

МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ
ЦЕНТР ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЛЯ ДЕТЕЙ «ХОСТА» г. СОЧИ

Дополнительное образование детей и школьников

Методические рекомендации
**«Деловая игра – “False- предприятие” на уроках
информатики»**

Автор: *Кириенко Татьяна Алексеевна*, педагог дополнительного образования МОБУ ДОД ЦДОдД «Хоста» г.Сочи

Место выполнения работы: *МОБУ ДОД ЦДОдД «Хоста» г.Сочи*, г.Сочи, ул. Ялтинская, д. 16А

Сочи 2012 г.

Деловая игра – “False- предприятие” на уроках информатики

Вот уже восемнадцать лет я преподаю «Информатику и информационные технологии». И каждый год работая в вузах, получаю на первом курсе студентов по большей части не владеющих основами моей дисциплины, которые должны были бы быть заложены в школе. Поэтому я решила посоветовать учителям в школах и в дополнительном образовании, как сделать преподавание моего удивительного предмета увлекательным, а главное мотивированным в изучении. Теперешнее поколение очень прагматично, и обманываются некоторые преподаватели, предлагая играть на уроках или бродить по сомнительным сайтам Интернета, что старшие школьники довольны такими уроками. Это они могут делать и дома без нас. Последовательное изучение рекомендуемых программ, также должно быть дополнено решением задач, выполнением работ, явно применимых в будущей профессиональной жизни молодых людей. На уроках они должны заниматься практической деятельностью на компьютере и понимать, что время не пропало даром, что учитель учит их правильно работать на компьютере, что это повысит их профессиональный статус в последующей жизни. И тогда уроки будут проходить в атмосфере взаимного уважения и заинтересованности.

Из своих 34х преподавательских лет, пять лет, я преподавала в школе, вернее в старших классах гимназии при финансовой академии в Москве. Тогда в начале девяностых годов, даже там, в северном округе Москвы, ещё не было чёткой программы, как и что преподавать в рамках этого предмета. Я написала программу для 9-11х классов, которую утвердили, как творческую разработку, а на следующий год практически такая же программа пришла из министерства. Так что, особенно обсуждать разделы и темы школьных программ, я думаю, не имеет смысла, они закономерны, и их надо последовательно изучать. Тем паче, занимаясь дополнительным образованием с ребятами - будущими абитуриентами ведущих вузов страны, я видела вступительные программы этих вузов, и там те же разделы и темы. Но наши школьники, не обязательно должны поступать все в вузы. Они скоро начнут работать, и компьютер должен стать основным помощником и инструментом. И школьный учитель и преподаватель дополнительного образования успешно решающий эту задачу прав, уважаем и любим.

Предлагаю разнообразить не лёгкий процесс последовательного освоения программы деловой игрой. В странах Европы при биржах труда уже давно практикуют так называемые False- предприятия, в которых безработные переучиваются, получая нужные на рынке труда специальности. И я когда-то решила в курсе «Информатики и информационных технологий» создать такое «предприятие» и оформить его работу документами, расчётами и всем необходимым. Т.о. мной было организовано целое принципиальное направление, которое я реализовала в московской школе в старших классах. Эта «игра» включала в себя следующие разделы:

- 1. Текстовые редакторы.** На каждом компьютере их несколько, стоит по возрастающей сложности познакомить ребят с ними, используя клавиатурные тренажёры, освоить правильные приёмы набора информации. Текстовый процессор Word стоит изучать весь курс, всё время к нему возвращаясь. Правильное форматирование документов, с использованием огромных возможностей этой программы показатель компьютерной компетентности. В 9-10м стоит набирать простые тексты, стихи, производить их электронную вёрстку, оформлять их цветом, буквицами, векторными объектами, вставкой растровых картинок. В 11м классе стоит заняться «Делопроизводством». Автобиография, резюме, заявление, приказ, устав предприятия и пр. и пр. Правильно, по ГОСТу выполненный документ – твоё деловое лицо. Таблицы, диаграммы, формулы в тексте ребята выполняют с удовольствием, понимая необходимость освоенного материала в своей будущей учёбе и работе.
- 2. Графика.** В зависимости от количества часов на информатику в данной школе, графикой можно украсить и с пользой развлечь. Стоит, используя графический редактор Paint, графические возможности Word и CorelDRAW, если есть резерв времени выполнить логотип, товарный знак, рекламу своего будущего предприятия, разработать себе любимому визитку и единообразные бэйджики для всего класса. В центрах дополнительного образования разрабатывая курс «Информационные технологии в дизайне» после CorelDRAW надо подробно и творчески изучить Photoshop, а также 3d- моделирование в 3d max и Adobe Illustrator. Это, конечно, займёт не один год, но интересно и потом пригодится в любой профессии.
- 3. Электронные таблицы и деловая графика.** Все практические работы, которые ребята выполняют, изучая данную тему, имеют реальное применение в бизнесе. Например – расчёт себестоимости, прибыли, цены и налогов, так называемый *бизнес- план* включает в себя расчёт материальных затрат, трудозатрат и заработной платы, энергоносителей, амортизации и аренды, накладные расходы, расчёт прибыли, цены и налогов. И это не разовый расчёт, это программа, которая будет выдавать новые результаты при изменении исходных данных. Также стоит познакомить ребят с расчётом заработной платы, с построением подчинённой диаграммы и ведомости. Создать программу для пересчёта валют, для изменения курса валют разработать диаграммы, графики и прочие интересные программы. В сочинской специфике стоит разработать калькуляционные карты блюд. Надо видеть, с каким интересом после выполнения первой карты, ребята применяют её на практике, сочиняют новые вкусности, определяют их реальную цену с учётом желаемой прибыли.

4. **База данных с генератором отчётов.** Здесь стоит поиграть в отдел кадров, в режиме картотеки зачислить своих одноклассников к себе на предприятие, рассмотреть и рассчитать в режиме таблицы, в режиме отчёта выполнить сортировки и выборки.

На последних двух или трёх занятиях я предлагала оформить заданный бизнес, распечатать, оформить в папку с грамотно форматированным титульным листом.

Уверена, что эти навыки использования компьютера, обязательно пригодятся Вашим ученикам в жизни. И поэтому они не только не вызовут неприятия, стопроцентная посещаемость на всех уроках вам гарантирована.

А средние и младшие классы? Графический редактор Paint всегда с вами. Стоит изучать его, объясняя последовательно инструментарий, палитру цветов и команды из меню. Сначала показать выполнение очередной картинке и предложить повторить её точно по образцу на оценку. После чего обязательно выделить время на творческую работу с применением всего изученного. При этом надо не только присутствовать, надо внимательно следить за каждым малышом, и если назревает творческий кризис, накапливается неудовлетворенность, надо помочь, отвлечь и организовать снова творческую работу.

В средних классах в разделе программирования следует изучать последнюю версию языка BASIC, на примере интересных задач освоить основные структурные элементы программирования и научиться писать программы для построения графических изображений. В 9м классе повторить тоже самое на языке программирования Pascal. Они такие разные, а решают похожие задачи. Дети прекрасно понимают – там, где два языка, там уже будет и третий, там будут языки объектного программирования, основой которых является Pascal, изучение сложного программного обеспечения.

В Москве применяют программу ЛогоМиры, созданную фирмой Logo Computer System Inc. Она интегрирует в себе графику, программирование, мультипликацию и работу со звуком. Программа позволяет осуществлять проектный подход к занятиям по всем направлениям учебного плана, а также объединять на одном уроке различные школьные дисциплины. Каждый учитель может разработать, используя многообразие и многофункциональность ЛогоМиров, свой индивидуальный подход к этой интересной и благодарной работе.