Компьютерные деловые игры - как наиболее эффективный инструмент обучения на современном этапе подготовки студентов.

Алдабергенов Н. А., Карибай Г.Ж., Айнакулова Т., Бакбердиева К.

Сегодня, когда внедрение новых информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) приобретает массовый характер, вопросы разработки компьютерных технологий обучения и создания условий для подготовки специалистов, способных использовать компьютер в качестве рабочего инструмента своей деятельности, получают наивысший приоритет.

Информационная культура студентов, их готовность к использованию компьютерных средств в обучении является важным фактором, определяющим успех. Для решения этой сложной задачи необходима подготовка самих студентов к применению информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) в будущей профессиональной деятельности.

Разработка и внедрение в процесс обучения информационно-коммуникационных технологий, кардинальное обновление техники высших учебных заведений, совершенствование методов преподавания и форм учебной работы со студентами требуют координации и системного согласования обширного потока информации, с которой студенты сталкиваются в процессе обучения. В настоящее время необходимо формирования новой информационной культуры, которая является элементом общей культуры личности. Ее основу составляют знания об информационной среде, законах ее функционирования, умение ориентироваться в информационных потоках.[1]

При выборе технологий необходимо учитывать наибольшее соответствие некоторых технологий характерным чертам обучаемых, специфическим особенностям конкретных предметных областей, преобладающим типам учебных заданий и упражнений.

К одним из наиболее эффективных инструментов обучения, следует отнести компьютерные деловые игры (КДИ).

Компьютерные деловые игры предназначены для создания тренировочной ситуации, обеспечивающей активизацию знаний обучаемого, приобретения навыков обработки информации и разрешения ситуаций. .[2]

Общими преимуществами КДИ по сравнению с обычными деловыми играми являются:

- снижение требований к преподавателям - ведущим игры и минимизация организационных затрат;
- сокращение времени на проведение игрового цикла и соответственно увеличение общего количества этих циклов;
- возможность наглядного и быстрого отображения результатов игры в любой момент времени;
- расширение возможности получения справок, описаний и пояснений терминов в ходе игры;
- проведение автоматизированного контроля знаний и их тестирования;
- расширение методических возможностей за счет возврата к предыдущим результатам, изменения сценарных параметров;
- увеличение возможностей игроков по анализу спектра возможных решений и поиску наиболее эффективных;
- стимулирование профессионального интереса участников игры к учебному процессу.

Проведение компьютерных деловых игр в учебной студенческой группе преследует различные цели, из которых главная - повышение уровня профессиональной подготовки студентов.

Литература

1. Мусин К.С. Баймулдина Н.С. Информационные технологии в образовании. Проблемы совершенствования методики преподавания// Материалы Международной научно-практической конференции «Проблемы преподавания естественно-научных дисциплин в школах и вузах Казахстана, СНГ и Германии.-Алматы: КазНПУ им.Абая, 2004 –447 с.

2. Жданов С.А. Применение информационных технологий в учебном процессе педагогического института и педагогических исследованиях: автореф. канд. пед. Наук .- М., 1992.-16с.