

Бурда Н.Н.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭЛЕКТРОННОЙ ДИДАКТИЧЕСКОЙ ИГРЫ MECS КАК ОДНО ИЗ СРЕДСТВ ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ К ОБУЧЕНИЮ МАРКЕТИНГУ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ УСЛУГ

Исходные положения. На современном этапе развития рыночных отношений в сфере образования для инженера-педагога компьютерного профиля большое значение имеют не только умения использования в профессиональной деятельности педагогических инноваций и новых компьютерных технологий, но умения маркетинга образовательных компьютерных услуг. Эти умения формируются в дисциплине «Теория и практика оказания образовательных компьютерных услуг».

Постановка задачи. На основе анализа психолого-педагогической литературы требуется обосновать использование дидактических игр в процессе подготовки будущих специалистов, как одно из средств повышения их мотивации к обучению.

На основе анализа научных и учебно-методических литературных источников ознакомиться с существующей классификацией дидактических игр, требуется обосновать структуру, содержание и средства создания электронной дидактической игры MECS.

Результаты работы и выводы: анализ исследований в области психологии и педагогики высшей школы позволил выделить несколько направлений работ по повышению мотивации к обучению у студентов ВУЗов. Все они, в основном, связаны с использованием методов и технологий активного, проблемного, и индивидуального обучения, в том числе – дидактических игр. Кроме этого, некоторые исследователи учитывают уровень развития современной компьютерной техники и интерес к ней со стороны молодого поколения, а потому предлагают для повышения мотивации использовать различные электронные (компьютерные) средства учебного назначения. Основываясь на этих результатах, использование электронной дидактической игры в процессе формирования умений маркетинга у будущих инженеров-педагогов компьютерного профиля является актуальным, обоснованным и целесообразным.

Изучение различных научных, учебно-методических источников информации позволило обосновать структуру и содержание электронной дидактической игры, которые соответствуют содержанию дисциплины «Теория и практика оказания образовательных компьютерных услуг» и логике изложения учебного материала по маркетингу образовательных компьютерных услуг.

Анализ современных средств разработки программного обеспечения, исследование их характеристик позволили определить MS Visual Basic как основное средство создания электронной дидактической игры MECS.

Перспективы работы. В настоящий момент игра MECS создана частично, поскольку разработаны действия нескольких героев. Её использование позволяет сформировать умения маркетинга образовательных компьютерных услуг на базовом уровне. Дальнейшее направление работы заключается в совершенствовании игры с точки зрения программной части, а также модернизация её содержания в зависимости от изменений в структуре комплекса маркетинговых умений инженера-педагога компьютерного профиля.

Работа выполнена под руководством асс. кафедры ИКТ Самойловой Е.В.