

## МЕСТО КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ КОММУНИКАТИВНОМ ПРОСТРАНСТВЕ

В. В. Якущенко

*МБОУ «СОШ «36» г. Ангарск*

**Аннотация.** Современные школьники отлично ориентируются в мире коммуникаций, привыкли к новым способам поиска информации, любят пользоваться разными технологическими новинками. Большую роль в обучении современных школьников играют компьютерные игры, применяемые во время проведения учебно – воспитательного процесса.

**Ключевые слова:** компьютерные игры, коммуникативное пространство, игровые программы.

## PLACE OF COMPUTER GAMES IN EDUCATIONAL COMMUNICATIVE SPACE

V. V. Yakushchenko

*MBOU secondary school № 36 g. Angarsk*

**Abstract.** Modern students are not like we were. They are well oriented in the communications world, accustomed to new ways of searching for information, like the use of different technological innovations. A major role in teaching today's students play computer games, used during the training - educational process.

**Keywords:** computer games, communicative space, game programs.

Использование компьютера в учебно – воспитательном процессе велико: от тестирования обучающегося до игры. ПК может быть как объектом изучения, так и средством обучения, т.е. возможны два вида направления компьютеризации обучения: изучение информатики и использование ПК при изучении школьных предметов. Компьютер является мощным средством повышения эффективности обучения.

Компьютерные игры позволяют усилить мотивацию обучающихся. Развивающее значение компьютерных игр для развития способностей школьников велико. Применение ПК на уроке создает эмоциональный настрой и положительно сказывается на развитии детей. Это вызывает большой интерес у детей к изучаемому явлению или событию, повышает внимание и в то же время является основанием повторения известных ранее названий материалов и терминов.

Особенно важно применение ПК после продолжительного объяснения нового материала, чтобы снять у ребенка усталость. С этой целью можно ис-

пользовать игровые программы, где детям предлагается ответить на вопросы по различным направлениям безопасности жизнедеятельности: правилам дорожного движения, правилам пожарной безопасности, правилам оказания первой помощи пострадавшему, правилам поведения в ЧС природного и техногенного характера и т.д.

В содержательном плане компьютерные игры во многом схожи с традиционными играми, но и имеют принципиальные отличия:

1. Многие компьютерные игры строятся по принципу постепенного усложнения игровой и дидактических задач, поддерживая обучающегося в «зоне ближайшего развития»;

2. Поэтапность, заложенная в программе, не позволяет перейти на следующий этап без выполнения задания предыдущего уровня. В некоторых компьютерных играх можно с помощью меню произвольно выбрать уровень сложности задания. Иногда программа сама подстраивается под обучающегося и предлагает ему новые задания с учетом его прежних ответов: более сложные или более легкие.

3. Многие игры, в отличие от традиционных, содержат элементы случайности. В компьютерных программах этот технический прием применяется для придания игре новизны. Могут возникать новые ситуации, явления и взаимосвязи.

Благодаря взаимосвязи разных видов компьютерные игры, обучающиеся овладевают умением самостоятельно и инициативно решать игровые задачи, постепенно усложняющиеся по способу управления, содержанию знаний, степени обобщенности действий, поднимаясь в своем развитии на более высокий уровень.

Компьютерные игры имеют особенную направленность. Они стимулируют индивидуальную деятельность школьников, их творческий потенциал и являются средством, объединяющим обучающихся в интересных групповых играх, способствуют их неформальному общению, если в игре принимают участие несколько человек одновременно.

Компьютерные игры, в отличие от других видов игр, позволяют обучающимся увидеть не только продукт своей деятельности, но и динамику своего творчества. Все это ведет к способности объективно оценивать результаты и ход собственной деятельности.

### **Литература**

1. Альбрехт, К.Н., Кабанова, В.З. Место компьютерных игр в игровой деятельности школьников / Альбрехт К.Н., Кабанова В.З. // Электронная среда в образовании: движение в будущее: материалы Международной заочной научно – практической конференции (Нижний Новгород, 17 марта 2013 года)/ отв. Ред. Ю.С. Мануйлов. – Нижний Новгород: Центр научных инвестиций, 2013. – 288с.