

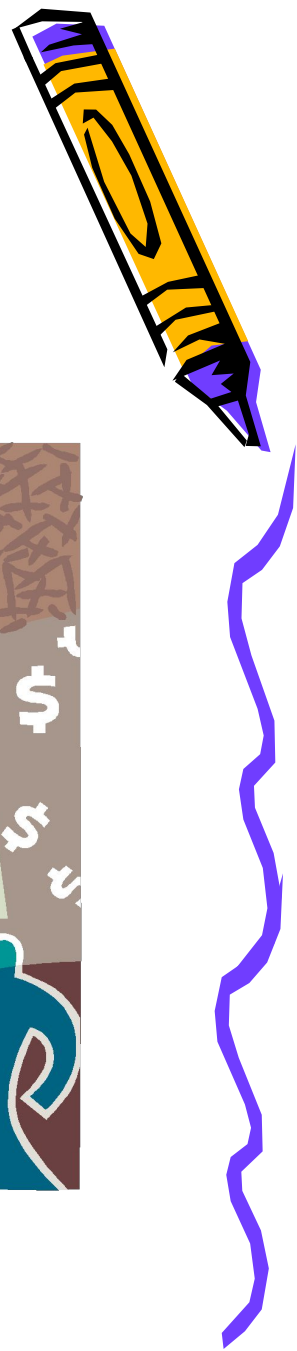


# «Возможности и ограничения использования ИКТ в образовательном процессе»

«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!



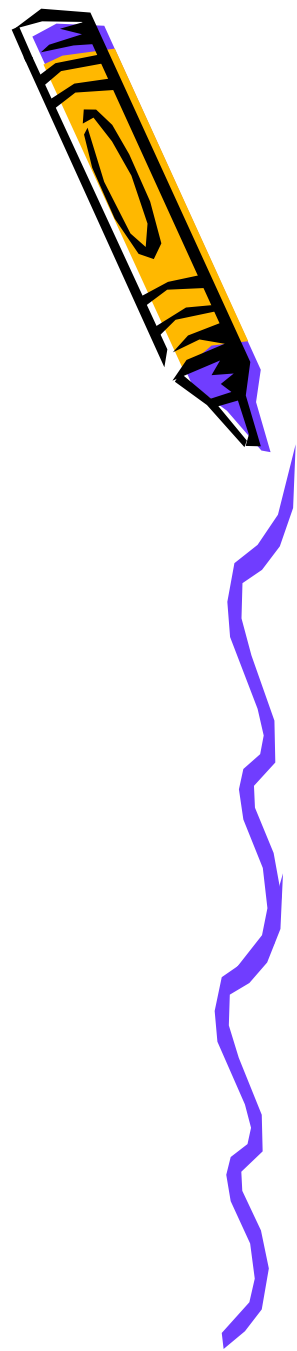
- ПРАВИЛЬНО ВЫБИРАЙ  
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ,  
НЕКОТОРЫЕ ИЗ НИХ ИМЕЮТ  
СОМНИТЕЛЬНУЮ ЦЕННОСТЬ.



# КЛАССИФИКАЦИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР



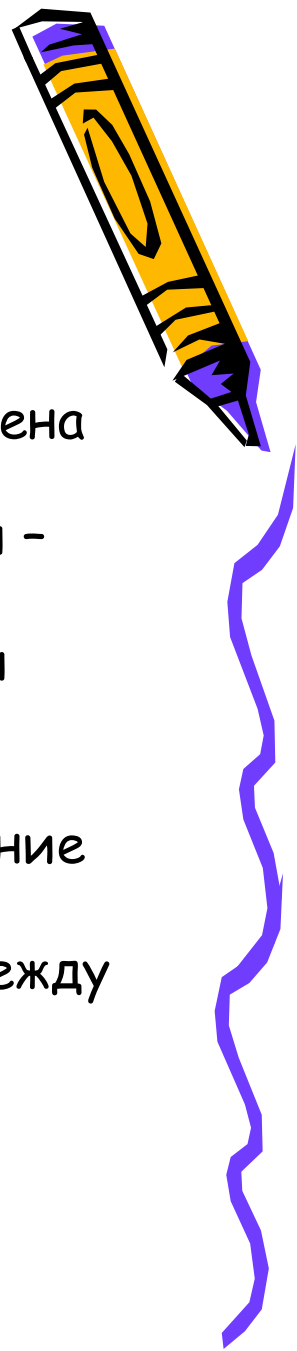
- АДВЕНТУРНЫЕ
- СТРАТЕГИИ
- АРКАДНЫЕ
- РОЛЕВЫЕ
- 3D-АСТІОН
- Логические
- Симуляторы



# 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



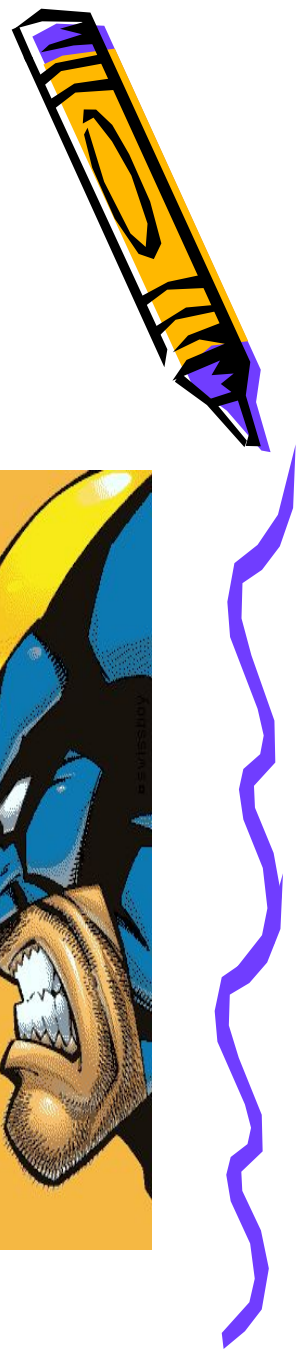
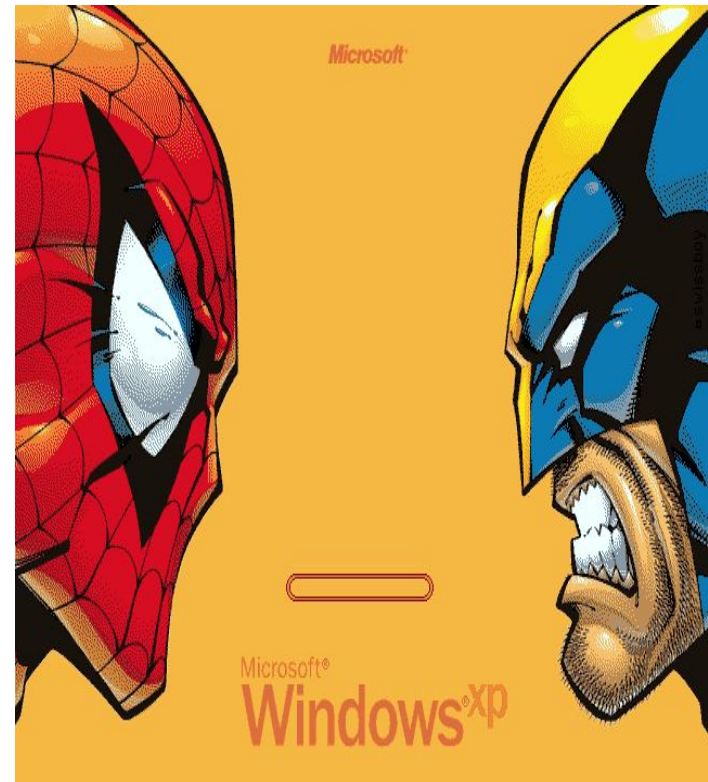
- Характерно поуровневое дробление игры. Награда и цель - переход к следующему эпизоду или миссии.
- Для игры характерна система набора очков и бонусов (дополнительных наград), предоставляемых за особые заслуги.
- Тренируют глазомер, внимание, скорость реакции.
- **ОГРАНИЧЕНИЯ:** для детей младшего школьного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



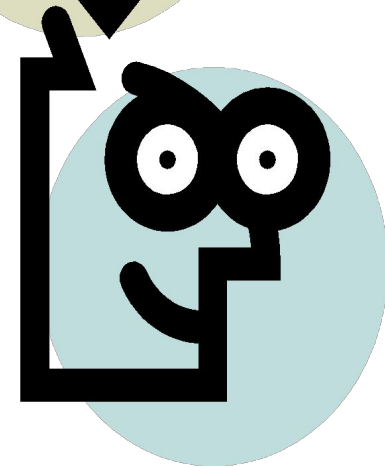
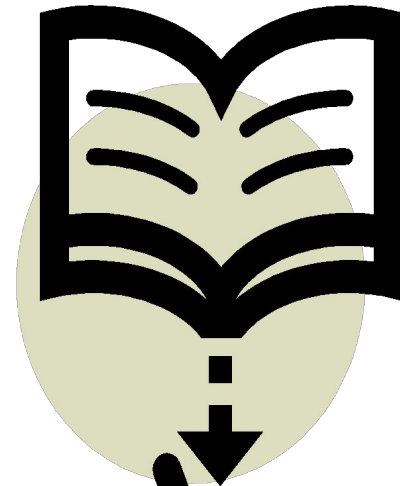
[назад](#)

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.



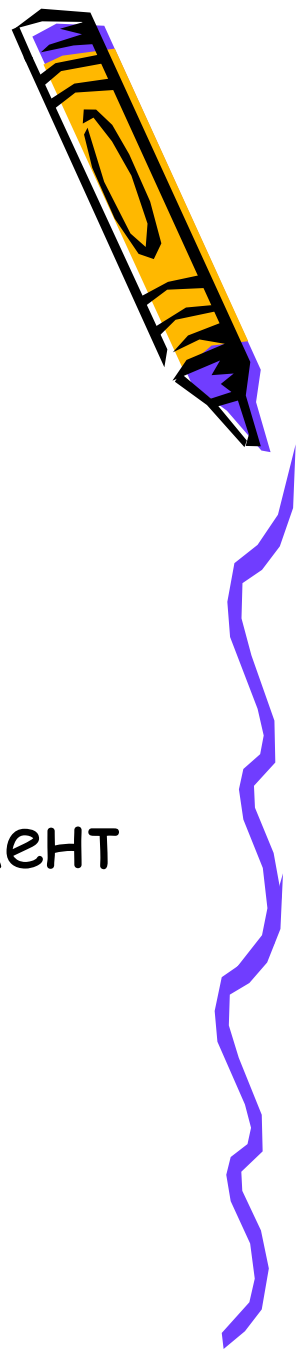
# ИГРЫ-СИМУЛЯТОРЫ (имитаторы)



- 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:**



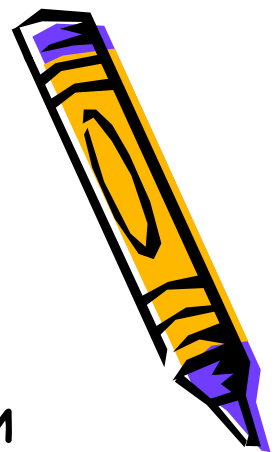
- Умение получать информацию
- Правильно её анализировать и интерпретировать
- Делать выводы и создавать гипотезы
- Уметь ставить проверочный эксперимент
- Корректировать свои дальнейшие действия



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



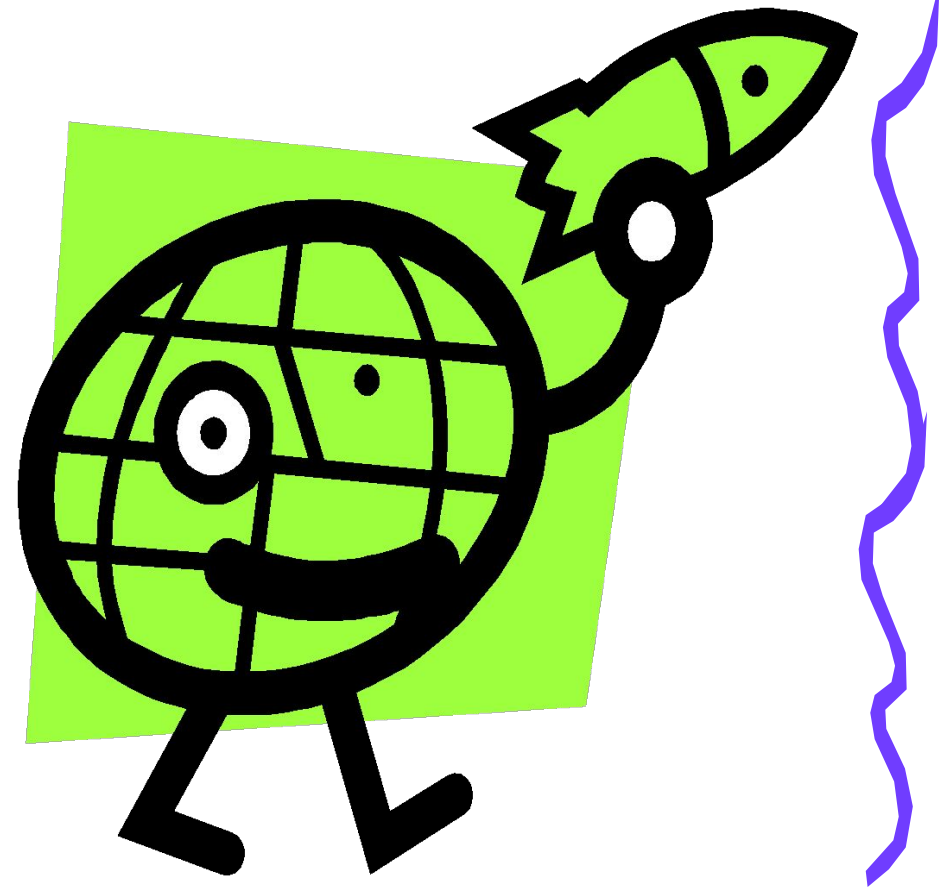
- Компьютерные игры и программы устроены так, что процесс их освоения побуждает ребенка стать исследователем довольно быстро.
- Успех в освоении игровых программ особенно в дошкольном возрасте непременно даст отдачу в быстром и эффективном освоении прикладных программ в школе.



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!

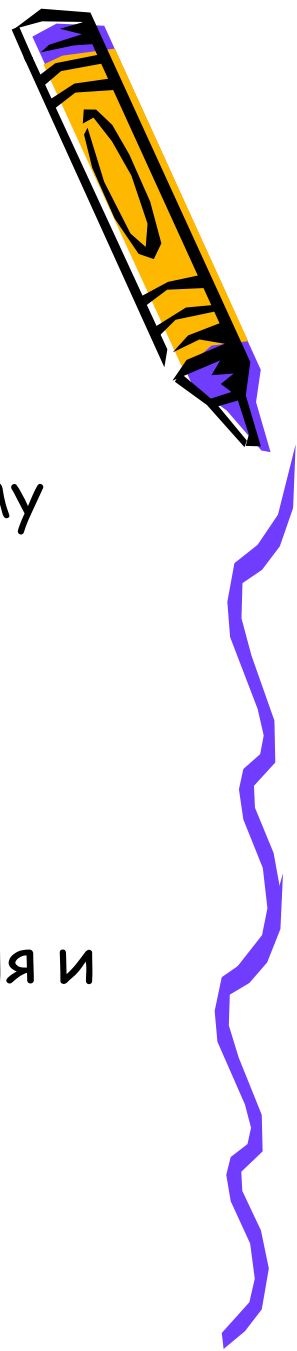


- Если ребенок перевозбужден, надо уменьшить уровень сложности игры или вообще сменить её тип.
- Если ребенок спокоен, ему можно предложить активную, динамическую игру.
- Если вы заметили, что ребенок стал нетерпелив в общении, то это может быть последствием компьютерных игр: дети привыкают к тому, что 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.

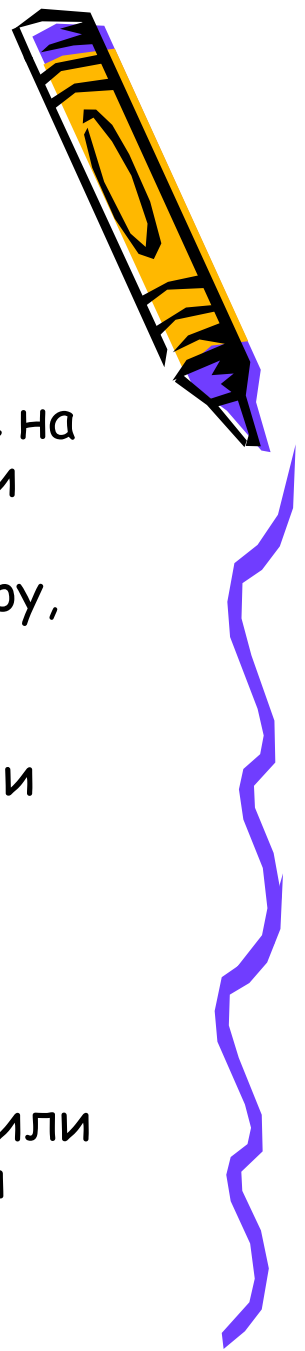


Не отрывай ребенка от  
компьютера, если игра еще  
не завершена -

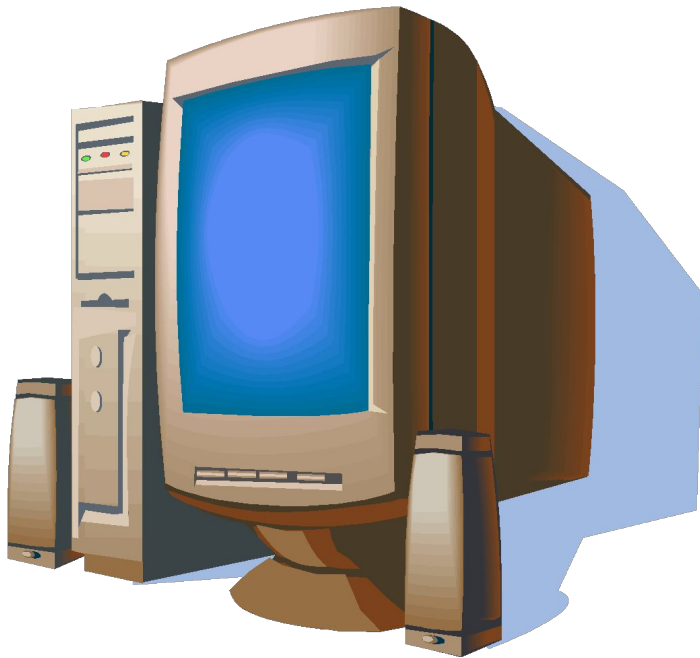
Человек должен  
покидать  
компьютер с  
сознанием успешно  
выполненного  
дела!



# Знаете ли вы свой компьютер?

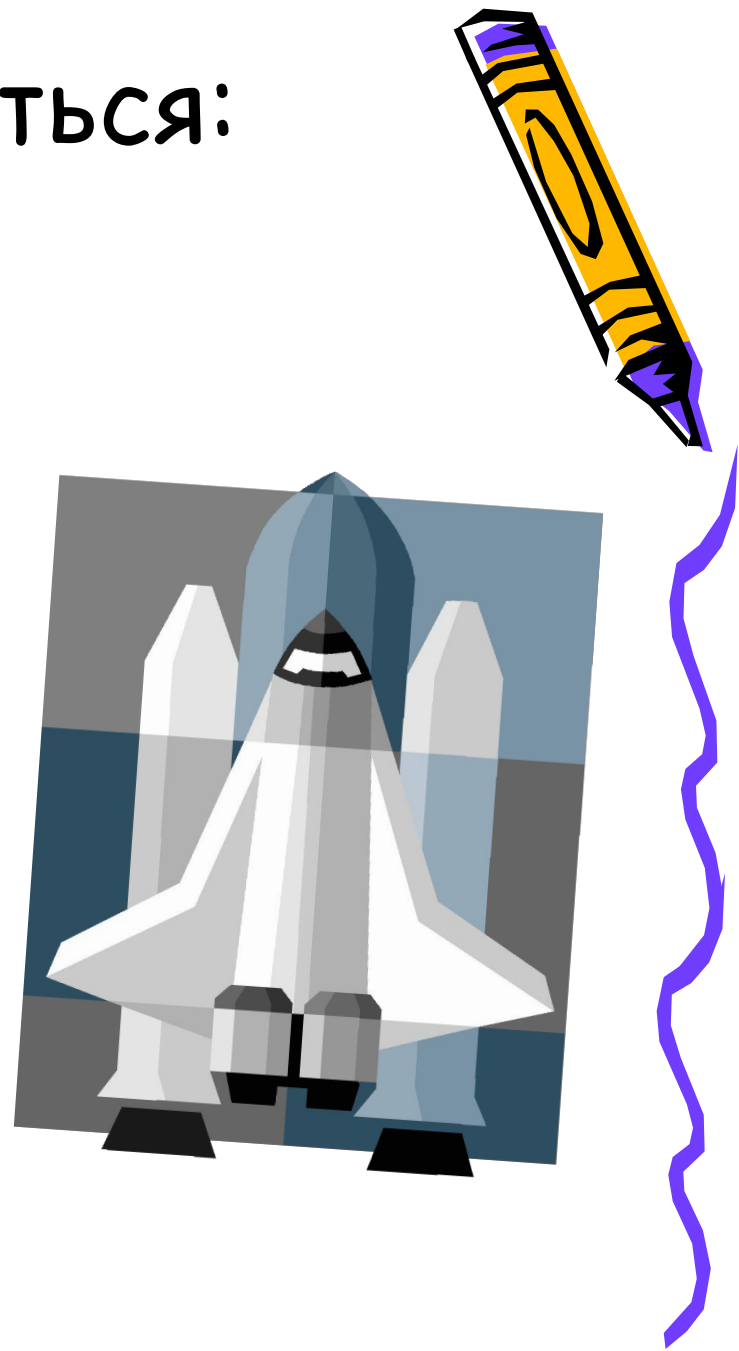


- Следует обращать внимание на систему управления игрой и системные требования, предъявляемые к процессору, оперативной памяти, видеокарте.
- Использование клавиатуры и мыши в некоторых играх (симуляторах) не вызовут у ребенка ничего, кроме раздражения от своей неповоротливости. В таких играх желателен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



# Чего надо опасаться:

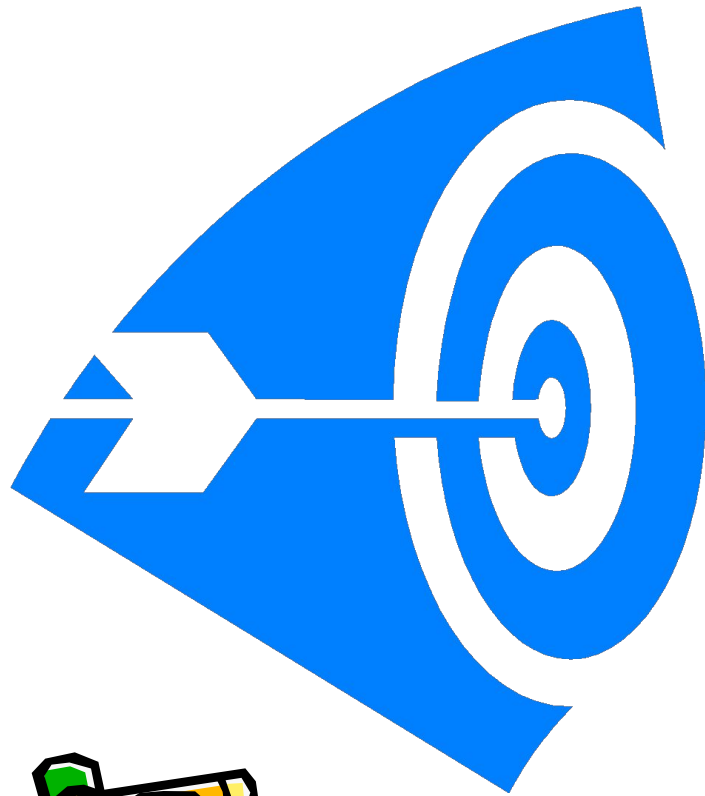
- Ребенок взаимодействует с компьютером посредством игры, т.к. у детей 5-8 лет преобладает наглядно-образное мышление.
- При неправильном подборе игровых программ, в частности основанных на жестокости, агрессивности или чистой развлекательности, возможно такое нежелательное психологическое явление, как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



# В чем это может проявляться:



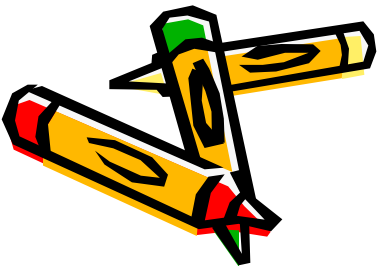
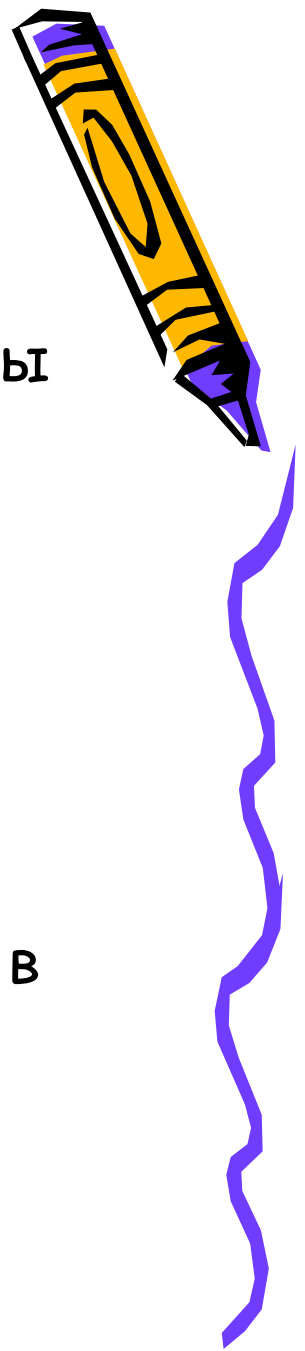
- Нежелание общаться с друзьями
- Нежелание заниматься учебой, спортом, общественной жизнью.
- Ребенок «уходит» в виртуальный мир компьютера



# 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!**

