

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ

Учреждение образования «Белорусский государственный
педагогический университет имени Максима Танка»

На правах рукописи

УДК [37.016:004]:373.5

Люля Анастасия Юрьевна

ДЕЛОВЫЕ ИГРЫ КАК ФОРМА ОРГАНИЗАЦИИ УРОКОВ ИНФОРМАТИКИ
ПО ИЗУЧЕНИЮ ОСНОВ АЛГОРИТМИЗАЦИИ И ПРОГРАММИРОВАНИЯ
В СРЕДНЕЙ ШКОЛЕ

Диссертация на соискание академической степени
магистра педагогических наук
по специальности 1-08 80 02 – Теория и методика обучения и воспитания
(информатика)

Научный руководитель
Доцент, к. ф.-м. н. Шербаф А.И.

Минск, 2016

РЕФЕРАТ

Магистерская диссертация: 84 с., 1 табл., 29 источника, 9 прил.

ИНФОРМАТИКА, МЕТОДЫ АКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ, ДЕЛОВАЯ ИГРА, ПОЗНАВАТЕЛЬНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ, ОБУЧЕНИЕ, ОСНОВЫ АЛГОРИТМИЗАЦИИ И ПРОГРАММИРОВАНИЯ.

Объект исследования: организация уроков информатики по изучению основ алгоритмизации и программирования в средней школе.

Предмет исследования: метод деловых игр в школьном курсе информатики.

Цель работы: теоретическое обоснование и разработка методики обучения информатике, основанной на применении деловых игр в средней школе.

Методы исследования: теоретический анализ литературы по проблеме диссертации, анализ процесса обучения информатике в средней школе, изучение и обобщение передового педагогического опыта.

Исследование и разработки: определено состояние проблемы использования деловых игр в учебном процессе, оценена эффективность применения метода деловых игр на уроках информатики, разработаны технология и методика деловых игр для изучения основ алгоритмизации и программирования в 6 – 11 классах.

Элементы научной новизны: выявлены характеристические признаки деловой игры в школьном курсе информатики, установлены структурные элементы деловой игры по информатике в средней школе, определена поэтапная процедура подготовки деловой игры, разработаны деловые игры по информатике для 6 – 11 классов по теме «Основы алгоритмизации и программирования».

Область возможного практического применения: разработанные деловые игры могут быть непосредственно применены в преподавании информатики при изучении темы «Основы алгоритмизации и программирования» в средней школе.

Автор работы подтверждает, что приведенный в ней расчетно-аналитический материал правильно и объективно отражает состояние исследуемого процесса, а все заимствованные из литературных и других источников теоретические, методологические и методические положения и концепции сопровождаются ссылками на их авторов.

ABSTRACT

Master's thesis: p. 84, 1 table, 29 sources, app. 9.

BUSINESS GAMES AS A FORM OF ORGANIZATION OF SCIENCE LESSONS ON THE FUNDAMENTALS OF ALGORITHMIZATION AND PROGRAMMING IN HIGH SCHOOL

The object of the research: the organization of science lessons on the fundamentals of algorithmization and programming in high school.

Subject: method of business games in the school course of Informatics.

The purpose of the research: theoretical substantiation and development of methods of teaching computer science based on the use of business games in high school.

Methods of research: a theoretical analysis of the literature on the problem of the thesis, analysis of the process of teaching science in the secondary school, the study and generalization of advanced pedagogical experience.

Research and development: defined as the problem of the use of business games in the learning process, evaluated the effectiveness of the method of business games in science lessons, developed technology and methods of business games for learning the basics of algorithmization and programming in the 6 – 11 classes.

Elements of novelty: identified characteristic features of the business game in the school course of computer science, established the structural elements of the business games in computer science in high school, determined the gradual procedure of training business games, business games developed in computer science for 6 – 11th grades in the subject «Basics of algorithmization and programming».

The field of practical use: developed business games can be directly applied in the teaching of computer science under the topic "Basics of algorithmization and programming" in high school.

Author of the work confirms that obtained results and analytical material reflect the state of the investigation correctly and objectively. All borrowings from literature and other sources of theoretical and methodological aspects and concepts are accompanied by references to their authors.