



«Возможности и ограничения использования ИКТ в образовательном процессе»

«Воспитательные возможности компьютерных игр и их использование в оптимизации процесса школьного обучения с помощью ПК»

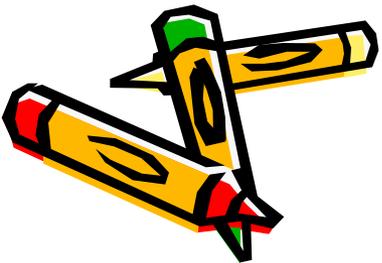


Если вашему ребенку 5 лет, то с целью обучения и воспитания вы смело в работе с ним можете использовать компьютер!

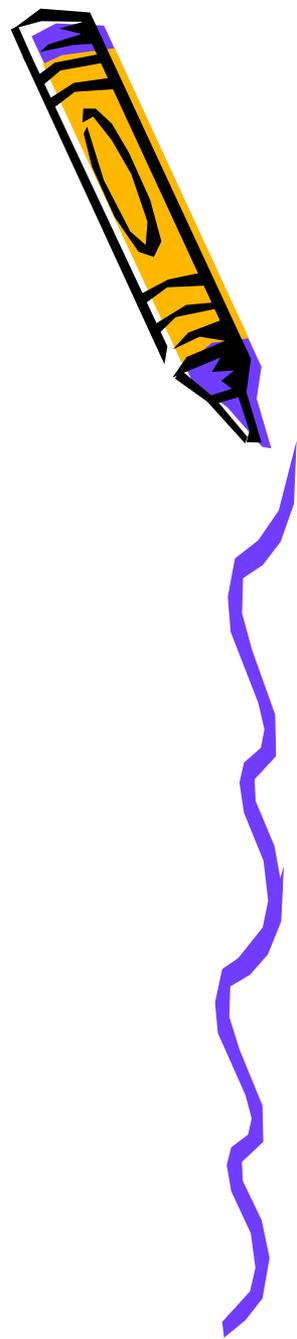


Виды получаемой информации:

- Числа
- Текст (буквы, слова, предложения)
- Звук (звуки, речь, музыка)
- Графика и видео (чертежи, рисунки, видеofilмы, игровые программы).



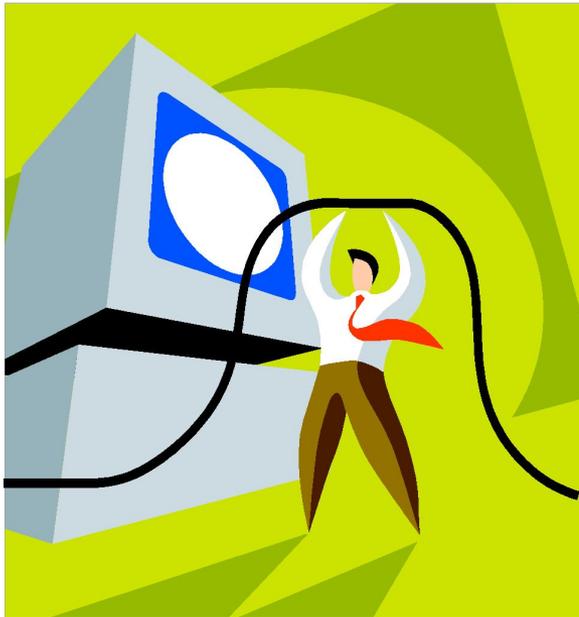
Не хочешь быть профаном в
глазах ребенка - интересуйся
законами компьютерного
игрового мира!



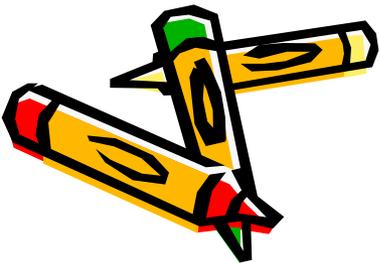
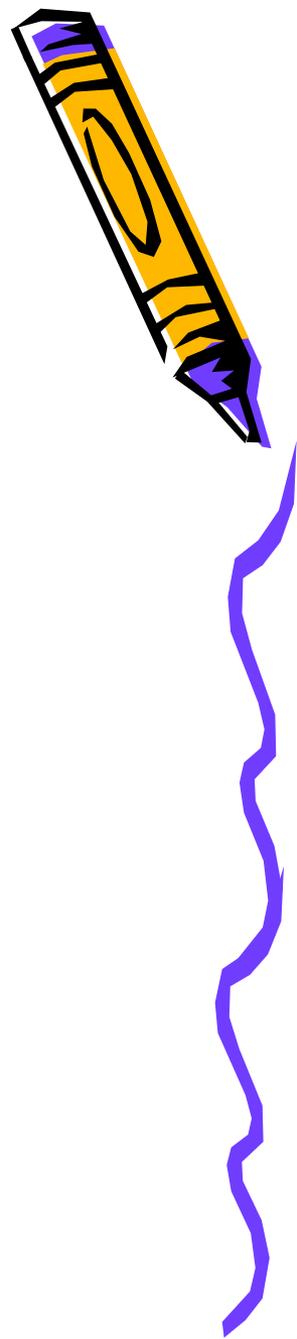
- ПРАВИЛЬНО ВЫБИРАЙ
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ,
НЕКОТОРЫЕ ИЗ НИХ ИМЕЮТ
СОМНИТЕЛЬНУЮ ЦЕННОСТЬ.



КЛАССИФИКАЦИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР



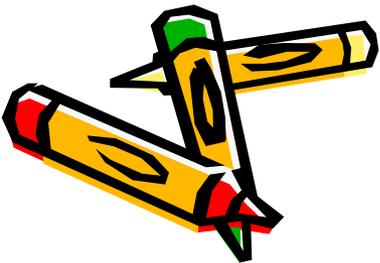
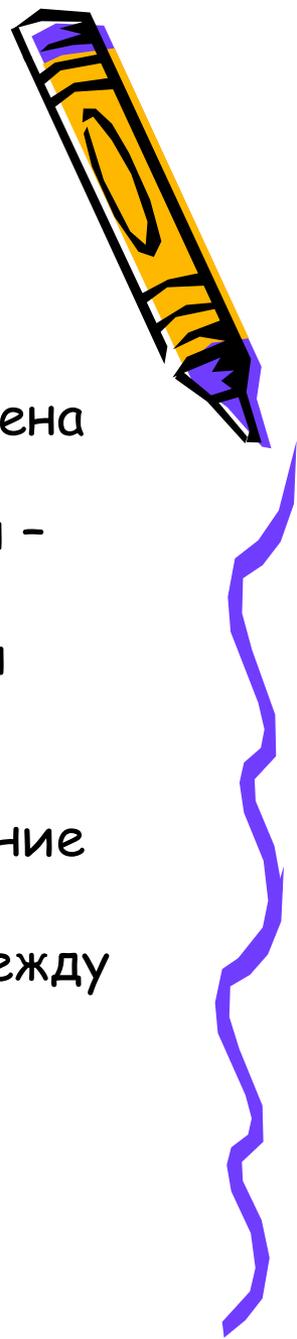
- АДВЕНТУРНЫЕ
- СТРАТЕГИИ
- АРКАДНЫЕ
- РОЛЕВЫЕ
- 3D-АСТІОН
- Логические
- Симуляторы



Адвентурные игры

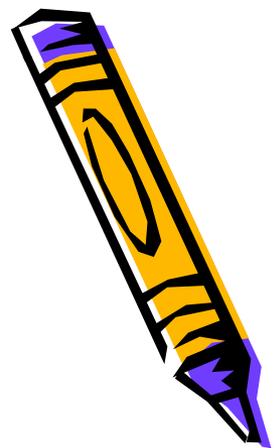


- Игра-приключение, оформлена как мультфильм, но с интерактивными свойствами – управление ходом событий.
- Игры есть как простые, так и сложные .
- Требование к игроку: сообразительность и обладание логическим мышлением.
- В игре содержится баланс между сложностью и простотой головоломок



ИГРЫ-СТРАТЕГИИ

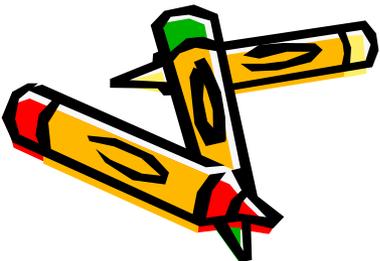
- Основная цель - управление войсками, энергией, ресурсами, полезными ископаемыми и др. составляющими (юнитами)
- Конечная цель игры: завоевание вражеских поселений, заключение союза, набор фиксированного количества очков.
- РАЗВИВАЮТ: усидчивость, способность планировать свои действия, тренируют многофакторное мышление



АРКАДНЫЕ ИГРЫ

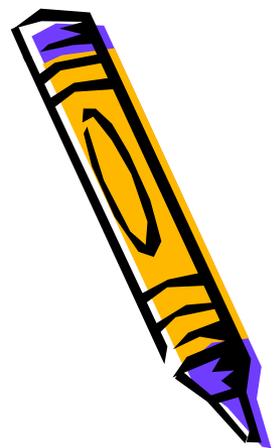
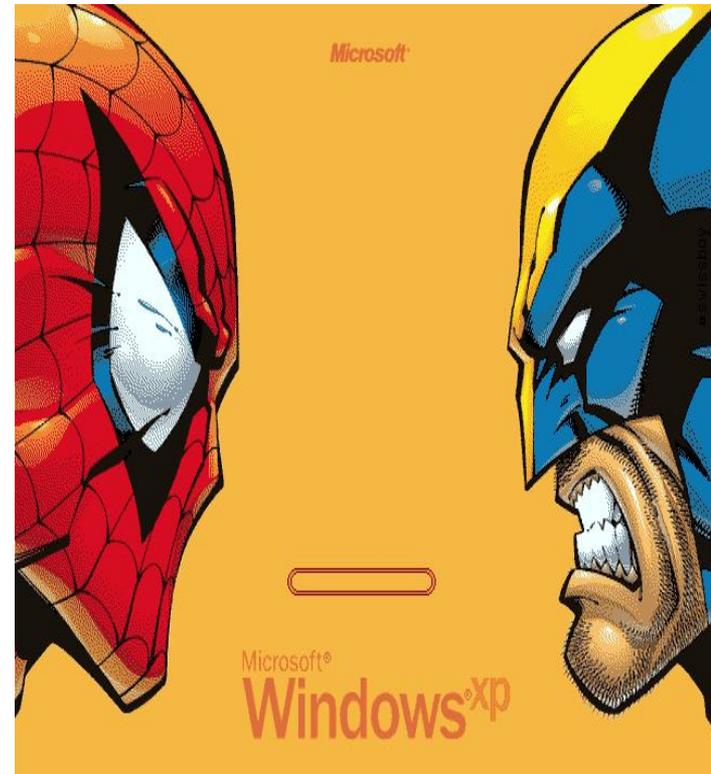
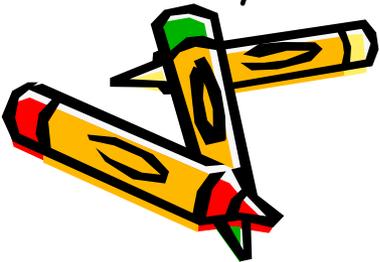


- Характерно поуровневое дробление игры. Награда и цель - переход к следующему эпизоду или миссии.
- Для игры характерна система набора очков и бонусов (дополнительных наград), предоставляемых за особые заслуги.
- Тренируют глазомер, внимание, скорость реакции.
- **ОГРАНИЧЕНИЯ:** для детей младшего школьного возраста время игры ограничено!



РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

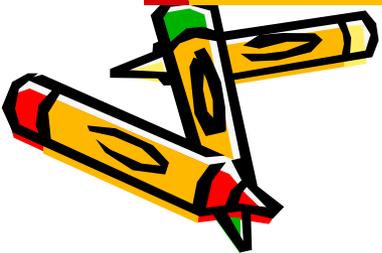
- В распоряжении геймека (игрока) имеется отряд персонажей, каждый из которых выполняет отдельную роль или функцию. Задача героев - совместными усилиями исследовать виртуальный мир с целью выполнения поставленной в начале игры задачи (отыскание определенного артефакта).
- Главный принцип - использование нужного персонажа в нужное время и в нужном месте (что не получается у одного, то получится у другого)



3D - Action-игры



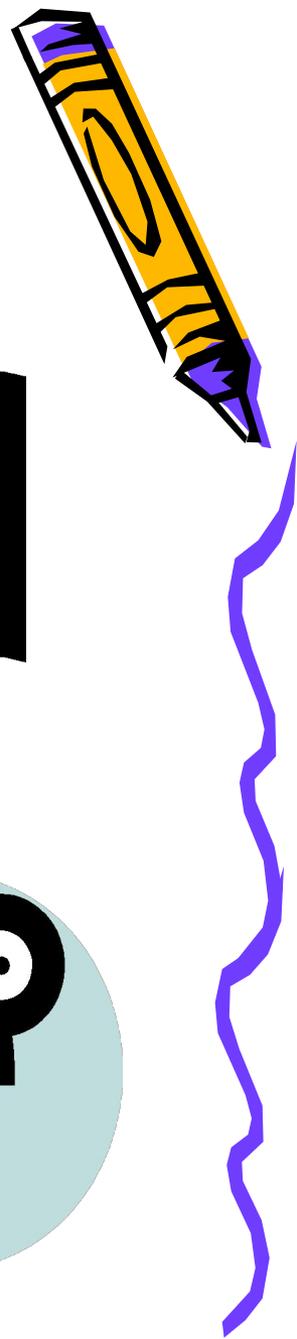
- Девиз игры кровавый и жестокий: «Убей их всех!» Но иногда встречаются игры, которые учат добру, товариществу и взаимовыручке.
- В игре сногшибательная трехмерная графика и спецэффекты, все как в жизни: есть верх, низ, право, лево, впереди и позади.
- Сугубо развлекательные игры.
- Развивают моторные функции.
- **ОГРАНИЧЕНИЯ:** сомнительны в плане развития мышления и тем более нравственного воспитания. Необходимо соблюдение чувства меры.



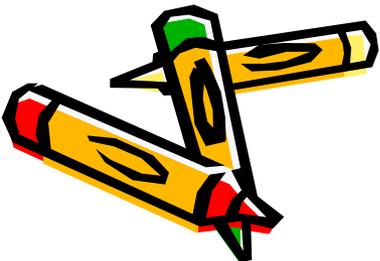
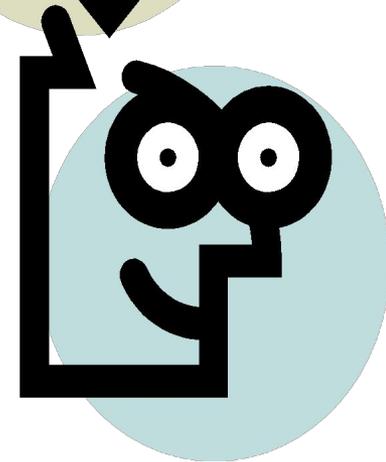
[назад](#)

д

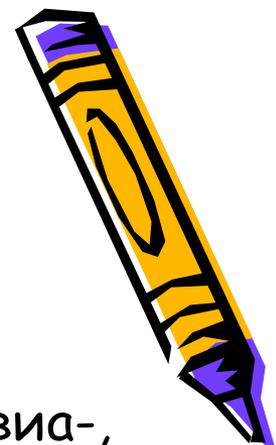
ЛОГИЧЕСКИЕ ИГРЫ



- Игры-головоломки (перестановка фигур, составление рисунка)
- Игры для детей 5-7 лет с целью обучения счету, письму, чтению и др.
- ПОЛЬЗА: развивают навыки логического мышления.



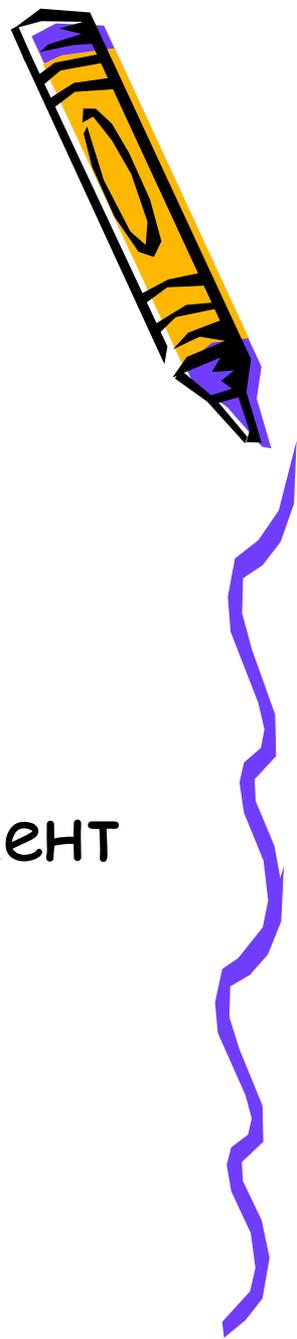
ИГРЫ-СИМУЛЯТОРЫ (имитаторы)



- В названии есть приставка: авиа-, авто-, спортивный и др.
- Имитация кораблей морских и космических, реальных и фантастических, самолетов и вертолетов и т.д.
- Большое значение придается РЕАЛИЗМУ ответных реакций окружающей виртуальной среды, вплоть до мельчайшего соблюдения технических показателей в авиасимуляторах или характеристик игроков в спортивных симуляторах.



Вы обязательно заметите, что в компьютерных играх дети приобщаются к исследовательской работе! ПОДДЕРЖИТЕ НАВЫКИ ИССЛЕДОВАТЕЛЯ:



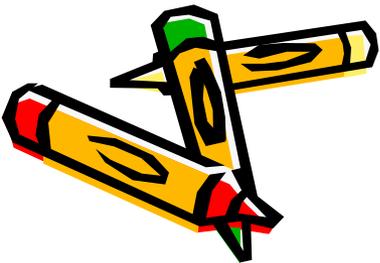
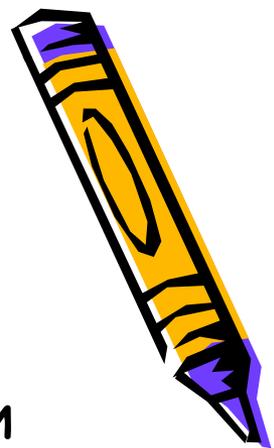
- Умение получать информацию
- Правильно её анализировать и интерпретировать
- Делать выводы и создавать гипотезы
- Уметь ставить проверочный эксперимент
- Корректировать свои дальнейшие действия



Часы и дни, потраченные на компьютерные игры, вполне способны сэкономить месяцы работы по освоению сложных программных систем в будущем!



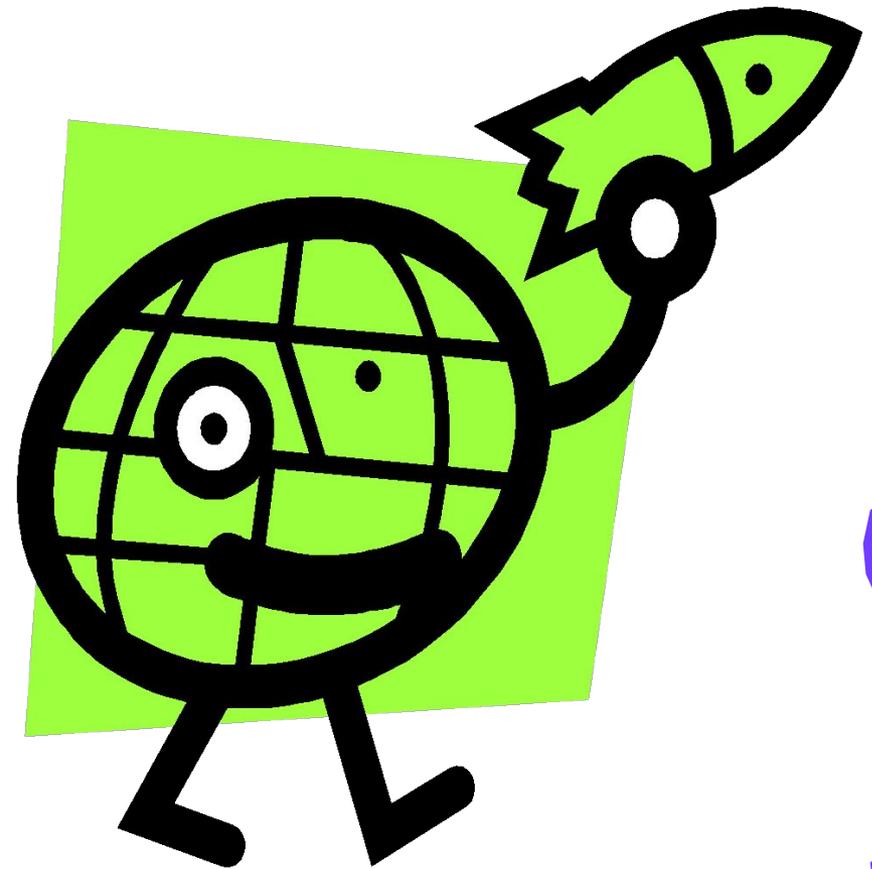
- Компьютерные игры и программы устроены так, что процесс их освоения побуждает ребенка стать исследователем довольно быстро.
- Успех в освоении игровых программ особенно в дошкольном возрасте непременно даст отдачу в быстром и эффективном освоении прикладных программ в школе.



Компьютерные игровые программы с целью развития и воспитания ребенка применяй правильно и эффективно!



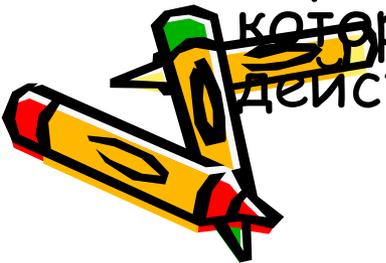
- Педагогам и родителям предлагаем следующие практические рекомендации



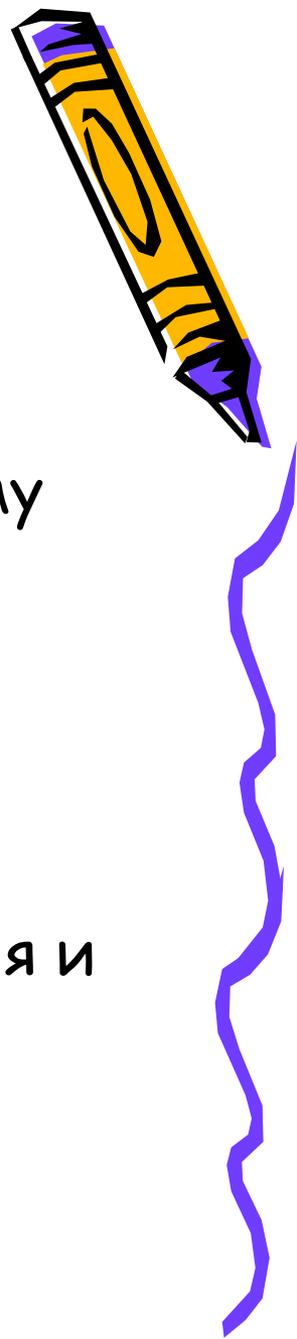
Жанр игры должен соответствовать темпераменту и склонностям ребенка!



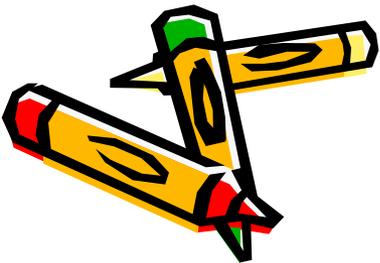
- Если ребенок перевозбужден, надо уменьшить уровень сложности игры или вообще сменить её тип.
- Если ребенок спокоен, ему можно предложить активную, динамическую игру.
- Если вы заметили, что ребенок стал нетерпелив в общении, то это может быть последствием компьютерных игр: дети привыкают к тому, что компьютер мгновенно реагирует на их действия и замедленная реакция окружающих ребенка начинает нервировать. Подберите игру поспокойнее, в которой он будет больше думать и меньше действовать.



Преимущество за играми с исследовательским содержанием!



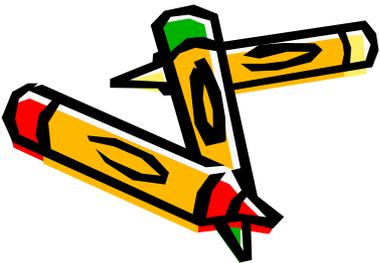
- Ребенок при этом проявляет инициативу, самостоятельно решает возникшую проблему
- Внимательно наблюдает и анализирует возникшую ситуацию (размышляет вслух)
- Делает выводы из наблюдений
- Действует в соответствии с полученными выводами
- В случае ошибки корректирует свои действия и пытается решить проблему другим путем.



Помни, здоровье ребенка - прежде всего!

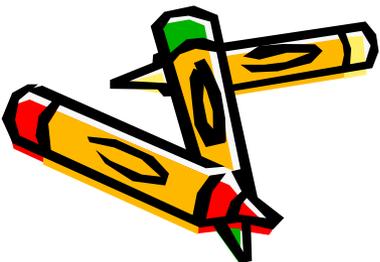
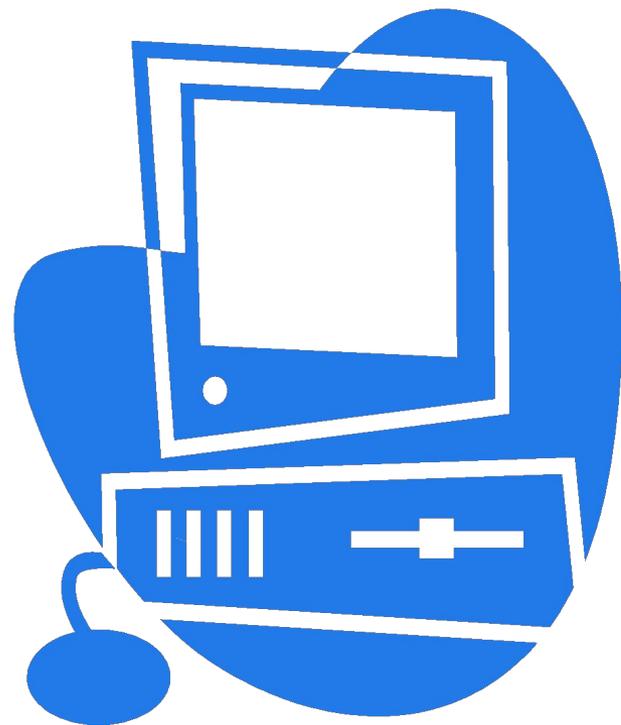
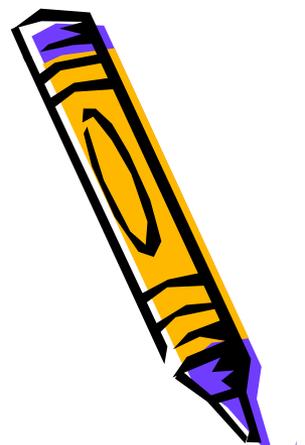


- Оптимальная продолжительность работы обучаемого с ПК при решении учебной задачи - 20-25мин. Для младшего школьника - 10-15мин.
- При работе с ПК свыше 40-45мин наблюдается снижение активности и внимания, рост утомляемости анализаторов (прежде всего зрительного); уменьшается частота сердечных сокращений.
- Ритм и продолжительность игры должны быть сбалансированы: если ритм игры напряжен, то игра не должна быть продолжительной.



Не отрывай ребенка от
компьютера, если игра еще
не завершена -

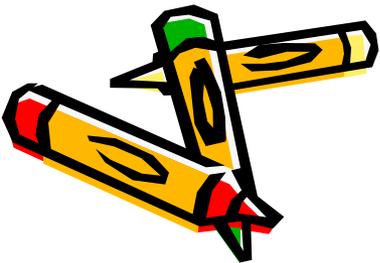
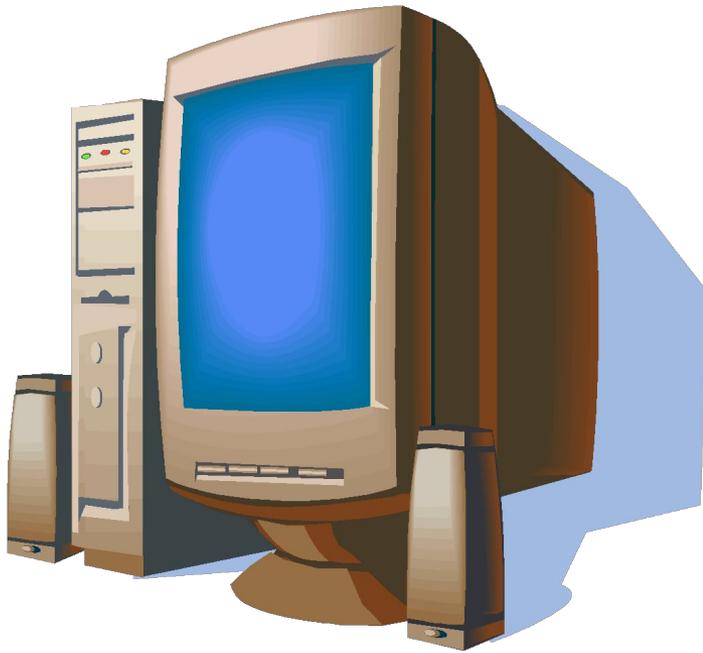
Человек должен
покидать
компьютер с
сознанием успешно
выполненного
дела!



Знаете ли вы свой компьютер?

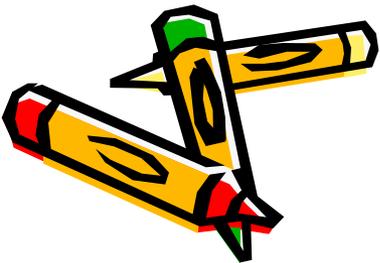
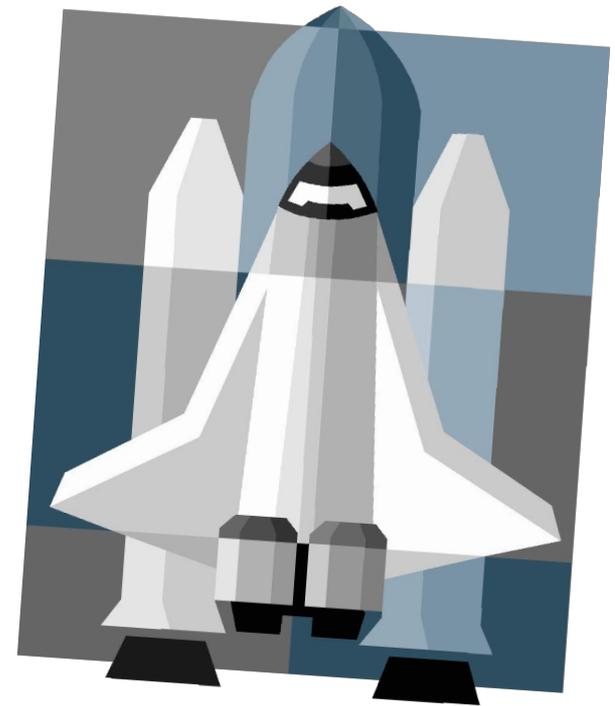
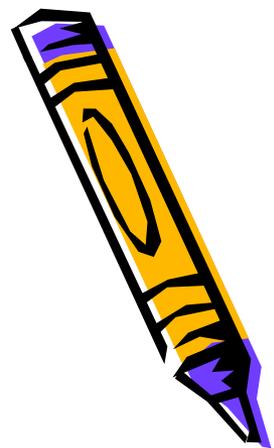


- Следует обращать внимание на систему управления игрой и системные требования, предъявляемые к процессору, оперативной памяти, видеокарте.
- Использование клавиатуры и мыши в некоторых играх (симуляторах) не вызовут у ребенка ничего, кроме раздражения от своей неповоротливости. В таких играх желателен джойстик или геймпад, при этом снизится нагрузка на психику.

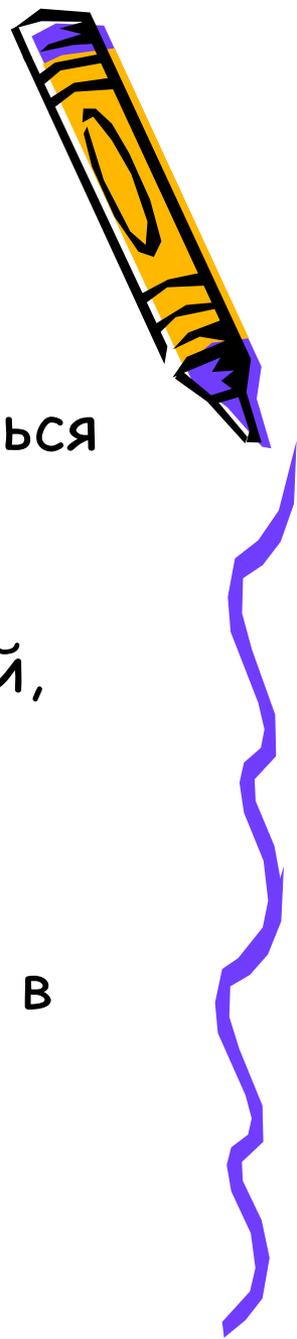


Чего надо опасаться:

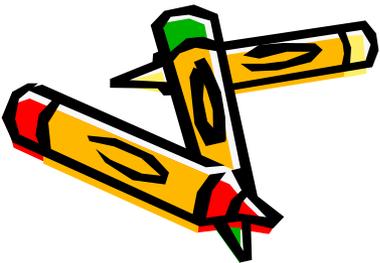
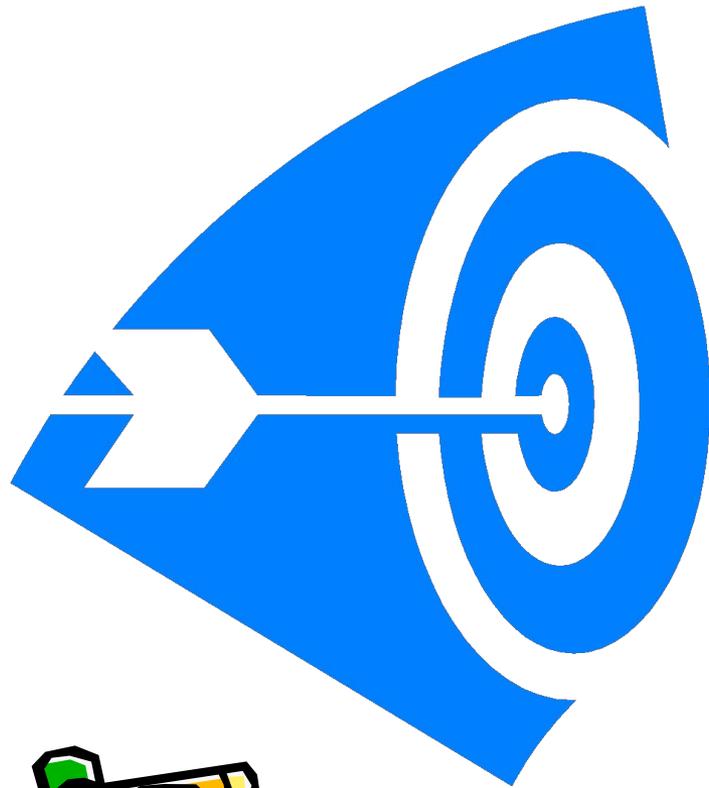
- Ребенок взаимодействует с компьютером посредством игры, т.к. у детей 5-8 лет преобладает наглядно-образное мышление.
- При неправильном подборе игровых программ, в частности основанных на жестокости, агрессивности или чистой развлекательности, возможно такое нежелательное психологическое явление, как вытеснение интересов.



В чем это может проявляться:



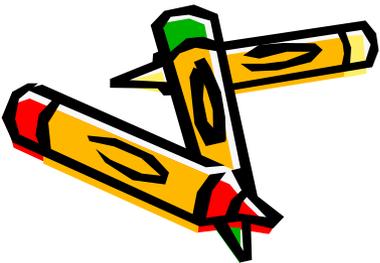
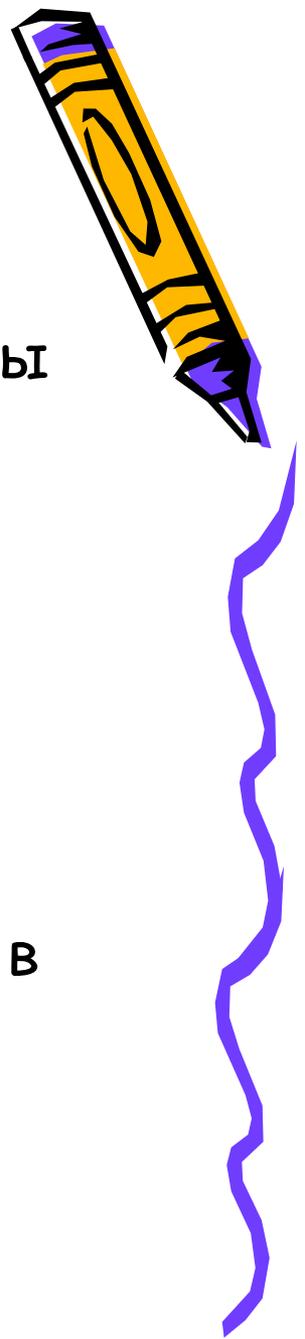
- Нежелание общаться с друзьями
- Нежелание заниматься учебой, спортом, общественной жизнью.
- Ребенок «уходит» в виртуальный мир компьютера



Подведем итоги:

чтобы дети могли играть в компьютерные игры без последствий, контролируем:

- Выбор жанра
- Содержание
- Систему управления
- Настройку интерфейса и уровня сложности
- Допустимую продолжительность сеанса выбираете сами, но помните -нельзя играть в ущерб занятиям!



Помни, педагог!

- Воспитать психологическую готовность к применению компьютера и создать чувство комфортности в процессе работы. ПК необходимо уже в начальной школе.
- Но при всей полезности не стоит насаждать вычислительную технику насильно .

ВО ВСЕМ ДОЛЖНА БЫТЬ МЕРА!

