

К. Н. Альбрехт

МЕСТО КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР В ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

Диапазон использования компьютера в учебно-воспитательном процессе очень велик: от тестирования обучающихся, учета их личностных особенностей до игры. Компьютер может быть как объектом изучения, так и средством обучения, т.е. возможны два вида направления компьютеризации обучения: изучение информатики и также его использование при изучении различных предметов. При этом компьютер является мощным средством повышения эффективности обучения. Еще никогда учителя не получали столь мощного средства обучения.

Компьютерные игры расширили возможности предъявления учебной информации. Применение цвета, графики, звука, современных средств видеотехники позволяет моделировать различные ситуации и среды.

Компьютерные игры позволяют усилить мотивацию ученика. Не только новизна работы с компьютером, которая сама по себе способствует повышению интереса к учебе, но и возможность регулировать предъявление учебных задач по степени трудности, поощрение правильных решений позитивно сказывается на мотивации.

Кроме того, компьютерные игры позволяют полностью устранить одну из важнейших причин отрицательного отношения к учебе - неуспех, обусловленный непониманием, значительными пробелами в знаниях. Работая на компьютере, ученик получает возможность довести решение задачи до конца, опираясь на необходимую помощь. Одним из источников мотивации является занимательность.

Возможности компьютерных игр здесь неисчерпаемы, и очень важно, чтобы эта занимательность не стала преобладающим фактором, чтобы она не заслоняла учебные цели.

Компьютер позволяет существенно изменить способы управления учебной деятельностью, погружая обучающихся в определенную игровую ситуацию, давая возможность обучающимся запросить определенную форму помощи, излагая учебный материал с иллюстрациями, графиками и т.д.

Значительно расширяются типы задач, с которыми обучающиеся работают:
моделирование, составление алгоритма, программирование и т.д.

Компьютер позволяет качественно изменить контроль за деятельностью обучающихся, обеспечивая при этом гибкость управления учебным процессом. Компьютер позволяет проверить все ответы, а во многих случаях он не только фиксирует ошибку, но довольно точно определяет ее характер, что помогает вовремя устранить причину, обуславливающую ее появление. Ученики более охотно отвечают компьютеру и если компьютер ставит им двойку, то горят желанием как можно скорее ее исправить. Учителю не нужно призывать обучающихся к порядку и вниманию. Ученик знает, что если он отвлечется, то не успеет решить пример или записать слово, т.к. на экране через 10-15 секунд появится следующее задание.

Компьютерные игры способствуют формированию у обучающихся рефлексии своей деятельности, позволяет обучающимся наглядно представить результат своих действий.

Применение компьютерной техники делает урок привлекательным и по-настоящему современным, происходит индивидуализация обучения, контроль и подведение итогов проходят объективно и своевременно.

Учитель начальной школы обязан научить детей учиться, сохранить и развить познавательную потребность обучающихся, обеспечить познавательные средства, необходимые для усвоения основ наук. Поэтому одна из главных целей - развивать познавательные процессы.

Познавательная деятельность развивает познавательные процессы, логическое мышление, внимание, память, речь, воображение, поддерживает интерес к обучению. Все эти процессы взаимосвязаны.

Активизировать внимание ученика, заинтересовать в правильном создании изображения помогает учителю использование специальных программ ЭВМ.

Умение грамотно организовать работу на уроке, создать условия непринужденности и заинтересованности у всех обучающихся позволяет учителю использовать дополнительные возможности (например, применение компьютерных игр) для развития способностей каждого ребенка. Такая организация занятий помогает в более короткое время вспомнить и закрепить те приемы, которые известны детям с дошкольного возраста, полнее обеспечить овладение вновь показанными учителем.

Развивающее значение компьютерных игр для развития способностей младшего школьника очень велико. Применение компьютеров на уроке создает эмоциональный настрой, это, в свою очередь, положительно сказывается на развитии детей. Это вызывает большой интерес у детей к изучаемому термину или понятию, повышает внимание и в то же время является повторением известных ранее названий материалов и инструментов, терминов.

Особенно важно применение компьютеров после продолжительного объяснения нового материала или многократного повторения способа изображения, чтобы снять у ребенка усталость. С этой целью можно использовать игровые программы, где, например, детям предлагается разложить в определенной последовательности репродукции картин с изображением разных времен года, разложить их по жанрам, объединить предметы декоративно-прикладного искусства в группы по видам или составить узор из отдельных разных предлагаемых элементов.

Во внутреннем (содержательном) плане компьютерные игры во многом сходны с традиционными играми, но имеют и принципиальные отличия.

Во-первых, многие компьютерные игры строятся по принципы постепенного усложнения игровой и дидактических задач, как бы поддерживая ребенка в «зоне ближайшего развития».

Во-вторых, такая «этапность», заложенная в программе, часто не позволяет перейти на следующий этап без выполнения задания предыдущего уровня. В других играх можно с помощью выбора в «меню» произвольно выбирать уровень сложности задания. В некоторых играх программа сама подстраивается под ребенка и предлагает ему новые задания с учетом его прежних ответов: более сложные, если задания выполняются успешно, или более простые - в обратном случае.

В-третьих, многие игры в отличие от традиционных содержат элементы случайности. В компьютерных программах этот технический прием широко применяется для придания игре новизны, неожиданности, чуда. Как бы вдруг могут возникать новые персонажи, новые ситуации, неожиданные явления и взаимосвязи. Случайно возникающими, динамично изменяющимися даже внутри одной игры, чего не бывает в играх традиционных.

Благодаря взаимосвязи разных видов игр, в том числе и компьютерных, ребенок овладевает умением самостоятельно и инициативно решать игровые задачи, постепенно усложняющиеся по способу управления, содержанию знаний, степени обобщенности действий, поднимаясь в своем развитии на более высокий уровень.

Компьютерные игры имеют особую направленность. Они не только стимулируют индивидуальную деятельность детей, их творческий потенциал, но и являются замечательным средством, объединяющим детей в интересных групповых играх, способствуют их неформальному общению, если за одним компьютером одновременно играют два - три ребенка.

Компьютерные игры, в отличие от других видов игр, позволяют ребенку увидеть не только продукт своей деятельности, но и динамику творчества. Все это ведет к способности объективно оценивать результаты и ход собственной деятельности.

Компьютерные игры приобретают огромные преимущества по сравнению с другими играми. Они открывают путь к осознанию своей деятельности.