

# **ИННОВАЦИОННЫЕ ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБРАЗОВАНИИ**

## **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ АКТИВНЫХ МЕТОДОВ ПРИ ОБУЧЕНИИ ИНФОРМАТИКЕ СЛАБОСЛЫШАЩИХ СТУДЕНТОВ**

**В.В. Гриншкун, Л.М. Дергачёва**

Московский городской педагогический университет  
*ул. Шереметьевская, 29, Москва, Россия, 127521*

В статье предлагается использование деловых игр как средства активизации обучения информатике слабослышащих студентов. Приводятся примеры игр, проведение которых способствует повышению эффективности обучения информатике.

Современная общественная ситуация в России претерпевает коренную трансформацию. В этих условиях одним из приоритетных направлений образования представляется профессиональная подготовка специалистов с ограниченными возможностями жизнедеятельности. По оценкам экспертов, в России отмечается увеличение числа людей с ограниченными возможностями жизнедеятельности на фоне уменьшения численности населения страны и ее отдельных регионов.

В настоящее время теоретико-методологическая основа обучения слабослышащих студентов разработана недостаточно, в то время как необходимость повышения качества профессиональной подготовки специалистов, в том числе и в области информатики и ИКТ постоянно возрастает.

Отечественный и зарубежный опыт свидетельствует о необходимости ориентации не на ограниченные возможности жизнедеятельности данной группы людей, а на их способности. Слабослышащие учащиеся могут реализовать в полной мере свой творческий потенциал именно при изучении информатики и ИКТ. Известно, что одной из основных задач образования является интеллектуальное развитие личности. Наиболее результативно этот процесс протекает в том случае, если он основан на вовлечении обучаемого в разнообразные виды деятельности.

Применение активных методов при обучении слабослышащих студентов информатике позволяет добиться максимальной эффективности обучения за счет повышения интереса студентов к изучаемому предмету, придания процессу обучения ярко выраженной эмоциональной окраски.

При использовании активных методов обучения появляется возможность улучшения психолого-педагогических условий учебной деятельности у слабослышащих студентов за счет:

- создания устойчивого интереса и положительной мотивации учения;
- включения механизма развития исследовательских, творческих качеств;
- обеспечения положительного эмоционального состояния обучающегося, отсутствия страха в момент возникновения затруднения;
- создания благоприятных условий для формирования общей культуры мышления, коммуникативной культуры, развития информационной культуры обучающегося;
- развития рефлексии, самореализации, самопознания.

При использовании активных методов обучения на занятиях по информатике необходимость в помощи педагога возникает при решении обучаемыми творческих, исследовательских, проблемных задач. Преподаватель в такой ситуации приоритетно решает такие вопросы, как создание познавательной, творческой атмосферы в аудитории, стимулирование интереса обучаемых к самостоятельному приобретению знаний, организация общения и сотрудничества обучаемых для коллективного решения общих проблем, что особенно важно именно для данной группы студентов.

Одним из наиболее эффективных активных методов обучения слабослышащих студентов является деловая игра [1; 2]. Деловая игра — это активная учебная деятельность по имитационному моделированию практически возможной жизненной ситуации. Отличие деловой игры от проблемного занятия заключается в том, что здесь проблемная ситуация возникает как бы самопроизвольно, она предопределена правилами и условиями протекания самой игры.

Деловые игры, проводимые на занятиях по информатике, представляют собой наиболее увлекательную для обучаемых и способную вызвать у них неподдельный интерес и активность группу игр. Вместе с тем деловые игры в различной, порой завуалированной форме сопровождают нас на протяжении всей жизни. Очень многие сферы деятельности как отдельного человека, так и целых коллективов можно рассматривать как определенный род деловых игр. Рассматривая данную категорию студентов, необходимо отметить очень важный — адаптационный — аспект обучения.

Для большинства слабослышащих студентов достаточно важен и интересен вопрос о путях применения своих знаний в различных областях производственной деятельности, что и обеспечивают в полной мере деловые игры, используемые при изучении информатики.

Рассмотрим примеры деловых игр, которые можно использовать при обобщении и систематизации знаний по информатике для слабослышащих студентов.

### **Пресс-конференция**

Студенты готовят «информационное сообщение» по какой-либо определенной преподавателем теме по информатике. Внешне это очень напоминает реальную пресс-конференцию, проводимую в каком-либо научно-исследовательском институте или лаборатории.

Подготовка к игре начинается за 10—15 дней до ее проведения.

Выделяется научная группа в составе 3—4 человек, имеющих достаточно высокий уровень подготовки по предмету, представители прессы (6—10 человек), члены пресс-центра (4—5 человек). Остальные студенты имитируют сотрудников научных учреждений родственного профиля.

Научная группа получает задание по разработке какой-либо темы по информатике и подготовке доклада по ее результатам. Желательно, чтобы разрабатываемая тема была интересной и позволяла бы подготовить «занимательные» доклады.

Целесообразно внести в научную группу разделение труда: часть студентов готовят доклад, остальные проводят подготовку и демонстрацию чертежей, диаграмм, блок-схем. Функции работника библиотеки, занимающегося подготовкой литературы по рассматриваемой теме, целесообразно возложить на преподавателя, хотя достаточно рациональной в этой работе является помощь со стороны членов научной группы.

Представители прессы получают задание на просмотр необходимой литературы — книг, журналов и других источников по данной теме и готовят соответствующие вопросы к членам научной группы. Подготовленные вопросы целесообразно согласовать с преподавателем с целью избежать возникновения внештатных ситуаций в ходе игры.

Членам пресс-центра предлагается проводить стенограмму выступлений (желательно это делать на компьютерах), а по окончании пресс-конференции выпустить научный бюллетень, в котором должны быть отражены основные материалы конференции и выводы из них.

Данная деловая игра достаточно эффективна именно для слабослышащих студентов при изучении ими курса информатики, поскольку она выступает в качестве средства вовлечения студентов в активную самостоятельную деятельность.

### **Квартальный отчет в научно-исследовательском институте**

Деловая игра представляет собой дальнейшее развитие предыдущей игры. Роли, отводимые всем участникам игры, более емкие и, следовательно, интересные. Как и в предыдущей игре, студенты делятся на несколько групп: сотрудники лабораторий — 3—4 лаборатории, по 5—6 сотрудников.

Каждая лаборатория за несколько дней до проведения отчета получает от преподавателя задание на разработку своей темы или задачи по информатике. После получения задания руководитель научной группы, выбираемый в каждой лаборатории из ее состава, производит распределение обязанностей среди членов своей группы. Одни студенты готовят доклад, другие — графические материалы, третьи — ставят эксперимент (если это возможно по данной теме) и т.д.

Особенностью данной деловой игры является обязательное наличие скрытых ошибок в докладах научных лабораторий.

Задачей сотрудников других лабораторий является обнаружение ошибки в соответствующем докладе.

После заслушивания очередного доклада сотрудники других лабораторий получают право на выступление «по кругу». Это связано с тем, что первые выступающие имеют очевидные преимущества в обнаружении ошибок.

По ходу выступления докладчиков и оппонентов, педагогом ведется подсчет очков и его результат фиксируется.

По окончании отчета выявляется лаборатория-победитель, которая награждается.

Использование данной деловой игры при обучении слабослышащих студентов способствует более глубокому и прочному пониманию изученных в курсе информатики понятий, позволяя сменить пассивную позицию студентов на сознательно активную, что дает им возможность получать и усваивать большее количество информации. Происходит улучшение отношений между обучаемыми и педагогами, посредством раскрытия и тех и других своих личностных качеств, лучших сторон своего характера.

При подготовке и проведении предложенных деловых игр целесообразно использование студентами средств ИКТ, которые способствуют формированию умений формализации и структурирования информации, а также формированию способности к саморазвитию.

В заключение следует отметить, что применение активных методов при обучении слабослышащих студентов способствует развитию потенциала студентов данной группы и, как следствие, обеспечению высокого качества их подготовки по информатике.

#### **ЛИТЕРАТУРА**

- [1] *Дергачёва Л.М.* Классификация дидактических игр с позиции различных методологических подходов // Вестник МГПУ. Серия «Информатика и информатизация образования». — 2005. — № 2 (5). — С. 39—43.
- [2] *Дергачёва Л.М.* Особенности подготовки и проведения дидактической игры на уроках информатики // Информатика и образование. — 2005. — № 12. — С. 27—32.

### **USING ACTIVE METHODS IN TRAINING HARD HEARING STUDENTS TO COMPUTER SCIENCE**

**V.V. Grinshkun, L.M. Dergacheva**

Moscow city pedagogical university  
*Sheremetjevskaja str., 29, Moscow, Russia, 127521*

Use of business games as means of activization of training is offered to computer science of hard hearing students. Examples of games promoting increase in learning efficiency to computer science are given.