

Обучающие и развивающие компьютерные игры

Проживая в XXI веке, мы не можем отрицать влияние технологий на каждую сферу жизни человека и общества. Методы и подходы к организации различных областей деятельности изменяются пропорционально развитию и появлению новых технологий. Под действие технологий попадает без исключений всё: от сельского хозяйства и медицины до военной отрасли и образования.

Если ещё двадцать лет назад никто не мог и подумать использовать IT-технологии в образовательном процессе, то на данный момент практически в каждой школе есть как минимум компьютер и предмет информатики, не говоря уже о других достижениях этой области. И я считаю, что следование за научными тенденциями - хороший процесс в рамках образовательной системы. Конечно, можно привести аргументы против, например, перегрузка информацией, рассеивание внимания, поэтому сразу стоит сказать, что всего должно быть в меру.

Однако, говоря об IT, я имею ввиду не только компьютер, но и то, что в этот компьютер можно "поместить". А именно, обучающие и развивающие компьютерные игры и программы, которые уже используются или могут быть использованы в образовательном процессе, начиная с дошкольного образования и заканчивая высшими учебными заведениями.

И первым делом стоит сказать, что игра как образовательная составляющая предлагалась к использованию многими педагогами и психологами.

Говоря о дошкольном образовании, нужно сказать, что существует множество игр различных жанров, которые доступными способами объясняют основы счёта, родного языка, рисования, а также

развивают логическое и аналитическое мышление. В таких играх для дошкольников используются узнаваемые детьми персонажи народных сказок и герои мультфильмов, что, несомненно, положительно влияет на заинтересованность и вовлеченность детей.

Кроме развития навыков, на которые непосредственно направлены эти игры, дети также начинают разбираться в устройстве и использовании компьютера, что упрощает будущее обучение в школе и ВУЗах.

На личном опыте могу сказать, что подобные игры не только развлекали маленького меня, но и помогли приобрести некоторые полезные навыки, которые стали фундаментом для будущих знаний.

Так что я отдаю свой голос за использование подобных игр в образовательном процессе. Опять же, дозированно.

Школьное образование. Во многих школах урок информатики построен так, что ученикам только спустя несколько лет обучения разрешают потрогать компьютер, и только к старшим классам появляются действительно полезные занятия, направленные на обучение работе в офисных программах и основы программирования и создания сайтов. Это странно, поскольку существуют действительно полезные программы и конструкторы, которые в простой и игровой форме способны в гораздо более короткие сроки дать необходимую базу и развить навыки в заданной области.

Если мы берем возможность использование игр и программ в рамках остальных школьных программах, то опять таки использование, например, интерактивных компьютерных 3D-

моделей существенно упростит учебный процесс и повысит интерес учеников к школе.

Мой девиз в этом случае: "за рамки привычного, не нарушая традиций".

Интерактивное обучение не должно вытеснять традиционные формы, но может дополнять, улучшая и заполняя пробелы устоявшейся системы.

В любом случае, нельзя отрицать положительных сторон внедрения в процесс обучения образовательных и развивающих компьютерных игр и программ, которые позволят расширить и дополнить кругозор обучающихся и приобрести новые полезные навыки, а также упростить и сделать интереснее многие стороны образовательного процесса.