

КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА КАК ОБЪЕКТ ПРОЕКТИРОВАНИЯ В ПРОЕКТНОМ МЕТОДЕ ОБУЧЕНИЯ ПРОГРАММИРОВАНИЮ

Царик С. В.

Белорусский государственный университет, Минск, Беларусь, e-mail: tsarik@bsu.by

Проектный метод обучения применяется при подготовке специалистов по компьютерному дизайну и разработке веб-приложений на кафедре информационных технологий факультета социокультурных коммуникаций БГУ [1].

В результате, как может казаться, самым действенным способом является работа студентов над проектами с реальными заказчиками, но, к сожалению, не всегда можно найти нужное число таких заказчиков. И главное, студенты не могут довести свою работу до приемлемого уровня, так как они еще не обладают достаточными навыками. В результате в качестве заказчиков выступают сами преподаватели, а проекты становятся условно реальными. Эффективность такой работы студентов снижается уже на этапе сбора и анализа требований, потому что мотивация часто оказывается недостаточно высокой [2].

Поэтому для вовлечения и стимулирования интереса к получению новых знаний предлагается использовать компьютерные игры в качестве объектов проектирования при обучении программированию [3, 4].

Разработка компьютерных игр требует не только навыков программирования, но и знаний в области информационной архитектуры, разработки интерактивных приложений, компьютерной графики и анимации. Использование компьютерных игр в качестве объекта проектирования при обучении программированию имеет следующие преимущества:

- цель разработки проекта понятна и близка большинству студентов;
- многие из них хорошо знакомы с этой областью и могут сформулировать адекватные требования к разрабатываемым проектам;
- создание компьютерной игры требует умения работать в команде, что является очень важным для разработчика.

Таким образом, использование компьютерных игр в качестве объекта проектирования повышает мотивацию студентов к обучению программированию, позволяет изучить все этапы процесса разработки компьютерных программ на реальных проектах и довести этот процесс до стадии реализации.

Библиографические ссылки

1. Овсянников, А.В. Проектный подход в обучении в сфере информационных технологий / А.В. Овсянников, В.А. Нифагин // Актуальные проблемы гуманитарного образования: материалы III Междунар. науч.-практ. конф., Минск, 20-21 окт. 2016 г. / БГУ. – Минск, 2016. – С. 151-153.
2. Шабалина, О.А. Применение компьютерных игр для обучения разработке программного обеспечения / О.А. Шабалина // Открытое образование. – 2010. – №6. – С. 19-26.
3. Царик, С.В. Геймификация учебного процесса / С.В. Царик, О.В. Дубровина // Актуальные проблемы гуманитарного образования : материалы II Междунар. науч.-практ. конф., Минск, 22-23 окт. 2015 г. / БГУ. – Минск, 2015. – С. 274-278.
4. Stemkoski, L. Beginning Java Game Development with LibGDX / L.Stemkoski. – Apress, 2015. – 276 p.

