

ОБУЧЕНИЕ ИНФОРМАТИКЕ В ПРОШЛОМ И НАСТОЯЩЕМ

Курбаковских О.Д.

*Сибирский федеральный университет
Инженерно-строительный институт*

Некоторое время назад книги были основным источником добычи знаний для обучающегося. На сегодняшний день ситуация изменилась. С развитием Интернет технологий и появлением множества электронных учебников, казалось бы, выбрать подходящий обучающий ресурс должно быть легче. Но не все так однозначно. Появление огромного количества электронных средств обучения не упрощают ситуацию, а наоборот – усложняют для обучаемого выбор доступного и подходящего источника учебной информации. Часть электронных пособий и учебников описывает последовательность действий и нажатий на кнопки для достижения цели.

Таким образом, обучающийся действительно пошагово выполнит задачу, только вот сможет ли он осмыслить сделанное и повторить этот путь, но уже с измененными условиями? Дает ли такое обучение осмысление и понимание выполненного материала?

Традиционная технология обучения основана на передаче информации главным образом через слово. В то же время в памяти человека информация сохраняется в свернутой форме в виде некоторых универсальных наглядно-образных представлений. Исходя из этого, становится актуальной проблема разработки методов образного представления знаний, учитывающих психофизиологические особенности восприятия, обработки и хранения информации человеком.

Не секрет, что многие играют на компьютере. Это могут быть и головоломки и стратегии и квесты. И никто это не воспринимает как сложную, тяжелую работу. По определению в большой психологической энциклопедии «Игра - форма деятельности в условных ситуациях, направленной на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры»

Появляется интересное направление в обучении это веб-квесты. Веб-квест - это современная технология, основанная на проектно методе обучения, предполагающая поисковую деятельность обучающихся с четкой управляющей ролью обучающего с применением новых информационно-коммуникационных средств. Несмотря на новизну, это направление уже хорошо зарекомендовало себя.

Так почему бы не сформировать учебное пособие в виде игры. С пошаговым прохождением этапов обучения, освоением и воспроизводством пройденного материала, наработкой навыков. Это поможет упростить процесс обучения, и контроля. Так как только при освоении материала – будет доступен переход на новый уровень, это и есть контроль. Обучающий материал возможно представить в аудио, видео или текстовом формате. Можно предоставить возможности инвариантного обучения.

Есть несколько сложностей для реализации такого проекта это: трудоемкость создания учебного курса и нехватка научных и практических исследований в теории разработки игр.