

Государственное образовательное учреждение среднего
профессионального образования
Санкт-Петербургский колледж информационных технологий

Методическая разработка
заседания дискуссионного клуба
на тему:
«Играть или
программировать?»

Разработала:
преподаватель Матысик И. А.

Санкт-Петербург, 2011

Программа заседания дискуссионного клуба «Мы и время» при студенческом научном обществе «Шаг в будущее»

Дата проведения: 8 декабря 2011 год

Место проведения: актовый зал

Участники: группы 393, 394, 203, 204 и члены СНО из других групп.

Тема заседания клуба: Играть или программировать?

Проводит: преподаватель программирования Матысик И.А.

Организационные вопросы: руководитель СНО Захарова Е.Н.

Продолжительность: 13⁰⁰ - 15⁰⁰

Цели и задачи заседания дискуссионного клуба:

1. Развивающие:

- Развивать коммуникативные навыки участия в дискуссии

2. Образовательные

- получение новых знаний в области языков программирования;
- знакомство с новыми программными инструментами;
- изучение технологий программирования игр и этапов их разработки.

3. Воспитательные

- усиление мотивации к обучению;
- развитие коммуникативной культуры;
- формирование умения четко организовать самостоятельную работу и действия в команде;
- формирование способностей к учебно-исследовательской деятельности.

Участники дискуссионного клуба:

1. Группы студентов с выдвигаемыми противоположными гипотезами:

группа №1 «Геймеры»:

- Белов Александр (группа 393)
- Жидков Алексей (группа 393)
- Павлов Анто (группа 393)

группа №2 «Программисты»:

- Султанов Юра (группа 203)
- Абрамов Александр (группа 394)
- Козлов Михаил (группа 394)

2. Выступления по теоретическим вопросам дискуссионного клуба:

Тема выступления «История компьютерных игр»

- Иванов Максим (группа 393)

- Сидоренко Павел (группа 393)

Тема выступления «Основные жанры компьютерных игр»

- Андреев Дмитрий (группа 393)
- Овсеенко Олег (группа 393)

3. *Студенты и участники СНО, присутствующие в зале.*

Задачи каждой группы участников дискуссионного клуба:

1. Задачи групп:

- подбор и демонстрация убедительных фактов для доказательства выдвигаемых идей; использовать для этих целей: подготовленные презентации, медиа материалы и реальные действия за компьютером;
- ответы на поступающие из зала вопросы всех участников дискуссионного клуба.

2. Задачи выступающих:

- выступление с тематическими докладами, сопровождающимися подготовленными заранее презентациями и другими медиа материалами;
- обсуждение содержания докладов с участниками дискуссионного клуба.

3. Задачи участников СНО:

- активное участие в обсуждении исследуемых вопросов дискуссионного клуба после выступления групп и докладчиков;
- участие в голосовании для выбора гипотезы, которая станет победителем в дискуссии.

Сценарий работы дискуссионного клуба:

Вступительная часть (10 минут)

Проводят: руководитель дискуссионного клуба СПб КИТ Захарова Е.Н. и преподаватель программирования Матысик И.А. Во вступительной части:

- объявление темы и цели заседания дискуссионного клуба;
- представление общей схемы проведения занятия клуба и действий участников на каждом этапе.

Теоретическая часть (30 минут)

Проводится в форме выступлений по теме компьютерных игр. После каждого доклада организуется обсуждение представленных материалов между выступающими и студентами зала. В теоретическую часть входит:

- презентация по теме: «История развития компьютерных игр» (10 минут). Подготовили студенты: Иванов Максим (группа 393) и Сидоренко Павел (группа 393);

- презентация по теме: «Основные жанры современных компьютерных игр» (10 минут). Подготовили студенты: Овсеенко Олег (группа 393) и Андреев Дима (группа 393).

Практическая часть (70 минут)

Проводится в форме доказательных выступлений двух противоборствующих групп по поводу выдвигаемых ими гипотезы. В первую группу входят студенты, увлекающиеся игрой в компьютерные игры (Геймеры). Их гипотеза: «Игра в компьютерные игры – это более интересный и увлекательный процесс, чем их разработка». Вторую группу составляют студенты, занимающиеся разработкой собственных компьютерных игр (Программисты). Их гипотеза: «Разработка собственных компьютерных игр – это более захватывающий процесс, чем играть в готовые».

Практическая часть содержит:

- представление группы Геймеров; объявление их состава и выдвигаемой ими идея;
- выступление группы Геймеров; доказательство своей идеи группа проводит с помощью:
 - презентации по теме: «Почему я играю в компьютерные игры»;
 - демонстрации игрового процесса в реальном режиме времени для представления возможностей и эффектов современной компьютерной игры;
- обсуждение с залом выступления группы Геймеров;
- представление группы Программистов; объявление их состава и выдвигаемой ими идеи;
- выступление группы Программистов; доказательство своей идеи группа проводит с помощью:
 - презентации «Почему я создаю компьютерные игры»;
 - презентации «Этапы разработки компьютерных игр»;
 - демонстрации процесса создания компьютерных игр различными способами в реальном режиме времени.
- обсуждение с залом выступления группы Программистов;

Заключительная часть (10 минут)

Проводится для подведения итогов заседания дискуссионного клуба. Данная часть содержит:

- проведение общего голосования всех участников заседания дискуссионного клуба и подсчет голосов;
- объявление гипотезы, победившей по числу голосов;
- завершающее слово; проводят: Захарова Е. Н. и Матысик И.А.;
- награждение грамотами студентов – участников дискуссионного клуба; проводит Елпатова О.И.