Макашова Ю.А.

СОЗДАНИЕ ИГРОВОЙ МОДЕЛИ «ИНЖЕНЕР-ПЕДАГОГ КОМПЬЮТЕРНОГО ПРОФИЛЯ»

**Исходные предпосылки**. Содержание подготовки инженеров-педагогов компьютерного профиля (ИПКП) направлено на формирование профессиональных знаний, умений, компетенций, которые являются залогом конкурентоспособности как самого молодого специалиста на рынке труда, так и предлагаемых им услуг – на образовательном рынке. Достижение высокого уровня формирования таких умений возможно за счет различных факторов, среди которых – применение разноплановых инструментов и средств в процессе обучения.

**Постановка задачи**. На основе анализа научной, учебно-методической педагогической литературы определить средство обучения будущих ИПКП, которое повысит мотивацию к обучению и качество формирования профессиональных умений. На основе анализа моделей поведения субъектов образовательного рынка, приведенных в экономической литературе, – разработать структуру и содержание игровой модели «ИПКП». На основе анализа существующего программного обеспечения осуществить обоснованный выбор инструментов для создания игровой модели «ИПКП».

**Результаты** анализа педагогической литературы позволяют говорить об эффективности использования в процессе обучения различных игровых приложений: они способствуют повышению внутренней мотивации студентов, формированию поведенческих реакций в процессе моделирования ситуаций, активизируют мыслительные процессы, иллюстрируют применение сформированных умений в условиях, приближенных к реальным. А потому в процессе обучения ИПКП рекомендуется использовать игровую модель, которая позволит сформировать и закрепить некоторые профессиональные умения, а именно – умения маркетинга образовательных компьютерных услуг.

Анализ экономической литературы, современного состояния высшего образования позволил определить основные структурные компоненты игровой модели ИПКП и её содержание, исходя из функций, которые он реализует в процессе профессиональной деятельности (схемы взаимодействия с другими субъектами образовательного рыка, рынка труда; роли, выполняемые ИПКП в зависимости от того или иного рынка; пути и средства самопозиционирования, самопродвижения).

Результаты исследования современных компьютерных программ и сред, их достоинств и недостатков позволили обосновать использование MS Power Point с элементами VBA для создания игровой модели ИПКП.

Таким образом, полученные результаты стали основой для разработки структуры и содержания игровой модели ИПКП, обоснованного выбора методов, способов и инструментов её создания.

**Выводы** и рекомендации. Разработанная игровая модель современного инженера-педагога компьютерного профиля может быть полезна выпускникам всех компьютерных специальностей.

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