

Палаткина Светлана Игоревна, студентка института психологии и педагогики, Елецкий государственный университет им. И.А. Бунина, г. Елец

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК СРЕДСТВО ОБУЧЕНИЯ И ВОСПИТАНИЯ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

Аннотация: В статье рассмотрены виды компьютерных игровых технологий, позволяющие повысить эффективность образовательного процесса в начальной школе. Это происходит за счёт разнообразия процесса обучения новыми формами работы, которые способствуют повышению мотивации обучения школьников. Помимо этого, автор выделяет особенности их применения на практике.

Ключевые слова: компьютерные игровые технологии, средство обучения, младший школьник, мотивация.

Annotation: The article discusses the types of computer gaming technologies that can improve the efficiency of the educational process in elementary school. This is due to the diversity of the learning process with new forms of work that contribute to increasing the motivation for teaching students. In addition, the author highlights the features of their application in practice.

Key words: computer game technologies, educational tool, primary school student, motivation.

Современные информационно-коммуникационные технологии играют важную роль в культурном обмене, помимо этого они являются одним из основных факторов социализации молодого поколения. По мнению А. Г. Селевко информационно - коммуникационные технологии выполняют следующие социально-воспитательные функции: «образовательную,

воспитательную, информационную, социализирующую, релаксационную и социально-управленческую» [4, с. 163-164].

Современная школа делает ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность, в том числе с использованием информационно-коммуникационных технологий, используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- как элементы более обширной технологии;
- в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- как технологии внеклассной работы [2, с. 78].

Положительные факторы применения ИКТ в образовании сформулировал М.В. Воропаев: «переход от синхронного процесса обучения к асинхронному обучению; от пассивного обучения – к активному; от статического представления материала – к динамическому (с использованием видео и анимации); от использования реальных объектов – к использованию виртуальных объектов; от безличного представления материала – к индивидуальной работе; от однонаправленного представления материала – к интерактивному» [1, с. 141].

Использование информационно-коммуникационных технологий в процессе обучения школьников всецело соответствует тенденции перехода от преимущественно информативных к активным формам и методам обучения с включением элементов проблемности, исследовательского поиска, использования резервов самостоятельной работы обучающихся, созданию условий для их творчества.

Вышесказанное указывает на необходимость привлечения таких технологий в образование, компьютерные игры здесь не исключение. Стоит уточнить, что речь идёт о специализированных программных продуктах, выполняющих задачу обучать младших школьников посредством игры.

Диапазон применения игр в образовании с каждым годом стремительно растет [3, с. 142].

Выделяют следующие виды компьютерных игровых технологий:

- Программы-тренажеры, целью которых является формирование определенного рода навыков или закрепление какой-либо темы, позволяющие организовать индивидуальный подход и дать возможность каждому обучающему выполнять задания в независимом оптимальном темпе и режиме;

- Виртуальные лаборатории, которые позволяют познакомить обучающихся с научными понятиями путем выполнения деятельности в виртуальной среде;

- Готовые программные продукты (обучающие компьютерные игры), использование которых способствует повышению интенсивности и эффективности образовательного процесса на различных уроках. Данная технология удобна тем, что там, как правило, уже представлены правила начисления бонусов, составления таблиц, рейтинга и т.д., что значительно упрощает процесс оценки знаний и делает его объективным.

- онлайн среды разработки учебных заданий в игровой форме: ресурсы по созданию виртуальных моделей (инструментов по созданию таймлайн, интеллект-карт, web-квестов, онлайн тестов и опросов и т.д.).

Такого рода деятельность привлекает обучающихся и сама по себе является мотивацией. Использование собственных смартфонов на уроках благоприятно влияет на заинтересованность школьников к процессу обучения. Групповые задания способствуют достижению метапредметных и личностных результатов освоения образовательной программы, развитию самостоятельности в информационной деятельности, овладением умения анализировать, обобщать, классифицировать, устанавливать аналогии и причинно-следственные связи, освоению начальных форм рефлексии, формированию коммуникативных навыков и эстетических потребностей, т.е. способствовать гармоничному развитию подрастающего поколения.

Таким образом, необходимо отметить, что игровые технологии позволяют разнообразить процесс обучения новыми формами работы, позволяют превратить процессы заучивания и контроля знаний в захватывающие приключения, поиск сокровищ, призов, подарков и, конечно же, знаний. Несмотря на огромное количество преимуществ применения компьютерных игровых технологий в образовательном процессе, не стоит забывать о главной цели обучения. Элементы игры должны лишь сделать учебную деятельность более насыщенной, захватывающей и привлекательной. Стремление к победе должно быть сопряжено со стремлением к развитию, получению новых знаний и качественному образовательному результату. Лишь в этом случае компьютерные игровые технологии станут надежным союзником педагога.

Библиографический список:

1. Воропаев, М.В. Воспитание в виртуальных средах: монография / М.В. Воропаев. – М.: МГПУ, 2010. – 232 с.
2. Глизбург, В.И. Информатизация образования как фактор интеграции начального обучения математике и информатике / В.И.Глизбург // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия «Информатизация образования». – 2013. –№1 – С.76-82.
3. Самойлова, Е.С. Формирование информационной культуры школьников средствами компьютерных обучающих игр / Е.С. Самойлова // Современные концепции развития науки: сборник статей Международной научно-практической конференции (20 августа 2016 г., г. Казань). В 2 ч. Ч. 2. – 2016. – С. 140-144.
4. Селевко, Г.К. Энциклопедия образовательных технологий. Т. 2 / Г.К. Селевко. – М.: Народное образование, 2006. – 816 с.