

Лузгарева Дарья Владимировна

учитель

МАОУ «СОШ №78»

г. Кемерово, Кемеровская область

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ КАК НОВЫЙ ЭЛЕМЕНТ ВОВЛЕЧЕНИЯ УЧЕНИКОВ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПРОЦЕСС (СОЗДАНИЕ ИГРЫ И АПРОБАЦИЯ В 5 КЛАССЕ НА УРОКЕ РУССКОГО ЯЗЫКА)

Аннотация: статья раскрывает потенциал компьютерных игр в части их применения на уроках (это могут быть уроки не только русского языка, но и другие предметы). Это связано, прежде всего, с изменением восприятия информации современными учениками, отличием их типа мышления. И педагог должен учитывать это при работе и подготовке уроков.

Ключевые слова: компьютерные игры на уроках, современный образовательный процесс, уроки русского языка и компьютерные игры, игровая деятельность на уроках.

Современное общество не может представить себя без Интернета, социальных сетей, доступности информации. Информационные технологии очень плотно входят в жизнь не только взрослых, но и детей.

Уже в детском саду дети становятся активными пользователями гаджетов и умеют обращаться с ними. Следовательно, нельзя игнорировать такой факт, что информационные технологии – это часть современной жизни, как и образовательный процесс. Это значимая часть социальной жизни и информационные технологии уже давно плотно проникли в эту сферу общественной жизни: электронные журналы, дневники, мультимедийное оборудование, дистанционное обучение – уже стало привычным для всех.

Это связано в том числе и с развитием общества, с особенностями развития младших и средних школьников, для которых информационная среда – неотъемлемая часть их жизни, поэтому нельзя игнорировать данный факт и нужно использовать информационные технологии во благо воспитания и обу-

чения детей. Сейчас сложно представить себе образовательный процесс без использования информационных технологий. Учителя активно используют программное обеспечение, приложения, сайты и другие информационные ресурсы.

Так, Ковалев В.В. считает, что использование ИКТ при обучении учащихся общеобразовательным предметам значительно увеличивает заинтересованность обучающихся и в тематике урока и в самом образовательном процессе [2, с. 72]. Продолжая мысль, автор говорит о том, что нестандартные формы работы на уроке повышают эффективность обучения, а также помогают создать особый образ учителя: он современный, использует разные классные инструменты, заинтересован в том, чтобы ученики были вовлечены в процесс [2, с. 63]. И это важно для каждого учителя.

Однако сейчас использование простых ИКТ не впечатляет современных школьников. Для них наиболее знакомым и понятным является – игра как один из видов познавательной деятельности, которая знакома ему с самого детства. Игра включает в себя 4 главные черты:

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата;
- творческий, в значительной мере импровизированный, очень активный характер этой деятельности;
- эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция;
- наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую временную последовательность ее развития [1, с. 163].

Таким образом, мы можем говорить, что для учащихся процесс игры – часть образовательной деятельности, во время которой также происходит процесс познания, а, вероятно, он становится еще более активным, чем при традиционных методах подачи материала.

Б.А. Шмелев утверждает, что игра – это формальная система, основанная на правилах, с переменным и поддающимся количественной оценке результа-

том, где разным результатам присваиваются разные значения, игрок прилагает усилия, чтобы повлиять на результат, игрок чувствует привязанность к результату».

Предлагаемое ученым определение игры содержит пять параметров:

1. Правила игры.

2. Результат.

3. Ценности.

4. Усилия: игрок прилагает усилия, чтобы повлиять на результат.

5. Привязанность игрока: игроки привязаны к результатам игры в контексте ощущений [3, с. 60].

Следовательно, методические разработки, которые имеют данные параметры – это игра. Это метод обучения, используя который учитель мотивирует обучающихся к более активной деятельности.

Для проверки теории, что компьютерные игры увеличивают заинтересованность обучающихся в образовательном процессе, была разработана компьютерная мини-игра как учебный материал для проведения контрольных срезов на уроках русского языка и литературы.

Исходя из правил, которые описаны в предыдущем параграфе, можно утверждать, что созданная программа является игрой, поскольку у неё есть:

– правила:

Таблица 1

- Цель игры	- Проверить знания учащихся по разным темам на уроках русского языка и литературы
- Ведущий	- Учитель русского языка и литературы или ученик. Выбирает игрока и следит за игрой и выполнением правил
- Ход игры	- Ведущий определяет ученика, который будет играть. Перед ним на экране или компьютере появляется две колоды карточек, где на одной написано «Д» – действие, а на другой – «П» – правда. Задача игрока выбрать колоду, из которой будет вытянута карточка. - Если ученик выбирает колоду «Правда», то ему нужно будет ответить на вопрос и решить: действительно ли то, что написано на карточке является правдой или нет

	- Если ученик выбирает колоду с обозначение «Действие», то ему необходимо выйти к доске и выполнить ряд учебных действий по предмету (задание написано на карточке). В это время к игре может приступить следующий ученик
- Возможны варианты использования игры	- Выбрать одну карточку из колоды «Делать» и дать задание классу. - Экспресс-опрос по теме только по карточкам «Правда»

– каждый ученик достигает определенного результата: справляется или нет с поставленной задачей (в нашем случае отвечает на вопрос или выполняет определенное учебное действие);

– игра имеет ценности: со стороны ученика – это нестандартный подход, конкурентное преимущество, которое мотивирует учеников к активной деятельности;

– каждый ученик прилагает усилия, применяет полученные знания, чтобы повлиять на результат;

– результат ценен для ученика, потому что его достижение стоило ему много времени, а следовательно, этот результат лучше зафиксирован в памяти.

Игра создана при помощи программы Unity – среда для разработки компьютерных игр. Это простая программа, которая помогает создавать разные игры для игровых платформ и операционных систем. По классификации игр компьютерная игра «Правда или действие» относится к играм на развитие памяти и внимания, где главной целью является запоминание и усвоение нового материала.

Компьютерная мини-игра «Правда или действие» была апробирована на учениках 5 «З» класса МАОУ «СОШ №78». Основной темой была: части речи, также в карточках были представлены темы по орфографии, такие как чередование корней, знаки препинания при прямой речи и другие.

Ученикам было предложено заранее повторить пройденный материал, стоит отметить, что подобную игру лучше проводить по уже изученному материа-

лу. Игра проходила по правилам, описанным в Таблице №1. Апробация помогла сделать ряд выводов:

1. Ученики активно участвовали в процессе. Отвечать (играть) хотел каждый.
2. В случае неудачи игрока было очевидно, что в данной теме есть пробелы, следовательно, учитель может составить для такого ученика план индивидуальной работы.
3. Заинтересованность детей была крайне высока, после окончания игры поступали просьбы провести её ещё раз.

Таким образом, применение компьютерных игр на уроках русского языка и литературы способствует активному вовлечению детей в процесс, заинтересованности и стремлению добиться результат. Также апробация показала, что игра подходит для проведения урока и её легко провести как способ контроля знаний учащихся.

Однако данные разработки могут столкнуться с определенными трудностями, что связано прежде всего с человеческим фактором. Для разработки необходимы дополнительные навыки, или создание команды из разных учителей. На сегодняшний день можно выделить следующие трудности, с которыми сталкиваются учителя:

1. Высокая затрата времени на подготовку к уроку. Классический урок требует подготовки, а урок с применением информационных технологий – это двойной объем работы. Решить данную проблему можно за счет подготовки в свободное от работы время или в период каникул.
2. Отсутствие технических навыков у учителя, что не позволяет ему использовать различные информационные технологии. Данная проблема может решаться путем обучения учителей специальным навыкам работы с техническими устройствами.
3. Нет технического оснащения кабинетов. Решение этой проблемы выходит на более высокие уровни, такие как администрация школы или выше.

Список литературы

1. Каткова А.Л. Категория цели в педагогической теории компьютерных игр / А.Л. Каткова // Вестник ВятГУ. – 2009. – №3 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/kategoriya-tseli-v-pedagogicheskoy-teorii-kompyuternyh-igr>

2. Ковалев В.В. Информационные технологии в образовании / В.В. Ковалев // Перспективы развития информационных технологий. – 2016. – №28 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/informatsionnye-tehnologii-v-obrazovanii>

3. Шмелев Б.А. Лингводидактический потенциал обучающих компьютерных игр / Б.А. Шмелев // Вестник ТГУ. – 2021. – №192 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/lingvodidakticheskiy-potentsial-obuchayuschih-kompyuternyh-igr>