

3. Киселева О.М. Применение методов математического моделирования в педагогических исследованиях: учебно-методическое пособие. – Смоленск: Изд-во СмолГУ, 2007. – 52 с.

**Поддубная Н.А., Куликова Т.А.**  
**ИМИТАЦИОННЫЕ ИГРЫ КАК ОДНА ИЗ ИННОВАЦИОННЫХ ФОРМ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБУЧЕНИЯ**

*nikita72@inbox.ru*

*Ставропольский государственный университет*

*г. Ставрополь*

Изменяющаяся социально-экономическая ситуация в современной России обусловила необходимость модернизации образования, переосмысление теоретических подходов и накопившейся практики работы учебных заведений. Основой целью профессионального образования является подготовка квалифицированного специалиста, способного к эффективной профессиональной работе по специальности и конкурентного на рынке труда.

Главными характеристиками выпускника любого образовательного учреждения являются его компетентность и мобильность. В этой связи акценты при изучении учебных дисциплин переносятся на сам процесс познания, эффективность которого полностью зависит от познавательной активности самого студента. Успешность достижения этой цели зависит не только от того, что усваивается (содержание обучения), но и от того, как усваивается: индивидуально или коллективно, в авторитарных или гуманистических условиях, с опорой на внимание, восприятие, память или на весь личностный потенциал человека, с помощью репродуктивных или активных методов обучения.

В профессиональном образовании особый интерес представляют активные методы обучения, которые обеспечивают интенсивное развитие познавательных мотивов студентов, их личностный рост, социальную активность и проявление творческих способностей в процессе обучения.

Применение активных методов обучения предъявляет особые требования к подготовке преподавателя. Он должен обладать не только знаниями в области своей дисциплины и опытом работы в студенческих группах, но и сам иметь собственный опыт участия в обучении с применением активных методов и владеть техникой общения, а также обладать личным обаянием; остроумием, гибкостью мышления и многими другими качествами.

В качестве примера рассмотрим один из активных методов обучения деловую игру - «Суд над ЦОР». При изучении вопросов общей методики обучения информатике в рамках дисциплины «Теория и методика обучения информатике» студентам необходимо рассмотреть и проанализировать существующие ЦОР для школьного курса информатики. Завершить анализ рассмотренных ЦОР целесообразно в форме деловой игры «Суд над ЦОР».

Для подготовки и проведения деловой игры «Суд над ЦОР» предлагаем следующую технологию.

*Подготовительный этап.*

Каждый студент рассматривает коллекцию ЦОР по школьному курсу информатики и анализирует их по следующим критериям:

- место ЦОР в учебном процессе: предмет, класс, тема;
- качественные характеристики ЦОР: наглядность, эстетичность, открытость, обновляемость, межпредметность, интерактивность, инновационность, техническая простота;
- уровень сложности ресурса: содержательной части, технической части, интерфейса;
- основные формы использования ЦОР: демонстрация на большом экране через проектор для всего класса, задание на уроке, организация исследовательской и проектной деятельности, использование учеником для самоподготовки;
- целесообразность и эффективность применения данного ЦОР в учебном процессе (в чем преимущество учебного процесса с использованием данного ресурса по сравнению с работой без него, что нового приобретает учебный процесс, какие новые образовательные результаты могут быть получены).

В результате проведенной оценки каждый студент выбирает один ЦОР, наиболее удовлетворяющий предложенным критериям. Обосновывая свой выбор, учащиеся могут использовать дополнительные источники (научно-методическую литературу, электронные публикации, опыт учителей-апробаторов и т.д.).

Затем из общего набора ЦОР инициативная группа выбирает три наиболее часто встречающихся. Эти ресурсы становятся «обвиняемыми», что позволяет «судить» их в рамках деловой игры «Суд над ЦОР».

*Этап распределения ролей.*

Роли для игры распределяются по желанию:

- «судья» - ведет судебное заседание. Знает ход ролевой игры «Судебный процесс»;
- «секретарь» - записывает основные аргументы «за» и «против», высказанные в ходе обсуждения проблемы;
- «обвиняемый» - ЦОР, оценка которого будет осуществлена в ходе деловой игры;

- «прокурор» («обвинитель») - выносит обвинение, перечисляет все факты и аргументы, подтверждающие достоинства, недостатки ЦОР, показатели эффективности использования в учебном процессе, методические аспекты применения ЦОР и т.д.;
- «адвокат» («защитник») - находит факты, аргументы, оправдывающие целесообразность использования ЦОР в учебном процессе;
- «свидетели обвинения»;
- «свидетели защиты»;
- «присяжные заседатели» (все остальные учащиеся).

#### *Ход игры.*

В аудитории, где расставлены столы в соответствии с ролевой игрой, находятся «присяжные заседатели», «зрители», «свидетели обвинения», «свидетели защиты», «прокурор» и «адвокат», которые сидят за отдельными столами, «обвиняемый» (группа студентов, представляющая ЦОР) - в стороне за столом, оснащенным компьютером и проектором.

«Секретарь» обращается к залу: «Встать, суд идет!» (Все присутствующие встают).

Входит «судья». Он сообщает, что слушается дело по обвинению ЦОР в нецелесообразности его использования в учебном процессе. Судья предоставляет слово «обвинителю». После короткой речи «прокурора» «судья» вызывает по очереди «свидетелей обвинения», которым задают вопросы или просто выслушивают их заявления.

«Адвокат» может задавать дополнительные вопросы «свидетелям обвинения». Затем в течение нескольких минут выступает «адвокат», его факты подтверждаются показаниями «свидетелей защиты».

«Прокурор» может также задавать им дополнительные вопросы. Затем «судья» предоставляет слово «обвиняемому».

«Секретарь» следит за регламентом в процессе всего обсуждения проблемы. После всех выступлений наступает время обсуждения фактов, представленных на суде, «присяжными заседателями». Каждый из них выносит решение «о целесообразности использования ЦОР» или «о нецелесообразности использования ЦОР», представляя свои аргументы, объясняющие его решение. «Секретарь» подсчитывает количество высказываний «за» и «против». После обсуждения «присяжными заседателями» «судья» выносит окончательное решение «ЦОР способствует повышению процесса усвоения знаний и активизации познавательной деятельности учащихся» или «ЦОР оказывает негативное влияние на процесс усвоения знаний и активизацию познавательной деятельности учащихся» с последующей аргументацией, отражающей мнение большинства «присяжных заседателей».

#### *Заключительный этап.*

Делается вывод о том, каким должен быть ЦОР, чтобы эффективно использоваться на уроках информатики.

Таким образом, использование имитационных игр обеспечивает личностное включение участников в процесс овладения предметным содержанием профессиональной деятельности. Деловая игра служит, прежде всего «инструментом» развития и практического мышления педагогов, способностей анализировать, ставить и решать субъективно новые профессиональные задачи.

#### *Литература*

1. Хуторской А.В. Современная дидактика: Учебник для вузов. — СПб: Питер, 2001. — 544 с.
2. Смолкин А.М. Методы активного обучения. М., 1999.- 254 с.

**Половникова Л.Б.**

**МЕТОДИКА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБУЧЕНИИ ФИЗИКЕ**

*ct@tobii.ru.*

*Филиал «Тобольский индустриальный институт» Тюменского государственного нефтегазового университета*

г. Тобольск

В развитии современного образования ведущими идеями являются гуманизация и непрерывность. Непрерывность предусматривает преемственную связь содержания образования между различными этапами. Преемственность как механизм непрерывности предусматривает сохранение прежнего содержания при обогащении, корректировке, адаптации нового содержания образования. Идея непрерывности физического образования может быть реализована в ходе пропедевтического этапа в системе обучения общей физике технического вуза.

В связи с тем, что первой физической теорией, с которой начинается общий курс физики, является классическая механика, мы предлагаем программу пропедевтического этапа именно на примере механики. Эффективность обучения на пропедевтическом этапе обучения общей физике обеспечивается использованием новых информационных технологий (НИТ). По мнению российских экспертов, новые компьютерные технологии обучения позволяют повысить эффективность занятий по естественнонаучным дисциплинам на 30%. Использование компьютерных программ в ходе обучения физике повышает эффективность самостоятельной работы обучающихся и позволяет решить задачи индивидуализации и дифференциации процесса обучения.