

ресурсов, взаимной ответственности и обязательств, идеи для достижения общей цели развития профессиональных компетентностей всех участников образовательного процесса в условиях информационного общества [2].

В нашем исследовании мы будем трактовать сетевое взаимодействие участников образовательного процесса как форму особым образом структурированных связей между участниками образовательного процесса в условиях информационного общества для развития, воспитания и образования учащихся посредством ресурсов сети Интернет.

Для успешного функционирования сетевого взаимодействия как вида совместной деятельности в рамках образовательного процесса на наш взгляд необходимо соблюдение следующих принципов:

- добровольность и долговременность;
- целенаправленность;
- комфортность;
- продуктивность;
- доверительность;
- безопасность;
- признание взаимной ответственности субъектов взаимодействия за результат их совместной деятельности.

В процессе организации сетевого взаимодействия очень важно такое понятие как «сетевой этикет». Соблюдение правил сетевого этикета положительно сказывается на развитии сетевых форм коммуникации и способствует более эффективному достижению образовательных целей. Большинство этих неписанных правил представляет собой повторение правил хорошего тона, принятых в обществе в целом. На основе опроса студентов мы актуализировали этот список. Все выделенные требования начинаются со слов «нельзя...»: употреблять ненормативную лексику; разжигать национальную рознь; оскорблять людей; воровать; умышленно пытаться что-то сломать; отправлять инструкции, объясняющие, как совершить незаконные действия, а также спрашивать о возможных способах совершения такого рода действий; публиковать личные письма без согласия их авторов; затевать или продолжать дискуссию на отвлеченную тему момент проведения конференции, форумы, вебинара и т.д.

Список литературы

1. Стратегия развития сетевого взаимодействия образовательных учреждений: новое качество образования. Материалы межрайонной научно-практической конференции. – Белгород: ООО «ГиК», 2010. – 210 с.
2. Женина В.С. Сетевое взаимодействие вузов как инновационный тип отношений образовательных учреждений [Электронный ресурс] <http://www.kpinfo.org/activities/research/conferences/97-conference-internet-2014-april/part4/728-4-6> (дата обращения: 21.01.2016).

ДЕЛОВЫЕ ИГРЫ В ОБРАЗОВАНИИ И ВОЗМОЖНОСТИ ИХ КОМПЬЮТЕРНОЙ РЕАЛИЗАЦИИ

¹Павлов Е.Г., ²Егорова Н.В.

¹Шуйский филиал ФГБОУ ВПО «Ивановский государственный университет», Шуя;

²Ивановский государственный университет, Иваново, e-mail: evgenyi.pavlov@mail.ru

Современное образование включает в себя множество различных методов обучения. Одним из них является деловая игра. К сожалению, он не находит широкого применения в настоящее время. В данной статье мы рассмотрим метод деловой игры более подробно и сделаем выводы о его эффективности. Перед тем как ознакомиться с понятием деловой игры, разберем для начала, что же такое игра. Игра – один из

видов деятельности, значимость которой заключается не в результатах, а в самом процессе. Способствует психологической разрядке, снятию стрессовых ситуаций, гармоничному включению в мир человеческих отношений [4]. Игра является неотъемлемой частью жизни каждого человека. В игровом процессе познаются важные и сложные моменты жизни общества. В образовании же применяется такое понятие, как деловая игра – метод имитации ситуаций, моделирующих профессиональную или иную деятельность путем игры, по заданным правилам. Применяется для обучения и исследовательских целей [4]. С педагогической точки зрения, деловая игра позволяет сформировать у будущего специалиста более реалистичные представления о практической стороне своей будущей специальности и об отношениях в коллективе сотрудников, характерных для данной профессии.

История деловых игр в производственной сфере берет начало в 30-х годах XX века. Автором первой деловой игры стала Мария Мироновна Бирштейн. Свои идеи она основывала на принципе обучения военачальников в процессе военных игр, появившихся накануне Второй мировой войны и ставшими прообразом современных деловых игр. Результат реализации идей М.М. Бирштейн показал, что в ходе обучения участники игры получили опыт и усовершенствовали свои навыки, которые стало возможным с успехом применять на практике. Однако в скором времени деловые игры, как и некоторые другие науки в СССР были упразднены, что стало причиной остановки их развития. В середине 50-х годов в развитие деловых игр большой вклад сделали США. Появился международный журнал «Имитация и игры» (Simulation and Games) и возникло международное общество «ISAGA». В СССР деловые игры приняли массовый характер в 70-80-х годах. Была создана ассоциация разработчиков игрового социального имитационного моделирования (АРИСИМ). В 90-х годах новый стимул к развитию деловых игр дает повсеместное внедрение персональных компьютеров. В это время появились компьютерные деловые игры.

В России находили широкое применение лишь зарубежные продукты, поскольку государственной поддержки для разработки отечественных систем не было. Таким образом мы подошли к новому понятию – компьютерная деловая игра – это учебно-тренинговая компьютерная система, построенная на основе математической модели, описывающей хозяйственный процесс и иные приближенные к реальности ситуации по определенным правилам. КДИ позволяет отработать навыки принятия управленческих решений и комплексного экономического анализа в меняющейся ситуации. КДИ является частным случаем деловой игры [3]. Обычная деловая игра предполагает присутствие преподавателя, имеющего навык проведения таких игр и высокую квалификацию по их тематике для консультации участников игры и анализа результатов принимаемых ими решений. В компьютерной деловой игре функции такого преподавателя-консультанта автоматизируются, за счет чего значительно снижается учебное время на прохождение одного цикла игры и появляется возможность увеличить число имитаций с последовательным усовершенствованием навыков в принятии решений.

Компьютерные деловые игры подразделяются на два типа:

- коллективные;
- индивидуальные [2].

Коллективная компьютерная деловая игра предполагает участие нескольких игроков или групп игроков, здесь каждый участник самостоятельно прини-

мает решения. Такая игра наиболее реалистична, так как принятие решений предоставлено живым людям, а не автоматизированной системе. Участники могут обмениваться ролями, тем самым они получают возможность изучить смоделированную ситуацию с разных сторон. Однако успех коллективной игры зависит не только от организации процесса, но и от первоначальных знаний участников игры. Если участники и руководитель игры имеют низкий уровень знаний, то эффект от проведения игры может стать отрицательным, поскольку у участников сложится неверное представление о процессе, они с недоверием отнесутся к компьютерной системе и в целом к данному методу обучения.

Индивидуальная компьютерная деловая игра отличается тем, что в ней моделируется не только ситуация и условная среда, но и действия всех участников, кроме одного. Заметим, что и в данной ситуации игра остается коллективной, просто некоторые роли в ней выполняет автоматизированная система. Преимуществом индивидуальной компьютерной игры является то, что требования к уровню квалификации руководителя игры не так высоки, как в случае коллективной игры, более того она может проходить и вовсе без руководителя. Выполненные участником задания хранятся в памяти компьютера, поэтому обсуждение результатов с преподавателем может проходить в любое удобное время. Данное преимущество индивидуальных игр очень важно с точки зрения дистанционного обучения. К тому же участник индивидуальной игры не зависит от уровня знаний других участников игры и от их присутствия вообще, поэтому процесс прохождения игры и анализ принимаемых решений здесь проходит в разы быстрее, нежели при проведении коллективной компьютерной деловой игры.

В условиях современных темпов информатизации общества существует масса возможностей применения компьютерных деловых игр на практике, что способствовало бы значительному повышению квалификации сотрудников различных сфер деятельности.

Список литературы

1. Павлов Е.Г. Деловая игра в образовании / Е.Г. Павлов // Научный поиск. – 2015. – №3.3.
2. Сапунцов В.Д. Компьютерные деловые игры и дистанционное образование / В.Д. Сапунцов // Открытое образование. – 2000. – №1.
3. [http://dic.academic.ru] – дата последнего обращения 23.01.2016.
4. [http://slovo.yaxy.ru] – дата последнего обращения 23.01.2016.

ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ПОДДЕРЖКИ ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В СИСТЕМЕ ОБРАЗОВАНИЯ

Смирнов П.В.

*Шуйский филиал ФГБОУ ВПО «Ивановский
государственный университет», Шуя,
e-mail: pawtik@gmail.com*

Целью нашего исследования является выявление наиболее популярных и востребованных информационных технологий направленных на поддержку проектной деятельности участников образовательного процесса в различного рода учебных заведениях.

С этой целью нами было проведено анкетирование педагогов, студентов и учащихся занимающихся проектной деятельностью как в рамках учебного процесса, так и участников и победителей различного рода конкурсов и олимпиад.

Анкетирование было организовано онлайн в сети Интернет на добровольных началах. В нем поучаствовало более 200 человек из различных регионов страны. Мы распределили информационные технологии в со-

ответствии с их популярностью и востребованностью и получили следующую картину:

Поисковые системы и отдельно взятые сайты сети Интернет. Наиболее популярными из них оказались Поисковая система Яндекс (<http://yandex.ru>) получившая 55% голосов, Google (<http://google.com>) – 24%, Rambler (<http://rambler.ru>) – 21%.

Сетевые сообщества. Респонденты назвали такие из них, как: социальные сети (ВКонтакте, Одноклассники, Социальная сеть работников образования – <http://nsportal.ru> и др.), Интернет-форумы (<http://CyberForum.ru> – Форум программистов, <http://www.uchportal.ru/> – Форум учителей). Так же большую популярность имеют Wiki проекты, такие как: Википедия, корпоративные и персональные проекты с использованием Wiki-технологий.

Электронные библиотеки и энциклопедии как распределенного, так и централизованного характера. Самыми востребованными оказались: Научная электронная библиотека Elibrary (<http://elibrary.ru/>), научная электронная библиотека «КиберЛенинка» (<http://cyberleninka.ru>), а так же отдельные университетские научные электронные библиотеки.

Прикладные и инструментальные программные средства, обеспечивающие выполнение конкретных учебных операций (обработку текстов, составление таблиц, редактирование графической информации). Для этих целей пользователи предпочитают использовать стандартный пакет MicrosoftOffice. Однако, некоторые по каким либо причинам называют пакеты LibreOffice, OpenOffice, StarOffice и др.

Мультимедиа технологии. В их числе существует огромное количество различных электронных учебников (предметные школьные учебники издательства «Просвещение», электронные учебники на базе SanRav Book Office), интерактивные путеводителей (система «ГАРАНТ»), обучающие программы («Руки солиста»), Экзаменационные билеты ПДД, Google Earth), видеокурсы в формате онлайн (учебные видеокурсы университета «ИНТУИТ») и др.

Обучающие онлайн порталы различных тематик. Например, www.gramota.ru, www.intuit.ru или lingualeo.ru.

Программы для разработки электронных ресурсов: для создания тестов (SanRav TestOffice Pro, Экзаменатор, MyTestX), электронных учебников (SunRav BookOffice), программы для создания интерактивных средств обучения (HotPotatoes) и др.

Телекоммуникационные системы, реализующие электронную почту, телеконференции и т.д. и позволяющие осуществить выход в мировые коммуникационные сети, сайты учебного заведения и/или преподавателя, дающие возможность опубликовать работу в сети Интернет. Респонденты к ним отнесли системы стриминга (онлайн видео-трансляции): youtube.com, skype; сервисы для создания сайтов; GoogleSites, Ucoz.ru, ru.Wix.com; электронные почтовые сервисы: Gmail.com, mail.ru, yandex.ru.

Системы защиты информации от несанкционированного доступа при хранении, плагиата, искажений при передаче и т.д.. Среди антивирусных программ наибольшее предпочтение получили: avast! Free Antivirus, Kaspersky Internet Security, ESET Nod 32 Smart Security; среди программ проверки на некорректные заимствования наиболее известны Онлайн-сервис Antiplagiat.ru, программа проверки уникальности текста ETXT Antiplagiat.

Результаты, полученные нами в ходе исследования, позволили скорректировать программу курса «Информационные технологии в образовании», который изучают бакалавры педагогического направления подготовки в нашем вузе.