

ОБУЧЕНИЕ БУДУЩИХ ПРЕПОДАВАТЕЛЕЙ ИНФОРМАТИКИ ТЕХНОЛОГИЯМ РАЗРАБОТКИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРОВЫХ ПРОГРАММ

Алексеевский П.И.

Уральский государственный педагогический университет, Россия, 620151, г.
Екатеринбург ул. Карла Либкнехта, 9, Тел.: (343)371-10-95, (922)130-34-42 E-mail:
unyuu@yandex.ru

Стремительное развитие компьютерных технологий вызывает необходимость в информатизации системы образования. Это открывает широкие возможности по организации учебной деятельности. Одним из направлений является применение технологий разработки игровых программ с целью обучения.

Целесообразность использования данных технологий в образовании подразумевает несколько различных подходов, при этом одним из наиболее перспективных подходов является обучение студентов высших учебных заведений созданию игровых и мультимедийных проектов.

Учебный процесс, построенный с использованием данного подхода, является сочетанием различных дисциплин, содержание которых в определенной степени задействовано при реализации учебного проекта. При этом может быть использован также и принцип групповой разработки проекта, при которой формируются группы студентов, объединенных общим проектом.

При практической реализации этой методики возникает ряд проблем, главной из которых является нехватка кадров, обученных для преподавания курса информатики с использованием учебного материала других дисциплин, задействованных в реализации проекта.

В 2006 году в УрГПУ была разработана образовательная программа специализации «Компьютерные игровые технологии в образовании» в рамках специальности «Информатика», которая реализуется в настоящее время. Учебный материал, составляющий эту образовательную программу, включает в себя рассмотрение всех основных предметных областей, необходимых для подготовки специалистов, которые будут применять технологии разработки игровых программ в процессе обучения студентов программированию.

Апробация созданного в рамках этой образовательной программы курса программирования на языках C и C++ показала очень высокую эффективность усваивания материала. Конечный результат каждого из практических заданий представляет собой функциональный компонент игровой программы, пригодный для использования студентами в качестве составляющей части более сложных проектов.

Таким образом, внедрение данной образовательной программы направлено на эффективное решение проблемы подготовки будущих учителей информатики, преподающих учебный материал по программированию с использованием технологий разработки игровых компьютерных программ.