

УДК 37.003

Маханова А.С., Сабраев К.Ж.

КазГосЖенПУ, г.Алматы

ПРИМЕНЕНИЕ РАЗВИВАЮЩИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ

Дидактическая игра представляет собой многоплановое, сложное педагогическое явление: это и игровой метод обучения детей, и форма обучения, и самостоятельная игровая деятельность, и средство всестороннего воспитания личности ребёнка. В учебных заведениях дидактические игры проводятся, как правило, в целях повторения, закрепления и проверки усвоения изученного материала. Применение дидактических игр получило наибольший импульс в связи с применением в учебном процессе компьютеров. Компьютерные дидактические игры становятся средством формирования у учащихся основ компьютерной грамотности, ознакомления с языками программирования, формирования работы с компьютерами.

Ключевые слова: *информационно-телекоммуникационные технологии, дидактические игры, компьютерные дидактические игры, учебный процесс, учебная задача.*

Didactic game is a multifaceted complex pedagogical phenomenon: it is the playing method of teaching and learning children, independent gaming activity, mean of all round education of a child's personality. In educational institutions, the educational games are held usually in order to repeat, pin and check understanding of the studied material. The use of didactic games received its greatest impetus in connection with the application of computers in educational process. Computer educational games become means of formation of students' computer literacy, learning programming languages, formation of work with computers.

Key words: *information and telecommunication technologies, didactic games, computer educational games, educational process, educational task.*

В условиях современного научно-технического прогресса, массовой информатизации и коммуникации общество испытывает острую потребность интенсивно познавать и реализовывать возможности информационных и коммуникационных технологий. Безусловно, общая тенденция применения ИКТ не могла не коснуться и сферы образования. Педагоги считают целесообразным использование информационных технологий в учебном процессе по множеству причин. В частности, Е.И.Машбиц [1] к набору существенных преимуществ использования компьютера в обучении перед традиционными занятиями относит следующее:

- информационные технологии значительно расширяют возможности предъявления учебной информации. Применение цвета, графики, звука, всех современных средств видеотехники позволяет воссоздавать реальную обстановку деятельности;
- компьютер позволяет существенно повысить мотивацию школьников к обучению. Мотивация повышается за счет применения адекватного поощрения правильных решений задач;
- ИКТ вовлекают обучающихся в учебный процесс, способствуя наиболее широкому раскрытию их способностей, активизации умственной деятельности;
- использование ИКТ в учебном процессе увеличивает возможности постановки учебных задач и управления процессом их решения. Компьютеры позволяют строить и анализировать модели различных предметов, ситуаций, явлений;
- ИКТ позволяют качественно изменять контроль деятельности обучающихся, обеспечивая при этом гибкость управления учебным процессом;
- компьютер способствует формированию рефлексии у учащихся. Обучающая программа дает возможность обучающимся наглядно представить результат своих действий, определить этап в решении задачи, на котором сделана ошибка, и исправить ее [2, 3].

Одним из направлений применения ИКТ в учебном процессе является использование

на занятиях развивающих компьютерных игр и программ. К определению развивающей компьютерной игры существует несколько подходов. Нам наиболее близка позиция О. Б. Кремер, которая определяет развивающую компьютерную игру как игру, предназначенную для формирования и развития у детей общих умственных способностей, целеполагания, способности мысленно соотносить свои действия по управлению игрой с создающимися изображениями в компьютерной игре, для развития фантазии и воображения.

Развивающие компьютерные игры, как и любые другие компьютерные игры, делятся на виды, в зависимости от их игровой задачи. Анализируя классификации различных ученых (М.Годлевский, С.Л.Новоселов, С.А.Шмаков, Ф.Фребель), приведем обобщенную классификацию развивающих компьютерных игр, используемых в образовательном процессе (см. таблицу).

Таблица – 1. Классификация развивающих компьютерных игр

<i>№</i>	<i>Вид</i>	<i>Описание</i>
1.	Конструкторские программы	Учащимся, как правило, необходимо либо сложить различные фигуры из разных частей, либо, наоборот, разбить имеющуюся фигуру на заданные части. Подобные программы призваны развивать восприятие, координацию, образное мышление, усидчивость, усердие и терпение
2.	Драматизации («конструкторы сказок»)	Совмещают в себе возможности текстового и графического редакторов для формирования и воспроизведения иллюстраций. Правила игры предполагают прохождение какой-либо развивающей «сказки». Использование драматизаций подходит для групповой работы и способствует развитию воображения, восприятия, речевых навыков, коммуникабельности, положительного эмоционального настроения
3.	Развивающие компьютерные программы, направленные на развитие зрительно-моторной координации в пространстве	Основная задача игр – быстро поймать движущуюся фигуру, протащить предмет через лабиринт
4.	Головоломки, игры на развитие логического мышления	Такие игры развивают воображение, мышление, помогают понять причинно-следственные связи, способствуют самостоятельности, проявлению инициативы, повышению самооценки
5.	Игры на развитие внимания и памяти	Игры направлены на развитие произвольного внимания, памяти, развивают усидчивость, терпение

Стоит отметить, что развивающие компьютерные игры не только эмоционально привлекательны для школьников, но и содержательны, а значит, их можно подчинить педагогическим целям и учебным задачам. Например, повторение ранее изученного материала, первоначальное закрепление нового, фронтальная проверка знаний и формирование УУД. Подобные компьютерные игры можно применять как в учебном процессе, так и во внеурочной деятельности через разнообразные формы обучения: урок-викторина, урок-игра, урок-путешествие, урок-КВН и т. д.

В распоряжении современного педагога есть множество интернет-ресурсов, прикладного программного обеспечения в свободном доступе, обучающих дисков, которые позволят создать собственные или использовать уже готовые развивающие компьютерные

игры и программы. Приведем примеры:

- конструктор игр Stencyl. Используемый язык программирования Scratch был разработан для обучения программированию учащихся начальной и средней школы, а следовательно, его освоение посильно не только ученикам, но и рядовому учителю;

- образовательный интернет-сервис LearningApps.org. Этот ресурс предназначен для создания интерактивных игровых модулей, таких как «Пазлы», «Сетка слов», «Найди пару», «Лента времени», «Кроссворд» и др. Тематику, содержание и методическую направленность игровых заданий можно выбрать самостоятельно. В случае затруднений начинающий пользователь может посмотреть примеры игровых приложений, созданных другими пользователями этого интернет-ресурса. Стоит отметить, что на LearningApps.org создана большая база уже готовых проектов с ссылками на создателей. Интерфейс ресурса прост и понятен;

- образовательный онлайн-сервис Brain-Flips для создания дидактического материала. На сайте можно изготовить карточки по предмету преподавания и тут же начать практиковать их, например, в форме интеллектуального соревнования или игры. Карты объединяются в колоды. В карточку можно добавить видео, аудио или фото для того, чтобы включить все каналы восприятия информации. Также можно пользоваться карточками других участников сервиса. Формат использования карточек выбирается преподавателем. Сервис создан специально для учителей. Есть возможность создавать группы, подключать к группе участников;

- онлайн-сервис для создания интерактивных Flash-ресурсов, и, прежде всего, дидактических игр для учебных занятий ClassTools.NET. Алгоритм работы с сервисом достаточно прост: создается база вопросов и ответов и выбирается шаблонный игровой вариант для их представления учащимся. Для большинства дидактических игр имеется возможность их использования на интерактивной доске. Также сервис позволяет преподавателям и школьникам создавать интерактивные Flash-диаграммы для эффективного проведения презентаций, защиты проектов, представления диаграмм, аналитических докладов, планирования мероприятий и т. д.;

- образовательный сайт Zondle не только предоставляет бесплатные онлайн дидактические игры для начальной и средней школы, но и предлагает учителю проявить творчество, подготовив увлекательные игры самостоятельно по любому из учебных предметов. Для работы с сайтом достаточно зарегистрироваться, выбрать тему и создать список выбранных игр. Возможны три уровня создания образовательного ресурса: создание игры по шаблону, создание авторского проекта с использованием макетов, создание игры самостоятельно «с нуля».

Дидактическая игра как метод активного обучения содержит в себе большие потенциальные возможности активизации процесса обучения. Вместе с тем практика и результаты проведенных экспериментов показали, что дидактические игры могут сыграть в обучении положительную роль только тогда, когда они используются как фактор, обобщающий широкий арсенал традиционных методов, а не как их заменитель.

Литература:

1. Машбиц Е.И. Психолого-педагогические проблемы компьютеризации обучения: педагогическая наука – реформе школы. – М.: Педагогика, 1988. – 193 с.
2. Гаврилова Т.И., Тимофеева Н.М. Исследование готовности школьников к проектированию развивающих компьютерных игр // Концепт. – 2014, № 6. – С. 6–10.
3. Максимова Н.А. Место педагогических блогов в информационно-образовательном пространстве учебного заведения // Концепт. – 2014, Т. 20. – С. 2346–2350.