

преподаватели и вуз в целом от использования новых технологий обучения являются стимулом для поиска путей преодоления возникающих в ходе их освоения трудностей.

Литература

1. Мантуленко В.В., Становление познавательного интереса школьников в условиях информатизации образования, Вестник СамГУ. 2006. №5/2 (45), стр. 36-44
2. Методология организации профессиональной подготовки специалиста на основе межкультурной коммуникации / О.А. Артемьева, М.Н. Макеева, Р.П. Мильруд. Тамбов: Изд-во Тамб. гос.техн. ун-та, 2005. 160 с.
3. Панюкова С.В., Информационные телекоммуникации в личностно-ориентированном обучении / С.В. Панюкова. – М.: Про-Пресс, 1998. – 226с.
4. Gerding-Salas C., Teaching Translation (Problems and Solutions), Translation Journal Volume 4, No. 3, July 2000
5. Haiyan Li, Cultivating Translator Competence: Teaching & Testing// Translation Journal Volume 10, No. 3. - July 2006
6. Shaw Sh., Garbic N., Franklin R., Applying language skills to interpretation (Student perspectives from signed and spoken language programs) Interpreting 6:1 (2004), 69–100

Ахапкин В.Н.

ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ОБУЧАЮЩИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР В ШКОЛЕ

333vas@mail.ru

Педагогический институт физической культуры Московского Педагогического университета (МГПУ)

г. Москва

Аннотация. В статье выражены основные проблемы, возникающие при внедрении в учебный процесс обучающих компьютерных игр, перечислены требования к организации занятий при поддержке ИТО, классификация и особенности отбора учебных игр, а также результаты использования и предпосылки развития игрового обучающего направления в школе.

Psychological and pedagogical features of use of training computer games at school

Ahapkin V. N.

Abstract. In article the basic problems arising at introduction in educational process of training computer games are expressed, requirements to the organization of employment at support ITE, classification and are listed to feature of selection of educational games, and also results of use and the precondition of development of a game training direction at school.

Уже более шестидесяти лет Человечество пользуется продуктами информационно-технологического прогресса. Причем, в первые годы наступившего века компьютеризация стала неотъемлемой составляющей любой организационной, трудовой и учебной деятельности. Для подрастающего поколения компьютер является универсальным средством для развлечения и отдыха, который заменил более привычные ныне методы времяпрепровождения. Родители часто осуждают это новое веяние, ссылаясь на проблему «ухода от действительности в мир искусственной виртуальной реальности», который оказывает пагубное влияние на становление личности и ее социализацию. Безусловно, это утверждение вполне оправданно, но вместе с тем, изоляция подростков от компьютеров просто невозможна. Потому как это не очередное модное веяние, а составляющая стиля жизни современного общества, как и изобретение братьев Люмьеров 19 в., которое, кстати, в первые годы появления тоже сильно критиковали. Стоило бы настаивать на сугубо рациональном использовании компьютера детьми, но как можно удержаться от манящего мира сказочных приключений, врата которого открывают новейшие игры? Поэтому, главной задачей педагогов нового времени является интеграция информационных технологий и формировавшегося веками педагогического опыта, для оптимизации современного учебно-воспитательного процесса. Компьютер здесь служит методом, а сама игра средством педагогического воздействия на учащегося. Это как связующее звено между субъектом и объектом обучения, которое дает возможность с одной стороны получать удовольствие при овладении знаниями, а с другой стороны эти знания наилучшим образом преподносить.

Однако обучающие игры на данный момент не имеют широкого распространения в школах. Во-первых, сами учителя относятся с большой долей недоверия к подобным «развлечениям» на уроках, и предпочитают распределять время на занятии руководствуясь классическими педагогическими технологиями. Во-вторых, проблема недостаточного материально-технического обеспечения, еще остро стоит в детских учебных учреждениях. В-третьих, подавляющее число преподавателей не достаточно компетентны в сфере ИТО. И, наконец, в-четвертых, существующие обучающие игры не отвечают требованиям современной школы. Они не вызывают интереса учащихся, так как смотрятся блекло и

примитивно, а также не решают задач педагогического процесса. Поэтому, для разработки качественной со всех позиций обучающей игры, целесообразна организация специальной подготовки к проектированию, рассчитанная на различные профессиональные группы разработчиков-программистов, педагогов, психологов, преподавателей и самих учащихся. Игра должна иметь красочное оформление, качественное звучание, высокую степень детализации объектов и с виртуальным учителем-героем, известным ученикам с детства. И самое главное, нести с собой ярко выраженную обучающую, развивающую и воспитывающую функцию. Главным критерием эффективности обучающей игры должно быть равноценное совмещение эмоциональной привлекательности и увлекательного сюжета с тематическими целями занятия, базирующимися на основных дидактических принципах. И поэтому, основное требование, которое следует учитывать при разработке и применении игры в учебном процессе, заключается в том, чтобы достижение игровых целей (выигрыша, приза, рекорда и пр.) предполагало достижение и определенных учебных целей. Таким образом, игра, как сильное средство, стимулирующее мотивацию, вовлекая детей в учебный процесс, способствует лучшему усвоению знаний. Большой объем учебного материала, и его сложность ведут к появлению у школьников (особенно младших и средних классов) защитного психологического барьера против «насильственных» способов обучения. Но, заручившись поддержкой компьютера, педагог может снять это напряжение и преподнести даже самые сложные темы в увлекательной мультимедийной форме, что будет способствовать не только возникновению текущей мотивации, но и изменению отношения учащихся к учебному процессу в целом.

К преподавателю, на занятиях с использованием игровых ИТО, предъявляются особые требования по организации учебной деятельности. Педагогическое управление должно быть непрямым и отсроченным. Необходимо делать акцент на замечаниях общего характера, метафорических высказываниях, наводящих на правильное решение. Мера помощи, оказываемая учащемуся, должна быть меньшей, чем при решении неигровых учебных задач, а компьютер способствовать раскрытию эвристической компоненты в обучении. Однако после завершения целостного фрагмента, возможны и прямые указания на допущенные ошибки, анализ выбранной стратегии и выявление наиболее оптимальных способов действия. Если раньше принцип параллельного воздействия Макаренко осуществлялся преимущественно через коллектив, то в наше время найдено еще одно и не менее эффективное средство – компьютер. Роль учителя сводится к умелому инициированию обучающей игры на уроке и пристальному наблюдению за процессом общения ученика с машиной. Если прослеживается обратная связь: ребенок увлеченно смотрит на монитор, просит разъяснений, подбирает всевозможные варианты решения учебно-игровой задачи, значит, педагог избрал верную концепцию ведения занятия и добился реальных результатов. На урочных занятиях превалирует фронтальная форма организации познавательной деятельности, которая не может обеспечить персонализированного подхода к каждому учащемуся. Часть детей легко осваивает материал, другие же, скрываясь в тени отличников, запускают учебу. А причина в том, что им всего лишь нужно больше времени для осмысления информации. В ходе обучающей игры за компьютером, осуществляется индивидуальный подход к ученику. Ему нужно решить собственную игровую проблему, по необходимости получив консультацию у педагога. Тем самым, восполняется пробел недостатка внимания к школьнику, учебный процесс проходит эффективнее. Но не стоит забывать и о том, что при частом применении игры, как метода обучения, возникает проблема «перенасыщения», и поддерживать мотивацию учеников становится все труднее. Поэтому педагогу необходимо устанавливать оптимальное соотношение между игровыми и неигровыми способами проведения занятия. В зависимости от цели и типа урока, средства ИТО применяются на разных этапах. Например, после изучения нового материала, первичное закрепление может пройти за компьютерами, а обучающую игру обзорного характера целесообразно предложить ученикам в начале занятия на этапе актуализации знаний.

Отбор учебных игр также непростая задача, которая должна решаться совместными усилиями педагогов и программистов. При составлении годового плана, преподаватель должен наметить, на каких занятиях следовало бы применить обучающие игры и какой направленности, а разработчикам этих программ нужно предоставить сам перечень игр, а также провести видовую классификацию. Деление может быть следующим:

- Тренирующие игры: способствуют закреплению, контролю и отработке имеющихся навыков.
- Обучающие игры: помогают ученику приобретать новые знания, умения и навыки.
- Развивающие игры: оказывают влияние на развитие наиболее важных способностей.
- Контролирующие игры: выявляют степень усвоения полученных знаний.
- Комбинированные игры: соединяют в себе познавательную и воспитательную функции.

Определив место конкретной игры на занятии и систематизировав весь учебный материал, учитель должен создать довольно гибкую структуру урока, и по необходимости перестраиваться от компьютерных форм обучения к классическим. Выполнив базовые упражнения в письменном виде, и

убедившись в правильности решения, учащиеся могут приступить к выполнению нестандартных логических заданий за ПК. Оторваться от письменного стола и провести время перед монитором, перспектива для детей довольно заманчивая. И поэтому, они будут стремиться поскорее безошибочно закончить основное задание, что приучит их к работе в условиях ограниченного времени, а также разовьет умение концентрироваться на главном. При такой форме организации занятия и дисциплинарные замечания будут сведены до минимума.

В последние годы, большой популярностью стала пользоваться рейтинговая система оценки успеваемости учащихся. Подобную практику можно продолжать и в работе за компьютером, что потребует дополнительной подготовки от разработчиков игр. В качестве эксперимента можно предложить следующее: для каждой четверти учебного года, разработать по одному из гуманитарных предметов пять текущих и три итоговые контролирующие игры. Задачи в них выходят за рамки простого решения поставленной проблемы, а учитывается еще время, затраченное на работу, количество штрафных баллов и неверных попыток, альтернативные способы решения, а также бонусы, набранные за выполнение необязательных заданий. В конце каждой игры, схематически подводятся итоги, и выявляется сумма призовых очков, набранных школьником. Это число меняется после каждой игры и отражается на диаграмме учеников всего класса, расположенной на рабочем столе компьютера. Тем самым, юные карьеристы всегда будут в курсе последних событий, проходящих на арене интеллектуального соперничества. По итогам этих игровых тестов, в каждой четверти будут выделяться наиболее преуспевающие ученики, а в конце года абсолютный победитель. Обучение, проходящее в духе конкурентной борьбы, да еще в игровой форме с привлечением информационных технологий, значительно подстегнет мотивацию школьников, улучшит уровень подачи материала и повысит степень овладения знаниями. А для старшеклассников рейтинговая система учета успеваемости на базе обучающих компьютерных игр будет вдвойне полезна. Это станет своеобразной первичной психологической подготовкой к предстоящим вступительным экзаменам в ВУЗы и последующей адаптации на профессиональном поприще.

Организованное, гармоничное и оправданное внедрение игровых информационных технологий в учебный процесс, приведет к следующим результатам:

- активизация учебно-познавательной деятельности учащихся, усиление мотивации и формирование положительного отношения к изучаемому материалу;
- повышение эффективности преподавания, высокая степень индивидуализации обучения и непрерывная обратная связь;
- усиление логического мышления, памяти, воображения;
- социальная независимость, уверенность в себе и стремление к самореализации;
- стимулирование позитивных эмоций и положительного отношения к жизни, удовлетворение результатами учебной, трудовой и общественной деятельности;
- развитие творческого и интуитивного начала у детей.

Широкое внедрение информационных технологий в образовании символизирует наступление новой эпохи – «компьютерной эры», открывающей фантастические возможности перед современным обществом. Уже сейчас стало очевидным то, что компьютеризация изменила историческое, онтогенетическое и функциональное развитие психики человека. И наши сердца бьются в такт с импульсами информации, проходящей по микросхемам искусственного разума. Подрастающее поколение собственными руками выстроит то будущее, о котором мы можем только лишь мечтать. Но, не стоит останавливаться на пустых фантазиях, ведь перед нами – новаторами области ИТО, стоит задача выработки и применения инновационных психолого-педагогических концепций для воспитания этих молодых умов. И только сейчас – в настоящем, мы способны подготовить квалифицированных реформаторов будущего.

Литература

1. Маргулис Е. Д. Компьютерная игра в учебном процессе // Сов. Педагогика – 1989.
2. Гребенев И. В. Методические проблемы компьютеризации обучения в школе.// Педагогика – 1994.

Бабетов А.А, Калужская М.В.

ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБРАЗОВАНИИ: ПРИОРИТЕТЫ И ВЕКТОРЫ РАЗВИТИЯ

Babetov_aa@koriphey.ru, kaluzhskaya_mv@koriphey.ru

МОУ Гимназия № 210 «Корифей»

г. Екатеринбург

Сегодня в России мы являемся свидетелями перехода от письменно-печатной культуры к мультимедийно-цифровой. В развитых странах это уже произошло: электронные технологии стали