоконтроля целям обучения; структурирование информации и т.д.).

- санитарно-гигиенические (наличие необходимого сервиса; интуитивно-понятный интерфейс; гарантия устойчивости от несанкционированного нажатия клавиш; возможность легкого возврата на исходные позиции; кроссплатформенность и т.д.).

Исследование на соответствие данным критериям ЦОР дает следующие результаты [1]:

по данным американских специалистов, свыше 80% обучающих программ не удовлетворяют педагогическим требованиям. Более 85% из них не обеспечивают достижение учебных целей. 90% разрабаты-