

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ В СОВРЕМЕННОМ УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ

Домостой А. А. (УО МГПУ им. И. П. Шамякина, г. Мозырь)

Научный руководитель – А. Н. Асташова, канд. пед. наук, доцент

В современном обществе компьютерные технологии тесно связаны с жизнью человека.

У подростка социальные сети отнимают значительную часть времени, они не представляют себя без смартфонов и персональных компьютеров.

Происходит переосмысление отношения людей к информационным технологиям, компьютерные игры – это не просто сфера развлечения, а отдельная научная дисциплина (от англ. «gamestudies» или «ludology» – людология). Gamestudies – это междисциплинарная наука: считается, что видеоигры нельзя рассматривать только со стороны геймплея или истории, поэтому ученые, такие, как Ян Богост, Тим Шейфер, Эрик Уолпоу рассматривают их с точки зрения социологии, психологии, культурологии, программирования. На данный момент происходит переосмысление видеоигр, их приравнивают к виду спорта. Киберспорт официально признан в ряде стран: таких, как США, Китай, Южная Корея, Япония, Россия. А с недавнего времени и у нас зарегистрировано республиканское общественное объединение «Белорусская федерация киберспорта». Вокруг игр имеется множество споров и противоречий по следующим вопросам: Какое влияние оказывает видеоигры на подростка? Вызывает ли зависимость, как наркотики? Приводят ли видеоигры к выбросу дофамина, тем самым подвергая риску здоровье учащихся. Существуют и положительные тенденции компьютерных игр: могут помочь замкнутым в себе учащимся стать более раскованными; научиться получать удовольствие от взаимодействия с другими людьми; развить интеллектуальные способности, внимательность, логическое мышление, быстроту принятия решения; моторные навыки. Анализируя научно-популярную и методическую литературу, мы сделали попытку систематизировать игры по направлениям для получения новых знаний. Например, для получения общественно-научных знаний целесообразно использовать игры, повествующие историю человечества как, например, «Age of Empires» знакомит с историей нашей планеты и древней цивилизации. В этой игре можно встретить известных правителей и повторить их путь к славе. Для более полного изучения истории существуют игры Civilization, «Europa universalis», «Totalwar», в которых от действия игрока зависит судьба не только государства, но и планеты. Таким образом, можно изучить географию, экономику и социологию; ознакомиться с бытом и культурой других стран и народов. Каждая игра имеет свои особенности исторического периода, отражает реалии того времени. В области естественно-научных знаний проще всего найти проекты, связанные с физикой и химией. Так, например, игра «Kerbal space program» знакомит с физическими явлениями. За юмористической картинкой игрока ожидает физическая модель. Чтобы собрать работающий космический корабль и вывести его на орбиту, придется учитывать все те силы, которые влияют на реальные космические аппараты. Многие игры основаны на художественных произведениях: научно-фантастических и фэнтезийных книгах. Серия игр по «Властелину колец» вдохновлена творчеством профессора Толкина. Отдельно можно назвать вольные интерпретации «American McGee's Alice» по мотивам «Алисы в стране чудес» и др. Вместе с тем, необходимо понимать, что не все игры подойдут для современного школьника, так как они предназначены для разных возрастных групп, могут отличаться как сложностью в освоении, так и в наличии различного материала, не рекомендуемого для показа детям.

В ходе нашего исследования мы попытались определить, готовы ли будущие учителя применять компьютерные игры в педагогическом процессе. С этой целью мы провели анкетирование студентов специальности «Начальное образование» (20 человек), получив следующие результаты, которые представлены в таблице.

Таблица – Результаты анкетирования

Вопросы	Да	Нет	Затрудняюсь ответить
	Количество (%)		
Знаете ли вы значение таких понятий как “Киберспорт”, “Геймер”?	20 (100%)	0	0
Считаете ли вы необходимым знания о компьютерных играх?	2 (10%)	12 (60%)	6 (30%)
Владете ли вы необходимыми знаниями для использования компьютерных игр?	17 (85%)	0	3 (15%)
Считаете ли себя подготовленными к использованию в процессе обучения компьютерных игр?	0	12 (60%)	8 (40%)
Необходима ли подготовка будущих учителей в вопросах по использованию компьютерных игр?	14 (70%)	1 (5%)	5 (25%)

На основе этих данных можно сделать вывод, что большинство студентов считают необходимой подготовку будущих учителей в вопросах по использованию компьютерных игр (70%), значит, компьютерные игры можно использовать в процессе обучения, так как они способны активизировать познавательную деятельность современного школьника и сделать учебный процесс более увлекательным и интересным.