

## Содержание:

Image not found or type unknown



## Введение

Школьный возраст является ответственным этапом детства. Именно в этом возрастном периоде определяются большие потенциальные возможности разностороннего развития ребенка...

Игра в детстве имеет высокое развивающее значение. Сами по себе игры становятся новыми. Большой интерес для школьников представляют подвижные игры. Это игры, заставляющие думать, предоставляющие возможность ребенку проверить и развить свои способности, включающие его в соревнования с другими сверстниками. Участие школьников в таких играх способствует их самоутверждению, развивает настойчивость, стремление к успеху и различные мотивационные качества. В таких играх совершенствуется мышление, включая действия по планированию, прогнозированию, взвешиванию шансов на успех, выбору альтернатив.

## Игровая программа

Еще на заре вычислительной техники стало ясно, что ЭВМ не просто быстро работающая счетная машина, а нечто большее. Она оказалась способной реализовать программы, с помощью которых можно сочинять музыку, преобразовывать тексты и играть в разнообразные игры (см. Машинная музыка, ЭВМ в литературоведении, Синтез текстов, Компьютерные игры). Так возникли специальные игровые программы. ЭВМ с их помощью "научились" играть сначала в простейшие игры типа любимой всеми школьниками игры "Морской бой". Затем компьютеры овладели куда более сложными играми. Появились программы для игры в шашки и шахматы, го и карточные игры.

Все игры, которые создало человечество, делятся на два типа. К первому относятся те, в которых отсутствует элемент случайности. В таких играх можно теоретически

перебрать все варианты партий и на каждом шаге выбрать из этих вариантов наилучший. Поскольку ЭВМ делает такой перебор гораздо быстрее человека и может оценить большее число возможных вариантов игры, то там, где машина успевает перебрать все варианты, она имеет явное преимущество перед человеком. Так, например, происходит при игре в шашки. Машинная шашечная программа оказывается не слабее лучших игроков в русские шашки.

Но наибольший интерес представляют игры, в которых число вариантов хотя и конечно, но столь велико, что ЭВМ не может перебрать их в полном объеме. Примером могут служить шахматы или го. В таких играх ЭВМ, подобно человеку, действуют эвристически, оценивая свой выбор лишь на несколько ходов вперед. Принцип, положенный в основу составления программ для игры в шахматы, сформулировал немецкий математик Э. Цермело. Он доказал, что возможна объективная оценка любой шахматной позиции, если в ходе игры ни один из играющих не допустит ошибки. Оценку позиции и лучший выход из нее можно определить при помощи полного перебора вариантов, но, как уже было сказано, практически это невозможно сделать даже на самой быстродействующей из известных сейчас ЭВМ. Поэтому ЭВМ оценивает только начало каждого положения партии на несколько ходов вперед, обычно не более чем на 7 - 8 ходов, и отбраковывает все те продолжения, которые представляются неперспективными.

Ко второму типу игр относятся те, в которых элемент случая играет важную роль. Так, в карточных играх многое зависит от того, какие карты из колоды оказались на руках у играющего. В игре "Морской бой" нет информации о расположении "кораблей" противника, и поражение во многом случайно. В таких играх программы для ЭВМ используют специальные приемы формирования случайно выбираемых ходов, что часто дает им преимущество перед людьми, ибо, как известно из психологии, люди по своей природе не могут выбирать альтернативы случайно. Они всегда отдадут предпочтение какой-либо из них, опираясь на несущественные соображения. Правда, они могут моделировать процесс случайного выбора, бросая, например, игральную кость или монетку, но обычно в играх игнорируют эту возможность.

Игровые программы, как правило, не используют результаты математической теории игр (см. Теория игр), а имитируют поведение опытных игроков или коллективный опыт таких игроков.

## **Виды игр**

Виды игр: сюжетно-ролевые игры. Компьютерные игры. Телевизионные игры. Творческие конкурсы. Игровые конкурсные программы. Интеллектуально-творческие игры. Дидактические игры. Карточные игры делятся на азартные, коммерческие и престижные.

Интеллектуально-творческие игры: предметные забавы; сюжетно-интеллектуальные игры; дидактические игры (учебно-предметные, обучающие, познавательные); строительные, трудовые, технические, конструкторские; электронные, компьютерные игры, игры-автоматы (кнопочные игры); игровые методы обучения.

Компьютерные игры - особый класс игровых программ, получивших широкое распространение в годы массового использования персональных ЭВМ.

Игровые программы расчленяются на несколько функциональных блоков: блок ввода общей информации об игре, блок формирования исходного и текущего состояния, блок ввода (и вывода) информации о сделанном ходе, блок анализа ситуации и выбора очередного хода и, наконец, блок наглядного отображения ситуации и сделанного хода на дисплее для игрока, играющего с машиной.

Игровые программы иногда включают в состав системного программного обеспечения персональных ЭВМ, а также, записанные на дискетах, они поступают на рынок программных средств для этих машин.

Социальные игры: творческие сюжетно-ролевые (подражательные, режиссерские, игры-драматизации, игры-грёзы); деловые игры (организационно-деятельностные, организационно-коммуникативные, организационно-мыслительные, ролевые, имитационные).

типы культурно-досуговых программ:

#### 1. Разовая игровая программа.

Разовая игровая программа не требует подготовки участников. Для описания разовой игровой программы может быть достаточно сценарного плана.

Документом, подтверждающим квалификацию, мастерство, педагогическую культуру организатора игры, является литературный сценарий.

2. Конкурсно-игровая программа по заданной тематике. предполагает предварительную подготовку участников. Это может быть турнир, КВН, всевозможные интеллектуальные игры и др. Образовательный и воспитательный смысл таких программ состоит в подготовке, придумывании, совместном

творчестве детей.

3. Игра-спектакль. Чтобы провести игру-спектакль, необходима группа ведущих игровой программы.

4. Театрализованная игра. Требует погружения артистов и зрителей в определенную атмосферу, имеет четкую конструкцию игровой ситуации, достаточно длительный период подготовки

5. Зрелище. (концерт, литературно-музыкальная композиция, спортивное состязание и др.) характеризуется наличием исполнителей и зрителей.

6. Праздник – особо значимый и трудоемкий по подготовке и организации тип досуговой программы.

## **Театрализованная игра**

В театрализованной игре осуществляется эмоциональное развитие: дети знакомятся с чувствами, настроениями героев, осваивают способы их внешнего выражения, осознают причины того или иного настроения. Велико значение театрализованной игры и для речевого развития (совершенствование диалогов и монологов, освоение выразительности речи). Наконец, театрализованная игра является средством самовыражения и самореализации ребенка.

Характерными особенностями театрализованных игр являются литературная или фольклорная основа их содержания и наличие зрителей (Л.В. Артемова, Л.В. Ворошнина, Л.С. Фурмина и др.). Их можно разделить на две основные группы: драматизации и режиссерские (каждая из них, в свою очередь, подразделяется на несколько видов).

В играх-драматизациях ребенок, исполняя роль в качестве "артиста", самостоятельно создает образ с помощью комплекса средств вербальной и невербальной выразительности. Видами драматизации являются игры-имитации образов животных, людей, литературных персонажей; ролевые диалоги на основе текста; инсценировки произведений; постановки спектаклей по одному или нескольким произведениям; игры-импровизации с разыгрыванием сюжета (или нескольких сюжетов) без предварительной подготовки.

В режиссерской игре "артистами" являются игрушки или их заместители, а ребенок, организуя деятельность как "сценарист и режиссер" управляет "артистами". "Озвучивая" героев и комментируя сюжет, он использует разные средства вербальной выразительности. Виды режиссерских игр определяются в соответствии с разнообразием театров, используемых в детском саду: настольный, плоскостной и объемный, кукольный (бибабо, пальчиковый, марионеток) и т.д.

Общим всех для театрализованных игр является наличие зрителей.

## **Видеоигры**

Видеоигра — игра с использованием изображений, сгенерированных электронной аппаратурой. Другими словами, видеоигра является электронной игрой, которая базируется на взаимодействии человека и устройства посредством визуального интерфейса, например телевизора или монитора компьютера.

## **Другие определения термина:**

компьютерная игра, воспроизводимая на экране телевизора с помощью игровой приставки.

видеоигровое устройство (предметом которого является видеоигра) — бытовой радиоэлектронный аппарат, предназначенный для отображения игровой информации на экране телевизионного приёмника или бытового видеомонитора.

Вместе с тем в настоящее время термины компьютерная игра и видеоигра могут употребляться как синонимы и взаимозаменяться

## **Конкурсно-игровая программа**

Конкурсно-игровая программа – это театрализованное представление, основой которого являются игры, конкурсы, забавы, розыгрыши. Главное отличие конкурса от игры заключается в том, что конкурс предполагает обязательное наличие победителя, в игре же могут быть варианты.

Забава – массовая форма игрового действия, связанная с музыкально ритмическими или пластическими играми. Например, в песне «В лесу родилась

елочка» вместо буквы «р» играющие хлопают в ладоши.

Розыгрыш – игровое действие, эстетический смысл которого – неожиданность результата. Например, «Двойные фамилии»: ведущий называет первую часть фамилии, а зрители – вторую: Соловьев... (Седой), Мамин... (Сибиряк), Гарин... (Михайловский)..., а последним называется Минин ... – обычно весь зал говорит «Пожарский», но это не двойная фамилия!

## **Классификация игр.**

- по области деятельности (физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические);
- по характеру педагогического процесса (обучающие, тренинговые, контролирующие, обобщающие, познавательные, воспитательные, развивающие, репродуктивные, продуктивные, творческие, коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические);
- по игровой методике (предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, соревновательные, драматизации);
- по предметной области (математические, экологические, физические, искусствоведческие, музыкальные, литературные, прикладные, производственные, спортивные, народные, туристические, управленческие, экономические, педагогические, досуговые и др.);
- по игровой среде (с предметами и без предметов, компьютерные (игры-автоматы и аттракционы), осуществление посредством технических приспособлений; пространственно-временные).

Из всего многообразия игр нами выделены основные группы, которые можно отнести к условиям проведения игр, содержащим классификационные признаки:

-игры по времени проведения;- игры по месту проведения;-игры по возрасту участников;

-игры по степени регулирования;-игры с предметами и без предметов;-игры по содержанию.

# Особенности, принципы, формы игровой деятельности, влияние на человека

Несмотря на обилие теории игровой деятельности, игра остается загадкой для ученых. Игра является жизненно необходимым компонентом деятельности для человека. Прежде всего надо уточнить понятие «Игровая деятельность», «игра». Наиболее общее определение игры дает, пожалуй, Советская энциклопедический словарь: «Игра - вид не продуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе».

Наша цель - попытаться приступить к построению методологии игровой деятельности. Необходимо сделать ряд оговорок относительно того, что мы не будем считать игровой деятельностью.

Во-первых, это все то, что называется играми в математической теории игр и в исследовании операций. Теория игр анализирует профессиональную деятельность, предполагающую в каждом случае наличие определенной цели, что, соответственно, не подпадает под определение игры в истинном смысле, поскольку она направлена на процесс, а не на результат.

Во-вторых, это профессиональные имитационные игры: деловые игры, организационно-деловые, управленческие игры и т.д., в которых имитируется какая-либо деловая, производственная и т.д. ситуация, и группа профессионалов должна совместно найти оптимальное решение.

В-третьих, это учебные игры. Хотя их и называют играми, они таковыми в строгом смысле не являются, поскольку эти формы деятельности преследуют определенную цель, в данном случае учебную.

В-четвертых - игротерапия, также преследует определенную цель, в данном случае лечебную.

Как мы поняли, есть много разных игр. От детских развивающих (моторику рук, мышление и т.д.) до компьютерных игр в особенности видеоигр, которые так часто показывают по телевизору, что они всему вред и ломают психику детей. Но есть специальные приложения, VR очки помогающие в работе (архитектуры, проектирование, рисование). Есть симуляторы, которые активно используют, чтобы водить машину, летать на самолётах. Но я не отрицаю существования «страшных»

игр , где надо убивать кого-либо. Скажем тех, которые следует запретить, но это создано лишь для развлечения для покупателей, и для прибыли создателей.

А если брать сегодняшний момент жизни, то игры вышли на новый уровень, а именно – киберспорт. К примеру возьмём компьютерную многопользовательскую командную игру в жанре multiplayer online battle arena, разработанная Valve Corporation. DOTA 2

По ней проводят турниры с общим призовым фондом в 20 миллионов долларов . Для жителей некоторых стран стать киберспортсменом смысл жизни, поэтому ничего плохого в играх я не вижу.

## **Заключение**

Игра - это деятельность, в которой ребенок сначала эмоционально, а затем интеллектуально осваивает всю систему человеческих отношений. Они комплексно воздействуют на интеллектуальную, эмоциональную, волевую, коммуникативную и другие стороны подрастающей личности.