

## **ДЕЛОВЫЕ ИГРЫ В ПРЕПОДАВАНИИ ИНФОРМАТИКИ**

*БНТУ, г. Минск*

*Научный руководитель: ст. преподаватель Зуенок А. Ю.*

Методика разработки деловых игр предполагает наличие таких компонентов, которые следует иметь в виду при подготовке деловой игры по информатике:

1. Сюжет игры. На основе данного элемента формируются роли участников с их функциями, правила игры и задания. Сюжет игры основывается на имитационной модели реальной профессиональной деятельности и на игровой модели деятельности занятых в производстве людей. В сюжет могут войти моменты истории, приключений, исследований;

2. Роли участников и их функции. Распределение ролей может быть добровольным, с помощью жеребьевки или с использованием предварительного анкетирования. Предусматривается работа роли в двух режимах: индивидуальной и групповой. Роль имеет свои игровые цели, способы их достижения, порядок взаимодействия с другими играющими, что описывается в инструкции. При необходимости приводится характеристика межличностных отношений, права и обязанности должностных лиц. В любой игре присутствуют роли ведущего игры, эксперта. Ведущий отвечает за общий ход игры, а эксперт – оценивает деятельность играющих, оказывает помощь ведущему или участникам игры;

3. Задания. Важно учитывать дифференциацию при составлении заданий для игры. Все задачи должны быть посильны для любого играющего, иначе тот, кто не справляется с решением, может выпасть из игры;

4. Правила. Главная цель правил состоит в координировании поведения участников игры. Правила разъясняют следующее: как

обращаться с учебной литературой; указывать критерии, по которым присуждаются поощрения и штрафы; описывать порядок взаимодействия игроков с ведущим, с экспертами и друг с другом. При наличии в игре соревновательных моментов правила должны четко определять случаи, когда и кому присуждается победа. Плохо продуманные правила грозят провалом всей игры;

5. План игры. Для своевременной смены игровых этапов и завершения игры необходим план. Он представляется в виде схемы или таблицы, в которой указаны действия всех групп участников и соответствующие временные интервалы. В него также закладывается резерв времени, чтобы не выпасть из общего регламента игры. План можно повесить на доске или на стене, чтобы каждый мог его видеть и следить за ходом игры;

6. Система оценивания. Оценивание деятельности участников игры, как правило, проводится в баллах. Необходимо определить критерии, которые подвергаются оценке и максимальный балл за каждый из них. Имеет смысл ввести систему штрафов за нарушение правил игры, дисциплины, а также поощрения, например, за оригинальное решение. Введение в игру «покупки» дополнительной информации за определенное количество баллов стимулирует игроков к самостоятельному осмыслению непонятного материала;

7. Раздаточные материалы. Сюда включаются инструкции для игроков, справочные материалы, таблицы, схемы, бланки, документы, все то, что понадобится в процессе работы. Иногда имеет смысл делать плакаты по изучаемому материалу и вывешивать их на доске или на стене. В зависимости от сценария игры инструкции игрокам могут носить либо рекомендательный, либо обязывающий характер. В них содержатся правила поведения для каждого игрока и группы.

Рассмотрим примеры внедрения методики организации деловых игр на уроках информатики.

Деловая игра «Бюро программистов». Эту игру целесообразно использовать на уроках закрепления и проверки знаний,

например, после изучения темы «Текстовый редактор». Имитационной моделью в данной игре является ситуация, когда разработчик программы в фирме по производству программных продуктов объясняет начальнику отдела и потенциальному покупателю необходимость присутствия тех или иных команд форматирования в создаваемом программном продукте и их использование на конкретных примерах.

Деловая игра «Компьютерный салон». Эту игру лучше провести после изучения устройства компьютера или для повторения этой темы в конце учебного года. Имитационной моделью в данном случае выступает работа фирмы по сборке и продаже компьютеров. Игровой моделью является рабочий день фирмы.

Деловая игра «Вирусная эпидемия» Игру можно провести на вводном уроке по теме компьютерной безопасности, на котором обучающиеся знакомятся с основными понятиями. Перед участниками игры ставится следующая ситуация: в компьютерном мире вновь возникла вирусная эпидемия. В связи с этим организуется пресс-конференция, на которую приглашены специалисты по компьютерной вирусологии для разъяснения общих вопросов по компьютерным вирусам. Журналисты после проведения пресс – конференции должны подготовить статью или доклад по обсуждаемой теме.

Выше рассмотренные примеры показывают, что деловые игры обеспечивают развитие творчества, заинтересованность, активность учащихся и развивают речь.

УДК 621

Губин В. О.

## **ЕМКОСТЬ ПЗУ**

*г. Минск*

*Научный руководитель: канд. техн. наук, доцент Дробыш А. А.*

Память в компьютере делится на внешнюю и внутреннюю. К внешней памяти относятся магнитные и компактные диски,