

нацелить на эффективную деятельность в различных рыночных и производственных ситуациях, сформировать умения сравнивать, критически оценивать полученную информацию, обобщать, анализировать, делать выводы, творчески решать проблемы.

Использование Интернета дает возможность переосмыслить традиционные подходы к изучению многих вопросов дисциплины «Маркетинг», соблюдать основополагающие принципы современного обучения:

- использование на занятии разнообразных форм деятельности;
- создание условий, когда студент не получает всю информацию в готовом виде, а самостоятельно находит ее, используя в том числе и ресурсы Интернет;
- повышение уровня подготовки студентов в области информационных технологий;
- увеличение доли самостоятельной познавательной деятельности, позволяющей студенту индивидуально выполнять посильный объем учебной нагрузки, который должен иметь для него развивающий характер;
- привлечение студентов к научно-исследовательской и практической маркетинговой деятельности.

При этом, преподаватель маркетинга должен владеть основами организации дифференцированного подхода к учебному процессу с применением информационных технологий, представлять особенности маркетинговой деятельности в Интернет на современном этапе развития рыночных отношений и с учетом все возрастающих возможностей глобальной информационной сети.

**Н. В. Лазарева**

## **КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА КАК АКТИВНАЯ ФОРМА ОБУЧЕНИЯ ИНФОРМАЦИОННЫМ ДИСЦИПЛИНАМ**

Одним из наиболее продуктивных путей повышения мобильности и эффективности обучения информатике является применение в обучении компьютерных игр. При таком подходе могут сочетаться возможности современных ЭВМ и игровые моменты, что очень важно для обучения, поскольку именно игры обеспечивают включение личности в процесс деятельности оптимальным образом.

Изучение информационных дисциплин (алгоритмизация, программирование и др.) предполагает не только усвоение некоторой суммы теоре-

тических знаний, но и приобретение навыков организации процесса создания программы.

Проведению деловой игры должно предшествовать изучение теоретического курса в соответствии с программой. Во время проведения игры студенты более глубоко знакомятся с соответствующими разделами учебной дисциплины. В случае возникновения затруднений при решении конкретной задачи студенты могут использовать соответствующие методические материалы и рекомендованную литературу. Кроме того, использование компьютерных деловых игр позволит в значительной мере упростить проблемы, связанные с необходимостью учитывать индивидуальные особенности обучаемого.

Реализация деловых игр в виде программ для ПК позволяет избавить учащихся от выполнения рутинных операций, различного рода вычислений, при этом игроки больше времени и внимания уделяют непосредственно принятию содержательных решений.

Однако, перекладывая на программное обеспечение выполнение рутинных вычислений, необходимо обеспечить понимание участниками игры смысла этих вычислений, алгоритмов, по которым они выполняются.

Увлекательная, правильно подобранная профессиональная игра мотивирует обучаемого на продвижение вперед. В этой связи возникает необходимость создания условий, при которых обучаемый оказывается в тренировочной ситуации, обеспечивающей активизацию существующих у него знаний, приобретение навыков обработки информации и разрешения ситуаций.

Целью компьютерных игр является формирование профессиональных умений и навыков программирования. Обучаемые в процессе игры должны найти решения и понять, какие из них наиболее точно соответствуют предложенной модели.

Участие в различных играх с большим количеством интересных ситуаций позволяет получить практические знания и навыки при построении и реализации алгоритма на одном из языков программирования.

Фактически такие программы играют роль своеобразных тренажеров, позволяющих «набить» руку в решении сначала простых, а затем все более сложных задач, получить необходимые навыки практической работы, освоить наиболее сложные приемы программирования.