

Т.М. КРУГЛИК, О.А. РУСОВИЧ, А.А. ШКОЛЬНИКОВА

ФОРМИРОВАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ СТУДЕНТОВ ПЕДВУЗА ПРИ ОБУЧЕНИИ ИХ СОЗДАНИЮ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР

Направить работу студентов педвуза в русло разработки методического обеспечения процесса обучения с применением информационных технологий в целом и личностно-ориентированных технологий в частности, является актуальной задачей, которая носит, как практический, так и теоретический характер. Одним из звеньев личностно-ориентированного развивающего обучения являются дидактические игры. Применение игровых технологий может коренным образом изменить обучение за счет проявления различных форм умственной деятельности при решении учебных задач, развития способностей к самосовершенствованию. Они развивают стратегическое и креативное мышление. Структурными компонентами компьютерных дидактических игр являются образовательная и воспитательная цель, предмет игры, имитационная модель, сценарий.

Под сценарием дидактической игры мы понимаем описание средств создания игровой ситуации, включающее в себя сюжетную схему игры, методы взаимодействия игровой программы с пользователем, порядок предъявления и количества текстовой, графической и другой информации, предназначенной для обучающегося.

Разработка сценария – один из значимых этапов создания компьютерной игры. Здесь необходимо учитывать особенности предметного содержания, цель, регламент, правила, ведущие виды деятельности, способы создания игровой ситуации и подачи учебного материала в игровой форме, задания и упражнения, мотивирующие общение участника игры с компьютером, способы интерактивного взаимодействия учащегося с компьютером, способы оценивания результатов игровой деятельности. При разработке компьютерной игры важным является ее эстетическое оформление, целесообразное использование звукового сопровождения и видео.

В настоящее время благодаря все более широкому внедрению компьютерных технологий в образовательный процесс возникла необходимость формирования у будущих учителей информатики компетенций связанных с созданием и внедрением в обучение игровых технологий. Одним из первых шагов подготовки студентов к созданию дидактических игр является обучение созданию визуальных образов. Такую работу можно проводить при изучении курса "Методика преподавания информатики" на примере выполнения заданий направленных на структуризацию учебного материала и его наглядного представления. Пример содержания задания: прочитайте материал параграфа, выделите главное и представьте его с помощью визуальных образов.

Изучение средств создания компьютерных дидактических игр является следующим этапом формирования ряда профессиональных компетенций и

является одним из важных звеньев целостной методической подготовки студентов педвуза. Эта задача может быть решена в процессе изучения курса "Современные информационные технологии в образовании". Продемонстрировать студентам особенности и средства создания дидактических игр можно на примере макропрограммирования в PowerPoint. Существуют готовые шаблоны, которые распространяются в сети Интернет бесплатно. Их применение позволяет повысить уровень интерактивности компьютерных презентаций, перемещать объекты слайда в режиме показа. С презентацией содержащей макрос можно работать как за компьютером, так и у интерактивной доски с помощью стилуса.

Другими средами, с которыми можно познакомить студентов являются, например, сервис для создания интерактивных дидактических Flash-игр и специальные программы для создания компьютерных игр, такие как:

3D Game Studio, 3D Game Maker, Platform Studio.

В качестве методического обеспечения занятий по формированию у студентов компетенций в области разработки компьютерных дидактических игр нами подготовлено содержание теоретического материала и практической работы, посвященной методическим особенностям и средствам создания фрагментарных компьютерных дидактических игр по математике и информатике, примеры учебных презентаций содержащие игровые фрагменты. При проектировании собственной дидактической игры студентам рекомендуется использовать такие ее элементы игры, простые пазлы, мозаика, получение искомого геометрического объекта из нескольких простых фигур и пр.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Михайленко Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий [Текст] / Т. М. Михайленко // Педагогика: традиции и инновации: материалы междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.). Т. I. – Челябинск: Два комсомольца, 2011. – С. 140-146.
2. <http://murzim.ru/nauka/pedagogika/26720-tehnologii-lichnostno-orientirovannogo-obrazovaniya-ponyatie-lichnostno-orientirovannoy-situacii.html>

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ