

нейшем использование разработанного курса позволяет экономить учебное время, дает возможность студентам в удобное для них время изучить пропущенный материал или повторить пройденный.

Список литературы

1. *Информационные* и коммуникационные технологии в образовании: монография / под ред. Б. Дендева. Москва: ИИТО ЮНЕСКО, 2013. 320 с.
2. *Савельева С. В.* Практические основы проектирования тестов обучения и контроля: учебно-методическое пособие / С. В. Савельева. Челябинск: Изд-во ЧИРПО, 2013. 118 с.

УДК [378.016:004]:378.147.82

С. Е. Саланкова, Л. В. Сидорова

S. E. Salankova, L. V. Sidorova

*ФГБОУ ВО «Брянский государственный университет
имени академика И. Г. Петровского», Брянск
Bryansk State University named
after Academician I. G. Petrovsky, Bryansk
salankova-32@mail.ru, lisi097@yandex.ru*

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИННОВАЦИОННЫХ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ПРИ ОБУЧЕНИИ СТУДЕНТОВ ИНФОРМАТИКЕ USE OF INNOVATIVE GAMING TECHNOLOGIES IN TEACHING COMPUTER SCIENCE STUDENTS

Аннотация. Рассматриваются возможности применения инновационных игровых технологий для активизации учебно-познавательной деятельности студентов при изучении информатики.

Abstract. The article deals with the possibilities of using innovative gaming technologies to enhance the educational and cognitive activity of students in the study of informatics.

Ключевые слова: инноватика, инновационные технологии, игровые технологии, активизация учебно-познавательной деятельности.

Keywords: innovation, innovative technologies, gaming technologies, activation of educational and cognitive activity.

С целью активизации учебно-познавательной деятельности и развития познавательных интересов студентов в процессе обучения стали использовать инновационные технологии, направленные на раскрытие творческих способностей обучающихся.

В последние годы все больше заявляет о себе новая область знания – педагогическая инноватика – сфера науки, изучающая процессы развития школы, связанные с созданием новой практики образования. Эти процессы и называют инновационными (В. С. Лазарев, М. М. Поташник) [1].

На сегодняшний день одно из центральных мест среди активных методов обучения и соответственно, инновационных технологий занимают игровые технологии, направленные в первую очередь на моделирование инновационной деятельности.

Необходимо уделять внимание инновационным образовательным технологиям, ведь одним из требований государственной аккредитации является «использование инновационных методов в образовательном процессе». Именно инновационная деятельность реально способствует формированию личности, настроенной на успех в любой области приложения своих возможностей. В основе всех технологий лежит идея создания адаптивных условий для каждого студента, т. е. адаптация к его особенностям содержания, методов, форм образования и максимальная ориентация на самостоятельную личность [2, с. 134].

Игры, являясь средством активизации учебно-познавательной деятельности, направлены на формирование творческой личности студента, его активное вовлечение в инновационную деятельность.

В процессе обучения студентов информатике используются творческие игровые приемы и ситуации, побуждающие и усиливающие активизацию учебной деятельности студентов. Процесс обучения студентов информатике осуществляется за счет действий, в ходе которых происходит обучение всех участников игры в результате активного взаимодействия друг с другом.

Исходя из значительности игровых технологий для активизации учебно-познавательной деятельности и развития познавательных интересов, планомерности включения игровых приемов в творческую деятельность, были разработаны следующие условия внедрения игры в процесс обучения студентов информатике:

а) проводить оценку внедрения игры после каждого занятия с учетом ближайшего эффекта и планировать в дальнейшей перспективе развитие познавательных интересов студентов;

б) довести до студентов, что игра – форма организации коллективной, руководимой преподавателем учебной деятельности;

в) для получения обучающего эффекта игры, имеющего познавательную направленность, использовать методы активизации учебных действий;

г) создать позитивный эмоциональный настрой, помогающий студенту проявить инициативу в процессе игры и раскрыть его творческие способности.

Игровая технология в процессе изучения информатики актуальна в настоящее время из-за перенасыщенности современного студента информацией. Важной задачей становится развитие умений и навыков студентов, связанных с самостоятельной оценкой и отбором получаемой информации. В развитии подобных умений помогают игры, которые являются своеобразной практикой для использования знаний, полученных студентами на учебном занятии по информатике и во время внеаудиторной работы.

Применяя игровые технологии на занятиях по информатике, необходимо соблюдать следующие условия:

1) соответствие игры учебно-воспитательным целям занятия;

2) посильность изучаемого материала для студентов;

3) умеренность в применении игр на занятии.

На учебных занятиях по информатике используются игры с мультимедийным сопровождением: творческие, сюжетно-ролевые, интеллектуальные («Счастливый случай», «Что? Где? Когда?», «Прибыльное производство», «Деловой дозор», «Город XXI века», «Моя фирма», игра-аукцион, деловая игра).

Необычайная выразительность, зрелищность мультимедиа важны при работе с новым поколением, легко впитывающим знания через произведения экранной компью-

терной культуры. Для образовательных целей мультимедиа позволяет создавать более прогрессивную, природосообразную, эргономичную среду для отображения учебного контента, его наглядного интерактивного моделирования и исследования (ведь человек по природе своей более 90 % информации об окружающем воспринимает зрительно) [3, 4].

С помощью игровых технологий происходит отработка реальных практических заданий, отражающих предметную составляющую профессиональной деятельности студента по информатике.

Одним из методов активного обучения и способом использования игровых технологий являются деловые игры, включающие следующие основные этапы: постановка проблемной ситуации в начале проведения игры; разбивка на подзадачи в соответствии с разработанными этапами; разрешение исходной проблемы.

Применение деловых игр помогает приблизить учебный курс по информатике к реальной жизни. Главное соблюдать условие, согласно которому данные игры должны моделировать реальные ситуации, а не схемы из учебника. Для достижения большего эффекта от деловой игры необходимо провести «перевоплощения» студентов – участников игры – в конкретных действующих лиц. К деловым играм относятся следующие игры-соревнования: «Бои с правилами», «Кто быстрее», КВН на знание материала, «Кто точнее», составление и решение кроссвордов по предмету «Информатика», тематические викторины.

Одним из способов использования игровых технологий является проведение разминки в начале занятия в форме игры. Можно провести несколько разновидностей такой игры, например, «срывание» с «дерева познания» вопросов для ответа или викторину. Можно для разминки использовать принцип «Поле чудес»: расположить вопросы, которые надо повторить со студентами, на круге с вращающейся в центре юлой со стрелкой.

Для закрепления материала используют ребусы, кроссворды и сканворды, направленные на усвоение студентами правильной предметной терминологии. При разгадывании сканвордов и кроссвордов косвенно осуществляется повторение материала, не говоря уже о возможности проверки уровня усвоения материала по любому из разделов информатики в явном виде. Особенность ребусов в том, что изучение терминов по информатике представляется в необычном виде.

По некоторым вопросам можно провести опрос в форме эстафеты, для этого студенты разбиваются на мини-группы.

В ходе проведения дидактических игр по информатике студенты проявляют сообразительность, у них происходит смена видов занятий, оживляется их восприятие и интерес к изучаемому учебному материалу. Преподаватель в ходе деловой игры чередует напряженную работу с непринужденными игровыми паузами, меняет темп деятельности, предупреждает переутомление студентов.

Игровые элементы очень разнообразны, и их применение делает занятие более интересным, ярким и запоминающимся, но, используя их, надо знать меру.

Таким образом, рассмотрев приемы и способы использования игровых технологий как средства активизации учебно-познавательной деятельности студентов, мы пришли к выводу, что игровые технологии являются одной из неповторимых форм обучения, которые позволяют не только сделать увлекательной и интересной работу студентов на творческо-поисковом уровне, но и содействуют активизации их познавательной деятельности.

Список литературы

1. *Новые* игровые технологии в процессе обучения студентов [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://znakka4estva.ru/dokumenty/pedagogika/novye-igrovye-tehnologii-v-processe-obucheniya-studentov-ekonomicheskogo-profilya/>.

2. Саланкова С. Е. Инновационные технологии в контексте реализации стандартов нового поколения / С. Е. Саланкова // Технологическое образование и устойчивое развитие региона: сборник научных трудов Международной научно-практической конференции: в 3 частях / под ред. В. В. Крашенинникова. Новосибирск: Изд-во НГПУ, 2012. Ч. 2. С. 133–136.

3. Сидорова Л. В. Образовательное мультимедиа и методические особенности обучения его разработке [Электронный ресурс] / Л. В. Сидорова, С. Е. Саланкова // Современные проблемы науки и образования. 2017. № 2. Режим доступа: <http://www.science-education.ru/article/view?id=26242>.

4. Сидорова Л. В. Организация изучения информационных технологий через использование метода творческих проектов / Л. В. Сидорова // Социальное партнерство как эффективный механизм формирования образовательного пространства: материалы Международной научно-практической конференции, 23–25 мая 2017 г. Брянск: Изд-во БГУ, 2017. С. 171–176.

УДК 378.147:[378.164/.169:004.383.73]

О. Н. Саницкая

O. N. Sanitskaya

Луганский национальный университет имени Тараса Шевченко, Луганск
Luhansk national University of Taras Shevchenko, Lugansk
sanitskaya_on@mail.ru

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕХНОЛОГИИ МОБИЛЬНОГО ОБУЧЕНИЯ В СОВРЕМЕННОЙ СИСТЕМЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

THE USE OF TECHNOLOGY MOBILE LEARNING IN THE MODERN SYSTEM OF HIGHER EDUCATION

Аннотация. Рассматриваются проблемы использования мобильных устройств в образовательном процессе высшего учебного заведения. Приводится краткий терминологический анализ мобильного обучения. Указаны достоинства и недостатки технологии мобильного обучения.

Abstract. The article deals with the problems of using mobile devices in the educational process of higher educational institutions. A brief terminological analysis of mobile learning is presented. Advantages and disadvantages of mobile learning technology are indicated.

Ключевые слова: мобильное устройство, технологии обучения.

Keywords: mobile device, learning technologies.

Система высшего образования в XXI в. характеризуется быстрым темпом развития и интенсивным внедрением информационных технологий, данные процессы стали следствием научно-технической революции, повлекшей за собой замену индустриального общества информационным.