

**Компьютерные игры как
средство «педагогической
коммуникации»**

Новикова О. В. «Профессиональная
педагогика» №7 2005

Компьютерные игры должны удовлетворять следующим требованиям:

- Все компьютерные программы для учащихся коррекционной школы должны иметь положительную нравственную направленность, в них не должно быть агрессивности, жестокости, насилия. Особый интерес вызывают программы с элементами новизны, сюрпризности, необычности.
- Категорически запрещается использовать в работе с учащимися «коммерческие» компьютерные игры с агрессивным, «жестким» содержанием в целях тренинга быстроты реакции, с напряженным темпом развертывания событий на экране.
- Рекомендуется применять компьютерные игровые развивающие и обучающие программы, адекватные психическим и психофизиологическим возможностям учащегося с ограниченными умственными возможностями, события в таких программах и темп их развития регулируются им самим либо учителем по ходу естественного протекания его деятельности.
- Компьютерные игры предлагаются в сочетании с традиционными формами обучения, не заменяя обычный ход уроков, а дополняя их, входя в их структуру, обогащая педагогический процесс новыми возможностями.
- Компьютерным играм должны предшествовать развивающие и обучающие задания, которые создают базу для приобщения учащихся к компьютерным играм.

Компьютерные программы для детей
сгруппированы в следующие большие классы:

- развивающие игры
- обучающие игры
- игры-эксперименты
- игры-забавы
- компьютерные диагностические игры

Игры-забавы

В таких играх не содержатся в явном виде игровые задачи или задачи развития (это видно из названия группы). Они просто предоставляют возможность детям развлечься, осуществить поисковые действия и увидеть на экране результат в виде какого-либо «микромультика».



Оригинальные компьютерные игры для учащихся с ограниченными возможностями

В коррекционной школе 8-го вида могут быть использованы обучающие и развивающие компьютерные игры, предназначенные для учащихся начальных классов массовой школы, но недостатки развития познавательной деятельности учащихся, особенно мышления и речи, не позволяют применять эти игры в полной мере в обучении. Готовые компьютерные игры в основном направлены на развитие внимания и наблюдательности, восприятия, на умение ориентироваться в игровой ситуации, на осуществление анализа и сравнения.



Для решения задач коррекционного обучения в СКОШ № 31 г. Воронежа были разработаны оригинальные компьютерные игры:

- «Ромашка» - игра для отработки навыка устного счета;
- «Словарные слова» - игра для закрепления правописания словарных слов и пополнения словарного запаса;
- «Правильный ответ» - игра для тестирования по различным предметам, где перечень ответов представлен в текстовом виде;
- «Подпиши конверт» - игра для отработки навыка заполнения деловых бумаг;
- «Выбери картинку» - игра для тестирования по различным предметам, где перечень ответов представлен графическими объектами (иллюстрациями), а также для развития основной части мышления – обобщения.

Программы игр работают в операционной системе MS Windows 9x / NT и реализованы в среде визуальной разработки приложений для Windows - Delphi 5.



Обучающие игры

Это игровые программы дидактического («закрытого») типа, в которых в игровой форме предлагается решить одну или несколько дидактических задач.

К этому классу относятся игры, связанные с отработкой у учащихся математических навыков; с закреплением правописания слов и пополнению словарного запаса, письму через чтение и чтению через письмо, родному и иностранным языкам; с формированием динамических представлений по ориентации на плоскости и в пространстве; с эстетическим, нравственным воспитанием; экологическим воспитанием; с основами систематизации и классификации, с синтезом и анализом понятий.



Игры-эксперименты

В играх этого типа цель игры и правила игры не заданы явно - скрыты в сюжете игры или способе управления ею. Поэтому учащийся, чтобы добиться успеха в решении игровой задачи, должен путем поисковых действий прийти к осознанию цели и способа действия, что и является ключом к достижению общего решения игровой задачи



Развивающие игры для младших школьников

Это компьютерные программы т. н. «открытого» типа, предназначенные 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, воображения, эмоционального и нравственного развития. В них нет явно заданной цели - они являются инструментами для творчества, для самовыражения школьника.



К программам «открытого» типа относятся:

- различного рода графические редакторы, в том числе «рисовали», «раскраски», конструкторы, предоставляющие возможность свободного рисования на экране прямыми и кривыми линиями, контурными и сплошными геометрическими фигурами и пятнами, закрашивания замкнутых областей, вставки готовых рисунков, стирания изображения, коррекции рисунка другими способами;
- простые текстовые редакторы для ввода, редактирования, хранения и печати текста;
- «конструкторы сред» с разнообразными функциональными возможностями свободного перемещения персонажей и других элементов на фоне декораций, в том числе те, которые служат основой создания «режиссерских» компьютерных игр;
- «музыкальные редакторы» для ввода, хранения и воспроизведения простых (чаще одноголосых) мелодий в нотной форме записи;
- «конструкторы сказок», совмещающие возможности элементарных текстового и графического редакторов для формирования и воспроизведения иллюстрированных текстов древовидной или сетевой структуры.

