Бурдільний Владислав,
студент 1 курсу
відділення соціальної і корекційної педагогіки
Науковий керівник: Горенко О. В.,
викладач комісії природничих дисциплін
Комунальний вищий навчальний заклад
«Уманський гуманітарно-педагогічний коледж ім. Т. Г. Шевченка»

ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ДІЛОВИХ ІГОР НА УРОКАХ З ІКТ В ЗАГАЛЬНООСВІТНІЙ ШКОЛІ

В умовах інформаційного суспільства стає обов’язковим отримання знань упродовж усього життя людини. Тому перед сучасною освітою постає досить масштабне завдання: сформувати в учнів такі вміння, які б надали їм змогу вільно орієнтуватися в інформаційних потоках, здійснювати пошук та семантичне опрацювання даних і відомостей, самостійно конструювати раціональні алгоритми в роботі з інформацією, застосовувати ці алгоритми й прийоми в самостійній діяльності та продуктивно використовувати набуті знання і вміння як в особистих, так і в соціально значущих цілях [1, 6-13].

Метою навчання інформатики та інформаційно-комунікаційних технологій у школі визначається формування в учнів теоретичної бази знань з основ інформатики, умінь і навичок використання сучасних комп'ютерно-інформаційних (інформатичних) технологій у своїй діяльності, що має забезпечити формування в учнів основ інформаційної культури та інформатично-комунікативної компетентності [3, 42- 48].

З компетентністю в галузі інформатики, комп'ютерної техніки та інформаційно-комунікаційних технологій пов'язують інформаційну культуру й компетентність: інформаційну, інформаційно-комунікативну, інформаційно-комп'ютерну, інформаційно-технологічну, ІКТ-компетентність та інформатично -комунікативну компетентність.

Розвиток ІКТ-компетентності учнів можливий лише при системному

застосуванні активних методів навчання на уроках інформатики. Ефективний розвиток ІКТ-компетентності учнів може забезпечуватися шляхом використання різних видів ділових ігор як елементів уроку або як форм проведення уроків інформатики.

Значення гри у вихованні й розвитку особистості розкрито в багатьох дослідженнях. Зокрема, у роботах М. В. Кларіна, П. І. Підкасистого, Г. К. Сельовко та інших наголошується виключно на важливість дидактичних ігор та ігрової діяльності в навчанні .

Сутність, призначення, теоретичні питання застосування ділових ігор відображені в роботах В. Г. Комарчука, Е. А. Хруцького. У дослідженнях Н. В. Кларіна наголошується на значних перевагах ділових ігор порівняно з іншими засобами навчання та на їх широкому застосуванні в різних галузях навчання.

Ділова гра – це засіб розвитку професійного творчого мислення; в ході неї учень набуває здатності аналізувати специфічні ситуації та вирішувати нові для себе професійні завдання.

За допомогою ділових ігор можна вчити і вчитися не тільки того, як і чому треба працювати, – можна ще й тренувати такі важливі для успішної роботи якості, як комунікативність, лідерські якості, уміння орієнтуватися в складній, швидкозмінній ситуації, які необхідні людині XXI-го століття Ділові ігри розглядаються як педагогічний засіб та відносяться до активних форм навчання, що інтенсифікують навчальну діяльність, моделюють управлінські, економічні, психологічні, педагогічні ситуації й дають можливість аналізувати їх та виробляти оптимальні дії надалі [2, 8-9].

Досвід педагогів практиків показує, що ділову гру можна проводити з метою мотивації вивчення нового матеріалу та актуалізації знань і вмінь учнів, що викликає додатковий інтерес до теми або надає можливість спланувати разом з учнями подальшу роботу з даної теми; під час

вивчення нового матеріалу, що дозволяє ефективно опанувати навчальний матеріал; після вивчення теоретичного матеріалу, що дозволяє закріпити отримані знання та сприяє розвитку навичок роботи з прикладним програмним забезпеченням. Ділові ігри сприяють тому, що учні не тільки самі прагнуть виконувати завдання, але й спонукають до цього своїх товаришів.

В процесі використання ділової гри слід зважати на те, що у ході її підготовки та проведення можуть виникнути труднощі, а саме: повномасштабна ділова гра вимагає складної підготовки вчителя, коли необхідно врахувати всі ситуації , які можуть виникнути під час гри; ділова гра обмежена рамками уроку й вимагає врахування активності учнів класу, готовності їх до певного роду діяльності.

Отож, ігровий супровід вивчення матеріалу дозволяє підтримувати постійний високий інтерес учнів до матеріалу, активізує їх самостійну діяльність, формує і закріплює необхідні складові ІКТ-компетентності.

Список використаної літератури:

1. Костенко Н. А. Розвиток творчого потенціалу учнів через упровадження інформаційних технологій. Науково-методичний журнал «Інформатика в школі», № 1, 2013 р. – С. 6-10.

2. Свистунова Т. М. Проблема формування інформаційної культури школярів в умовах становлення Інтернет-суспільства. Науково-методичний журнал «Інформатика в школі». – № 12. – 2014 р. – С. 8-9.

3. Селевко Г. К. Сучасні педагогічні технології: Навчальний посібник. К.: Просвіта, 1998. – 256 с.