

Компьютеризация детского образования. (дидактические компьютерные игры)





Введение



Теоретические основы адаптации ребенка к школе



Компьютерные технологии



Игровая компьютерная деятельность



Заключение

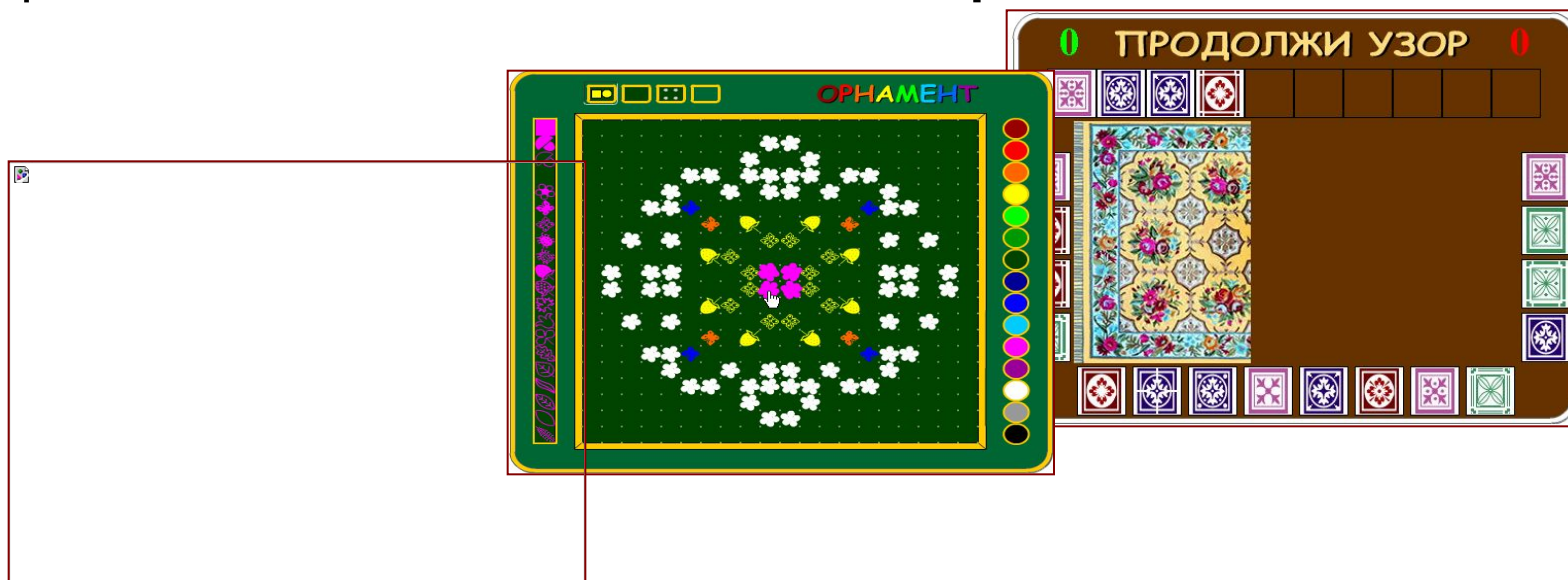


Введение

Дидактические компьютерные игры в начальных классах



Компьютер прочно вошел в человеческую жизнь и оказывает огромное влияние на формирование полноценной личности и кругозора человека, помогает ориентироваться в информационном пространстве и понимать окружающий мир. Компьютер прочно входит и в жизнь ребенка, привлекая его своей средой, возможностями и **особенно играми**.



Введение

Дидактические компьютерные игры в начальных классах



Тема исследования: «Дидактические компьютерные игры в начальной школе», весьма актуальна и на данный момент достаточно плохо изучена

Цель исследования - изучить условия адаптации школьников начальных классов средствами компьютерных игр

Объект исследования - адаптация школьников начальных классов к условиям школы.

Предмет исследования – компьютерные игры как средство успешной адаптации школьников начальных классов.

Гипотеза исследования - при помощи компьютерных игр школьники начальных классов быстрее адаптируются к обучению в школе, если:

- ❖ *применение компьютерных игр позволяет виртуально воспроизвести различные жизненные ситуации,*
- ❖ *способствует развитию творческих способностей учащихся.*

Научная новизна исследования заключается в том, что автор изучает условия использования компьютера в процессе адаптации, дидактическую игру, как фактор развития мышления, внимания, воображения и др.

В ходе эксперимента были применены следующие **методы исследования:**

- ❖ *анализ психолого-педагогических, методических трудов по теме исследования;*
- ❖ *подбор компьютерных игр для школьников.*



Введение

Дидактические компьютерные игры в начальных классах



Появилась необходимость в создании **учебного курса по информатике**, направленного на интеллектуальное развитие, который бы базировался не только на межпредметном содержании, но и на собственных базовых понятиях.

Проблема исследования заключается в разрешении противоречия между объективной необходимостью интеллектуального развития учащихся и недостаточным отражением этой тенденции в методической системе обучения младших школьников основным понятиям пропедевтического курса информатики.

Объект исследования: процесс обучения младших школьников информатике.

Предмет исследования: методика формирования основных понятий пропедевтического курса информатики, направленная на интеллектуальное развитие учащихся начальной школы.

Цель исследования: теоретически обосновать возможности и определить пути практической реализации интеллектуального развития младших школьников при формировании основных понятий пропедевтического курса информатики.

Гипотеза исследования состоит в том, что развитие таких показателей интеллектуального развития, как компетентность, инициатива и творчество, саморегуляция, уникальность склада ума у младших школьников, при обучении информатике будет обеспечено, если:

- ❖ *учитывать взаимосвязь между общеинтеллектуальными умениями, формируемыми в младшем школьном возрасте и усвоением основных понятий информатики;*
- ❖ *опираться на систему развивающих упражнений, направленных на формирование основных понятий пропедевтического курса информатики.*



Введение

Дидактические компьютерные игры в начальных классах



Задачи:

- ❖ *Выявить на основе анализа психолого-педагогической и методической литературы характер процесса интеллектуального развития у младших школьников и его основные показатели.*
- ❖ *Выявить соответствие между обще интеллектуальными умениями младших школьников и умениями, формируемыми в процессе изучения основных понятий пропедевтического курса информатики.*
- ❖ *Определить условия и этапы обучения информатике в начальных классах, направленного на интеллектуальное развитие учащихся*



Теоретические основы адаптации ребенка к школе

Понятие детской игры



Игра – это сложное социально-психологическое явление, при осознанном отношении она становится средством контроля стресса, самосовершенствования, преодоления внутреннего конфликта, самообновления, а также улучшению и поддержанию хорошего настроения.

Игра – это, первым делом, творческий процесс.

Игра требует определенных **душевных переживаний**. Компенсирующие игру занятия и хобби заметно легки для ощущения.

Роль игры в социальной адаптации ребенка формируется тем, что игра представляется как **форма приобщения ребенка в мир человеческих взаимоотношений и действий**



Теоретические основы адаптации ребенка к школе

Понятие детской игры



Процесс социальной адаптации является неотъемлемой частью естественной потребности ребенка развиваться **через игру**.

При планировании режима дня и учебной деятельности у школьников младших классов, нужно создать все условия, способствующие плавному переходу от одного типа деятельности к другому

Педагогически правильно организованная игра стабилизирует умственные способности детей, развивает организаторские способности, прививает навыки самодисциплины, доставляет радость от совместных действий.



Теоретические основы адаптации ребенка к школе

Место компьютерных игр в игровой деятельности



Компьютерные игры значительно расширили возможности представления учебных материалов. Использование графики, звуков, современных средств видеотехники позволяют смоделировать различные среды и ситуации.

Игры на компьютере могут способствовать:

- ❖ *усилению мотивации ученика.*
- ❖ *повышению интереса к учебе*
- ❖ *устранить одну из важных причин негативного отношения к учебе – неудача, обусловленная непониманием, большими пробелами в познаниях.*

Компьютер может помочь в изменении способов управления учебной деятельностью:

- ❖ *Могут быть расширены типы задач, с которыми учащиеся работают: программирование, алгоритмизация, моделирование и так далее.*
- ❖ *Можно качественно изменить контроль за деятельностью учащихся, обеспечивая при этом гибкость управления учебным процессом.*



Теоретические основы адаптации ребенка к школе

Место компьютерных игр в игровой деятельности



Компьютерные игры схожи с традиционными играми, но имеют принципиальные различия:

- ❖ Во первых, большинство компьютерных игр складываются на принципах постепенного усложнения дидактических и игровых задач.
- ❖ Во вторых, поэтапность, во многих случаях не позволяет перейти на следующий уровень без пропуска предыдущего.
- ❖ В третьих, большинство игр содержат случайные элементы.,
- ❖ Компьютерные игры могут позволить ребенку увидеть не только результат своей работы, но и сам процесс творчества. Все это развивает способность объективно оценивать результаты и течение работы.

Компьютерные игры приобретают огромные преимущества по сравнению с другими, традиционными играми.



Компьютерные технологии



Компьютерные технологии и общее психическое развитие младших школьников

Компьютерные игры могут выполнять функцию психологической разгрузки

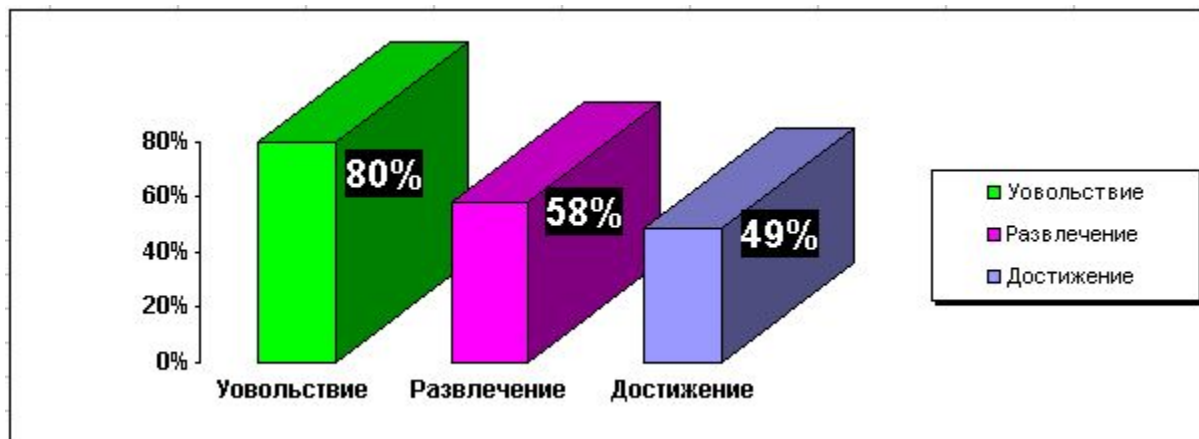


Компьютерные технологии



Компьютерные технологии и общее психическое развитие младших школьников

Основные мотивы компьютерной игры младшего школьника



Мотивация достижения становится определяющей в отношении к компьютерной игре как к значимой деятельности, в которой происходит самоутверждение ребенка».



Компьютерные технологии



Компьютерные технологии и общее психическое развитие младших школьников

Два значимых мотива обращения школьника к игре,

Скучно, нечем
заняться
(45%)

МОТИВЫ

Желание
развлечься
(33%)

Позитивные
эмоциональные
состояния игроков-
школьников

Азарт **42%**

Радость **39%**

Чувство превосходства над
соперником **27%**

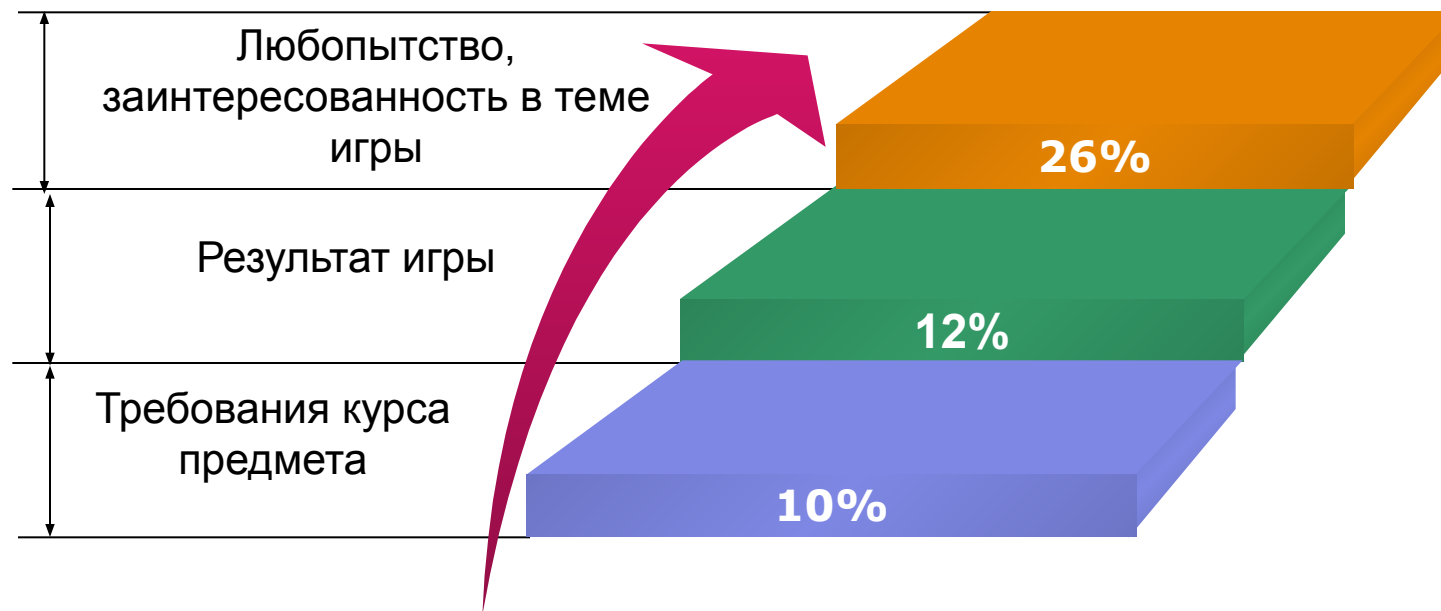


Компьютерные технологии



Компьютерные технологии и общее психическое развитие младших школьников

Мотивационные аспекты игры в обучающие компьютерные игры



К. Хеетер полагает, что основным мотивом игры в виртуальные игры является получение от игры удовольствия, т.к. игра воспринимается как развлечение.



Компьютерные технологии



Компьютерные технологии и общее психическое развитие младших школьников

А.Г. Макалатия выделяет следующие «глобальные группы факторов привлекательности компьютерных игр» :

- ❖ *Сюжетный или эмоционально-эстетический аспект .*
- ❖ *Раскачка.*
- ❖ *Достижение.*
- ❖ *Интеллектуальное удовольствие .*
- ❖ *Коллекционно-исследовательский аспект .*
- ❖ *Творчество.*
- ❖ *Внеигровые аспекты.*

Признаки, характеризующие переживания опыта потока:

- ❖ *Слитость с действием.*
- ❖ *Потеря чувства времени.*
- ❖ *Ощущение полного контроля над ситуацией.*
- ❖ *Потеря чувства самосознания.*
- ❖ *Цель действия лежит в самом человеке.*
- ❖ *Переживание глубокой удовлетворенности.*
- ❖ *Тонкий баланс между навыками субъекта и требованиями задачи.*



Компьютерные технологии



«Игра дает полезный развивающий эффект прежде всего тогда, когда входит в систему сознательных психотехнических действий»

Компьютерные игры способствуют развитию логического мышления, познавательной активности, внимания, волевых качеств, эмоциональной сферы, памяти, навыков ориентации в пространстве, умений конкурировать и сотрудничать.

Эмоциональные последствия компьютерной игры:

36% учащихся проигрывают ситуации компьютерных игр в обыденной жизни,

У **27%** в сновидениях присутствуют образы компьютерных игр,

У **38%** испытуемых возникает агрессивное состояние после окончания игры.



Компьютерные технологии



Общая характеристика детских образовательных компьютерных программ

Основные характеристики образовательных программ для детей:

развивающие игры

обучающие игры

игры с экспериментами

игры-забавы

диагностические игры



Игровая компьютерная деятельность

Организация игровой компьютерной деятельности



Классификация компьютерных игр по жанрам :

Шутер

Аркада

Симулятор

Стратегия

Квест

Ролевые игры

Головоломки

Применение компьютерных игр оправданно только в том случае, если оно ориентировано на достижение определенного педагогического результата !



Игровая компьютерная деятельность

Организация игровой компьютерной деятельности



Игровая программа может быть использована:

- ❖ *в качестве награды за успешное выполнение учебного задания;*
- ❖ *как мотив, побуждающий к серьёзной работе;*
- ❖ *как средство моделирования исследовательской задачи;*
- ❖ *как средство стимулирования соревновательной или кооперативной работы;*
- ❖ *как способ стимулирования определенного типа мышления;*
- ❖ *как средство организации работы детей и управления этой деятельностью;*
- ❖ *как средство обеспечения учащимся возможности упражнения в определенном виде деятельности, который требует психомоторных или познавательных навыков.*

Главная заповедь использования компьютерной игры— **«Не навреди!»**



Игровая компьютерная деятельность

Организация игровой компьютерной деятельности



Психологические условия применения педагогом компьютерных игр:

- ❖ *включение в систему отбора компьютерных игр ценностных основ;*
- ❖ *достоверность и полезность компьютерной информации, содержащейся в текстах игр и заданий;*
- ❖ *актуальность и значимость информации для ребенка, её востребованность;*
- ❖ *красота и гармония средства подачи компьютером информации;*
- ❖ *безопасность использования компьютера для физического состояния человека;*
- ❖ *безопасность использования компьютера для психического состояния ребенка.*

Компьютеризация детской игры - дело очень важное и должно проводиться с соблюдением требований психосберегающих и здоровьесберегающих факторов



Игровая компьютерная деятельность

Диагностика



Хорошо

К. И. развивают
у ребенка:

- * быстроту реакции,
- * мелкую моторику рук,
- * визуальное восприятие объектов,
- * память и внимание,
- * логическое мышление,
- * зрительно- моторную координацию

К. И. учат
ребенка:

- классифицировать и обобщать,
- аналитически мыслить в нестандартной ситуации,
- добиваться своей цели,
- совершенствовать интеллектуальные навыки.

Плохо

3

- *Ухудшение зрения,
- *нарушение осанки,
- *психологическая зависимости ребенка от виртуального мира



Заключение

Дидактические компьютерные игры в начальных классах

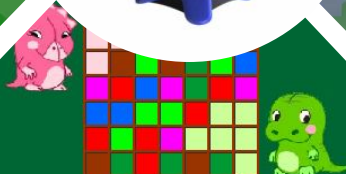


Работа за компьютером может оказывать положительное влияние на интеллектуальное развитие ребенка только при организованной деятельности учащихся и при осознанном влиянии на нее взрослых.

Компьютеризация обучения — дело очень важное и должно проводиться с соблюдением требований психосберегающих и здоровьесберегающих факторов.



СОСТАВЬ КАРТИНКУ



Кто сильнее?
Тот, кто лучше ДУМАЕТ? Или тот, кто лучше СЧИТАЕТ?
А, может быть, тот, кому БОЛЬШЕ ВЕЗЁТ?!

Старт

Спасибо за внимание!

