

Крикливенко Ольга Юрьевна

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

Средняя общеобразовательная школа №1

г. Мончегорск, Мурманская область

Сергеева Юлия Олеговна

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

Средняя общеобразовательная школа №7

г. Мончегорск, Мурманская область

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ, КАК ЭЛЕКТРОННЫЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ РЕСУРС

Древняя китайская пословица гласит:
«Расскажи мне, и я забуду,
покажи мне, и я запомню,
дай мне попробовать, и я научусь».

В 90-е годы XX века в печати, по радио и телевидению настойчиво звучал призыв: «Купите ребёнку компьютер, и с образованием у него всё будет хорошо!». Многие купили, и ничего не произошло. Через некоторое время, новый лозунг: «Подключите домашний компьютер к Интернету, и все проблемы учёбы будут решены!». Подключили, и снова ничего не случилось.

Проблема, конечно, заключалась в отсутствии в то время соответствующих Электронных Образовательных Ресурсов. Школьник играл в компьютерные игры, развлекался в чатах и форумах и это, только отвлекало его от учёбы. В начале XXI века появился новый призыв: «Интернет - безопасности!», так как использование Интернета детьми стало уже не



безопасно. Практика показывает, что учащиеся используют компьютер и Интернет в основном для общения и развлечений.

На самом же деле компьютер и цифровые игры обладают огромным образовательным потенциалом. Они заставляют работать сразу несколько каналов восприятия ученика (зрение, слух). Задача учителя заинтересовать учащихся интеллектуальными компьютерными играми, используя их в учебном процессе, как образовательный ресурс, который помогает им учиться, познавать мир, мыслить и творить. Интернет исследования доказывают, что ученики, прослушавшие или прочитавшие материал, забывают его в 13 раз быстрее, чем те, кто освоил его в игровой деятельности. Если ребенок одновременно слушал информацию, действовал и перед ним созданы зрительные образы, он усваивает 90% материала. Тот, кто только действовал, не слушал текст, не глядел на образы, усваивает его на 80%, кто наблюдал на 40%, кто слушал на 20%. А ведь на обычном уроке дети в основном слушают.

Основная образовательная цель введения компьютера в мир ребенка, это формирование мотивационной, интеллектуальной и операционной готовности ребенка к использованию интеллектуальных компьютерных игр в своей учебной деятельности. Задача педагога заключается в эффективном использовании этого потенциала в обучении ребёнка.

Компьютерная игра - является одним из средств активизации учебного процесса, способствует умственному и всестороннему развитию личности ребенка. В компьютерной дидактике в основном используется два вида игр. Дидактические игры, которые используются, как средство развития познавательной активности детей (игры с готовыми правилами, требующие от ученика знания предмета, умения разгадывать, расшифровывать, распутывать) и игры-упражнения, игры-тренинги с использованием занимательных ситуаций.

В ходе интеллектуальной игровой деятельности ребенка, обогащенной компьютерными средствами развиваются: теоретическое, практическое и



образное мышление; воображение, восприятие; произвольная память и внимание; зрительно-моторная координация; познавательная мотивация; способность к прогнозированию результата действия; умение построить план действий, принять и выполнить задание; овладевает новым способом получения и обработки информации. Познавательные компьютерные игры вызывают у учащихся большую эмоциональную и интеллектуальную готовность к дальнейшему развитию умственных и творческих способностей.

Применение образовательных компьютерных игр в отличие от других компьютерных игр («Стрелялки», «Спортивные тренажеры», «Гонки», «Стратегии», «Ролевые игры», «Приключения», «Бродилки», «Логические»), под руководством педагога компьютерной зависимости не вызывают, так как: во-первых, в учебно-воспитательном процессе игры применяются строго регламентировано с учетом возрастных и индивидуальных особенностей; во-вторых, строго выверяется область и роль игры на уроке; в-третьих, если компьютерная игровая деятельность совмещена с практической, реальной деятельностью, то игровая компьютерная деятельность не приводит к зависимости. Самые несложные компьютерные игры, это различные тренажеры и дети предпочитают компьютерный тренинг работе с учебником, специально спроектированные образовательные игры будут полезны каждому.

На своих уроках истории, географии и обществознания, на внеклассных мероприятиях мы используем интеллектуальные компьютерные игры. При их создании мы отдали предпочтение приложениям Microsoft Office, воспользовавшись программой Power Point. Это приложение обеспечивает условия для продуктивной работы учащихся с возможностью самопроверки, самоконтроля и освоения теоретического материала. Именно такие задачи мы ставили при создании компьютерных образовательных игр, используя при этом шаблоны компьютерных презентаций сети Интернета, наполняя их содержание изученным или изучаемым учебным материалом. Наша методическая копилка



содержит следующие игры: игра - геошанс «Гидросфера», игра - геошанс «Атмосфера», географическая игра «Литосфера», историческое лото «Эпоха Петра I», интеллект-игра «Русь Московская», игра - викторина «Основной закон», игра - викторина «Выборы депутатов в Государственную Думу Федерального собрания РФ».

Использование грамотно сконструированных и адаптированных для возрастных групп образовательных игр привносит в ход урока положительную эмоциональную окраску, повышает его эффективность. Обучающиеся инициируемые учителем могут играть в компьютерные интеллектуальные игры на уроках и дома, например в сети Интернет. В 2011 году с 5 января по 5 февраля учащиеся г. Мончегорска приняли участие в Первой Международной Интеллектуальной интернет-игре «БИТВА ГОРОДОВ-2011» [3], это игратурнир, целью которой было выявить и поощрить самые дружные и интеллектуально-развитые города России и зарубежных стран. В ней участвовали учащиеся, родители, преподаватели России. Не менее интересные игры предложены в школьной социальной сети Дневник.Ру [4].

В сети Интернет размещено много развивающих и познавательных компьютерных игр для детей: экологические игры [6]; какие природные зоны бывают на планете Земля [5]; имеют возможность создать работающую модель современного города [7]; поиграть в экономические игры, создать свою виртуальную компанию, пережить кризисы, скачки цен, получить прибыль, построить эффективную экономическую модель [8]; исторические игры, посвященные античности, средневековью, великим географическим открытиям [9];.

Практика показывает, что использование компьютерных игр в образовательном процессе: вызывают интерес, стремление детей к достижению поставленной цели; помогают им лучше овладеть знаниями; развивают у детей



положительные эмоциональные реакции; выявляют пробелы в тех, или иных видах учебной деятельности; обеспечивают достижение учащимися определенного уровня интеллектуального развития, усвоения пройденного материала необходимого для дальнейшей учебной деятельности. Мы, и в дальнейшем планируем продолжить работу по использованию Интеллектуальных компьютерных игр в своей педагогической деятельности.

Список литературы

1. Бойнова Г.В., Семин В.М., Лавренов А.Ю.и др. Краткие указания по работе с программами Microsoft Office. М.: Московский Центр Интернет – образования, 2004.-1-35 с.

2. Мацуца К.И. Некоторые аспекты применения компьютерных игр на уроках информатики// Под ред. Гудиловой С. И., Тихомировой К. М., Рудаковой Д. Т. - М. 2008. - 410 с. -102-106 с.

3. Электронный ресурс. Режим доступа: [http:// www.bitva-gorodov.com](http://www.bitva-gorodov.com)

4. Электронный ресурс. Режим доступа: <http://dnevnik.ru>.

5. Электронный ресурс. Режим доступа: <http://www.diagora.ru>

6. Электронный ресурс. Режим доступа: <http://atlantis.crlt.indiana.edu>

7. Электронный ресурс. Режим доступа: <http://epistemicgames.org/>.

8. Электронный ресурс. Режим доступа: <http://www.simventure.co.uk>

9. Электронный ресурс. Режим доступа: <http://making-history.com/>

