

Содержание:

image not found or type unknown



ВВЕДЕНИЕ

В настоящее время в обществе сложилось новое понимание основной цели образования. Учитель в первую очередь должен заботиться о формировании у ученика способности к саморазвитию, которая обеспечит интеграцию личности в национальную и мировую культуру. В связи с этими изменениями в “Основных направлениях реформы общеобразовательной и профессиональной школы” придается большое значение совершенствованию методов обучения. Методы обучения являются одним из компонентов целостной методической системы обучения. Лидирующую роль среди этих компонентов методики играют цели обучения.

Изменение целей обучения сказалось не только на содержании обучения, но повлекло за собой заметные изменения и других компонентов методики, и, прежде всего методов обучения. Это конкретно проявилось в том, что для школы были созданы новые учебники, разработаны новые методики, создается новая система средств обучения.[\[1\]](#)

Компетентность в области информационных и коммуникационных технологий (ИКТ) является одной из приоритетных целей образования. Возможность ее формирования напрямую связана с активной деятельностью обучающихся в информационной компьютерной среде. Использование информационных и коммуникационных технологий (ИКТ) в учебном процессе является актуальной проблемой современного профессионального образования.

Использование информационно-компьютерных технологий открывает для преподавателя новые возможности в преподавании своей дисциплины. Изучение любой дисциплины с использованием ИКТ дает обучающимся возможность для размышления и участия в создании элементов урока, что способствует развитию интереса обучающихся к дисциплине. Внедрение ИКТ в образовательный процесс призвано повысить эффективность проведения уроков, освободить преподавателя от рутинной работы, усилить привлекательность подачи материала, осуществить

дифференциацию видов заданий, а также разнообразить формы обратной связи.

Сегодня необходимо, чтобы каждый преподаватель по любой преподаваемой дисциплине мог подготовить и провести урок с использованием ИКТ, так как теперь преподавателю представилась возможность сделать урок более ярким и увлекательным. Использование ИКТ в учебном процессе – один из способов повышения мотивации обучения. ИКТ способствуют развитию творческой личности не только обучающегося, но и учителя, помогают реализовать главные человеческие потребности – общение, образование, самореализацию.

Использование компьютерных технологий – это не влияние моды, а необходимость, диктуемая сегодняшним уровнем развития образования.

С помощью ИКТ на уроках можно:

сделать учебную деятельность обучающихся более содержательной;

сделать учебный процесс более привлекательным и современным для обучающихся;

сделать учебную информацию для восприятия более интересной за счет привлечения зрительных образов;

повысить качество обучения, желания учиться;

сделать урок наглядным, динамичным.

Известно, что наиболее эффективный способ преподавания – это наглядная демонстрация и синхронное объяснение изучаемого материала. Классические и интегрированные уроки в сопровождении мультимедийных презентаций, on-line тестов и программных продуктов позволяют обучающимся углубить знания, полученные ранее, как говорится в английской пословице – "Я услышал – и забыл, я увидел – и запомнил". Использование анимации в слайдах позволяет педагогу дать обучающимся более яркое представление об услышанном на уроке. Обучающиеся с удовольствием погружаются в материал урока. Повышение мотивации и познавательной активности достигается за счет разнообразия форм работы, возможности включения игрового момента: решишь верно примеры – откроешь картинку, вставишь правильно все буквы – продвинешь ближе к цели сказочного героя. Компьютер дает преподавателю новые возможности, позволяя вместе с обучающимися получать удовольствие от увлекательного процесса познания, не только силой воображения раздвигая стены учебного кабинета, но с помощью

новейших технологий позволяет погрузиться в яркий красочный мир. Такое занятие вызывает у обучающихся эмоциональный подъем, даже отстающие обучающиеся охотно работают с компьютером. Компьютер не заменяет живого общения с преподавателем и другими источниками информации, однако учитывая интерес обучающихся к Интернету, повышает заинтересованность в изучении дисциплины.

[\[2\]](#)

ГЛАВА 1. Теоретические основы использования ИКТ в деятельности педагога дополнительного образования.

- 1.

Развитие ИКТ в конце XX-начале XXI века.

Первые ЭВМ были доступны исключительно программистам. Поэтому исторически первым типом ПО стали системы программирования.

На машинах первого поколения языков программирования (в современном понимании) не существовало. Программисты работали на языке машинных кодов, что было весьма сложно. ЭВМ первого и второго поколений были приспособлены, прежде всего, для выполнения математических расчетов. А в таких расчетах часто приходится вычислять математические функции: квадратные корни, синусы, логарифмы и пр. Для вычисления этих функций программисты создавали стандартные программы, к которым производили обращения из своих расчетных программ. Стандартные программы хранились все вместе на внешнем носителе (тогда это преимущественно были магнитные ленты). Такое хранилище называлось библиотекой стандартных программ. Библиотеки стандартных программ (БСП) — первый вид программного обеспечения ЭВМ.

Затем в БСП стали включать стандартные программы решения типовых математических задач: вычисления корней уравнений, решения систем линейных уравнений и пр. Поскольку все эти программы носили математический характер, то в тот период чаще употреблялся термин «математическое обеспечение ЭВМ». Библиотеки стандартных программ используются и в современных системах программирования (см. рис. 7.1).

В эпоху второго поколения ЭВМ распространяются языки программирования высокого уровня (ЯПВУ). Об этом уже говорилось в предыдущем параграфе. ЯПВУ сделали программирование доступным не только для профессиональных программистов. Программировать стали многие научные работники, инженеры, студенты различных специальностей и даже школьники, проходящие специальную подготовку по программированию.

В программное обеспечение ЭВМ включаются трансляторы с ЯПВУ. Подробнее о языках программирования и трансляторах читайте в разделе 6.3 второй части учебника. Понятие системы программирования в современном виде возникло в период третьего поколения ЭВМ, когда программисты для разработки программ стали пользоваться терминальным вводом (клавиатурой и дисплеем). В состав систем программирования были включены текстовые редакторы для ввода и редактирования программы и отладчики, позволяющие программисту исправлять ошибки в программе в интерактивном режиме.

Операционные системы (ОС). Первые версии ОС появились еще на ЭВМ второго поколения, но массовое распространение операционные системы получают, начиная с машин третьего поколения.

Основная проблема, которую решали разработчики ОС — повышение эффективности работы компьютера. На первых ЭВМ процессор — основное вычислительное устройство — нередко больше простаивал, чем работал во время выполнения программы. Такое происходило, если выполняемая программа часто обращалась к внешним устройствам: ввода, вывода, внешней памяти. Дело в том, что эти устройства работают в тысячи раз медленнее процессора.

Операционная система позволяет реализовать многопрограммный режим работы компьютера, при котором в состоянии выполнения находятся одновременно несколько программ. Когда одна программа обращается к внешнему устройству, процессор прерывает работу с ней (внешнее устройство продолжает работу без участия процессора) и переходит к обработке другой программы. Затем процессор может прервать работу со второй программой и продолжить выполнение первой. Таким образом, несколько программ «выстраиваются в очередь» к процессору, а ОС управляет обслуживанием этой очереди. Точно так же ОС управляет обслуживанием очереди к внешним устройствам, например к принтеру. Управляют ОС и очередью к средствам ПО: трансляторам, библиотекам, прокладным программам и пр. Управление ресурсами ЭВМ — это первая функция операционных систем.[\[3\]](#)

- 1.

Психолого -педагогический аспект.

Возраст – конкретная, относительно ограниченная во времени, ступень психического развития. Возрастные психологические особенности обусловлены конкретно-историческими условиями, в которых развивается человек, наследственностью и в некоторой степени – характером воспитания, особенностями деятельности и общения индивида, которые лишь оказывают влияние на временные сроки перехода от одного возраста к другому.

Для каждого возраста существует своя специфическая социальная ситуация развития, т.е. определенное соотношение условий социальной сферы и внутренних условий формирования личности. Взаимодействие внешних и внутренних факторов порождает типичные психологические особенности, общие для людей одного возраста.

Восприятие – процесс отражения человеком предметов и явлений окружающего мира при непосредственном их воздействии на его органы чувств. Для того чтобы воспринимать предметы, воздействующие, например, на глаз человека, воспринимающий уже должен обладать каким – то соответствующим опытом. В восприятии человеком чего- либо огромную роль играет речь – то слово, которым назван предмет. Ребенок не рождается с готовым умением воспринимать что-либо, даже те простые предметы, которые находятся перед ним. На ранних этапах развития восприятие ребенка не совершенно: образы воспринимаемых объектов отличаются смутностью и не четкостью.

Несмотря на то, что ребенок уже с первых дней своей жизни может смотреть на предметы, рано обнаруживает чувствительность к звукам, в том числе и к голосам людей, его надо систематически учить смотреть, рассматривать, слушать и понимать то, что он воспринимает. Механизм восприятия уже готов, но пользоваться им ребенок еще не умеет.

Пути формирования умения воспринимать и наблюдать могут быть различны.

Несмотря на разные методические рекомендации, все исследователи согласны в главном – ребенка следует специально учить восприятию, без чего на долго сохраняете особенности восприятия, которые типичны для самых маленьких детей / слитность, нечеткость /. Поэтому, учитывая особенности младшего школьника,

психологи настоятельно рекомендуют, при обучении использовать различные виды дидактического материала и наглядных пособий.[\[4\]](#)

Опираясь на большую доступность маленьким детям чувственного познания, возникает острая необходимость использовать в обучении разные виды наглядных пособий. Рассказывая о диких и о домашних животных, знакомя детей с цифрами, множествами, операциями над ними, буквами, создавая представления об осени и весне, о пустыне и тайге учитель обязан использовать большое количество разнообразной наглядности. Это могут быть натуральные объекты: колосья злаковых культур, листья деревьев, овощи и фрукты, либо изображения предметов: фото, открытки, картинки, либо схемы, таблицы, диаграммы. Использование наглядности позволяет сформировать у ребенка правильное представление о предмете, явлении, законе который он изучает. Как показывают исследования, при использовании наглядных пособий для большего эффекта демонстрируемый предмет или его изображение необходимо комментировать, т.к. всякая наглядность демонстрирует какой-то единичный предмет, но единичное всегда имеет и общие для всех однородных предметов признаки, свои особенные, частные признаки, присущи е только данному экземпляру.

Именно комментирование демонстрируемых объектов позволяет детям увидеть в каждом объекте именно то, что является главным и общим для всех данных предметов и, пропуская при этом мелкие частные подробности, и только вопросами и указаниями можно вести глаз ребенка по воспринимаемому объекту. Без речи же наглядность нема. Кроме того, в речи можно фиксировать не только признаки или части предмета, но и характеризовать особенности каждого единичного предмета. Т.о. сочетание чувственного и словесного необходимо, для того чтобы дети научились в единичном видеть общее, а через части – целое. Однако, в целом ряде исследований подчеркивается, что долго задерживаться на использовании наглядности в обучении уже знакомого материала не следует, так как это задерживает переход ребенка к самостоятельному созданию образа предмета, к обобщению и оперированию отвлеченным содержанием, а следовательно, задерживает развитие у ребенка абстрактного мышления.[\[5\]](#)

В основе использования технических и аудиовизуальных средств обучения в качестве источника знаний лежат вполне определенные психические процессы. Учитель вводит в класс такие раздражители, которые сильно воздействуют на органы чувств обучающегося, основательно перестраивая все его психические функции. Участвующие в процессе восприятия зрительные и слуховые анализаторы способствуют получению более полных и точных представлений об изучаемых

вопросах. Для успешного обучения важно, чтобы в процессе восприятия участвовало как можно больше видов восприятия. На первом месте по значимости и эффективности в условиях применения технических средств обучения находятся комбинированные зрительно-слуховые виды восприятия, затем следуют зрительные и, наконец, слуховые. Таким образом, одновременное воздействие сложного комплекса раздражителей на разные анализаторы (или как бы их синтетическое воздействие) обладает особой силой, особой эмоциональностью. Поэтому организм обучаемого, воспринимающего информацию с помощью технических средств обучения, находится под воздействием мощного потока качественно необычной информации, создающей эмоциональную основу, на базе которой от чувственного образа легче переходить к логическому мышлению, к абстрагированию. Вместе с тем психологи указывают, что хотя весь анатомо-физиологический аппарат, необходимый для осуществления процесса восприятия готов к работе уже на первом году жизни ребенка, однако нужна длительная и систематическая работа по обучению детей правильным и рациональным способам чувственного познания окружающей действительности.

Готовность зрительного, слухового и двигательного механизма является лишь возможностью развития осмысленного, целенаправленного и правильного восприятия и наблюдения ребенком как отдельных явлений и предметов, так и целых их компонентов. Таким образом, в процессе обучения следует использовать практические действия самого ребенка, его чувственное познание и речь. При этом необходимо руководить восприятием, упражнять ребенка в анализе предмета с целью его более полного, осмысленного и целостного восприятия.

Известный ученый – психолог Л. С. Выготский различал два уровня развития возможностей ребенка: уровень актуального развития (достигнутый уже уровень развития) и зону ближайшего развития (то, что находится в процессе становления, “завтрашний день” развития). Опираясь на данное положение, можно сказать, что уровнем актуального развития ребенка I класса является наглядно-действенная умственная деятельность, основанная на восприятии выполненных практических операций с предметами, а нагляднообразная, затем словесно-логическая умственная деятельность являются зоной ближайшего развития. Вот почему при обучении детей начальных классов, а особенно I класса необходима четкая последовательность в использовании средств обучения: от действий с конкретными объемными предметами к постепенному переходу к действиям с плоскостным дидактическим материалом (предметным картинкам) и, наконец, к более абстрактным предметам (геометрическим фигурам, знаковым моделям и

т.д.).

Принимая во внимание результаты исследований психологов о том, что у учащихся начальной школы преобладает произвольное внимание, что однообразная работа очень быстро утомляет ребенка, а необходимость смены видов деятельности, и эта деятельность часто может и должна быть игровой.

Следовательно, обучение ученика первого класса должно быть интересным, радостным, но в то же время обеспечивающим глубокое усвоение программного материала. Одним из главных средств, для достижения этой цели служит широкое и продуманное применение наглядности. Первоначально младшие школьники лучше запоминают наглядный материал: предметы, которые ребенка окружают и с которыми он взаимодействует, изображения предметов, людей. Продуктивность запоминания такого материала выше, чем запоминания словесного материала. Конкретно-образный характер восприятия и памяти младших школьников проявляется в том, что дети справляются с такими трудными приемами запоминания, как соотнесение, деление на части текста, если при этом есть опора на наглядность, например на соответствующие иллюстрации. Это особенно надо знать и учитывать педагогу при организации учебного процесса.

При этом необходимо иметь в виду последние исследования психологов, которые отмечают, что наглядные средства обучения должны точно отражать характерные признаки и свойства объектов, изучаемых в данный момент, т.к. остальное, несущественное отвлекают внимание детей. Поэтому наглядный материал не должен быть чрезмерно броским, пестрым и ярким, при этом пособие должно появляться только в период работы с ним, после чего его следует убирать. В итоге ребенок приобретает богатый чувственный опыт, овладевает умением его расширять и углублять, учится воспринимать окружающий мир в многообразии составляющих его предметов и явлений, использовать это богатство чувственного опыта в своей разнообразной практической и умственной деятельности.

Принцип наглядности это один из самых известных и интуитивно понятных принципов обучения, использующийся с древних времен. Закономерное обоснование данного принципа получено сравнительно недавно. В основе его лежат следующие строго зафиксированные научные закономерности: органы чувств человека обладают разной чувствительностью к внешним раздражителям. У большинства людей наибольшей чувствительностью обладают органы зрения, которые «пропускают» в мозг почти в 5 раз больше информации, чем органы слуха, и почти в 13 раз больше, чем тактильные органы.

Книги, как рукописные, так и печатные, снабжались нередко рисунками и раньше, но то было эмпирическое применение наглядности – без ее теоретического обоснования. Впервые оно было дано Ян Амос Коменским (1592 - 1670). Следуя сенсуалистической философии, Коменский в основу познания и обучения поставил чувственный опыт, теоретически обосновал и подробно раскрыл принцип наглядности. Он понимал наглядность широко, не только как зрительную, но и как привлечение всех органов чувств к лучшему и ясному восприятию вещей и явлений. Им было провозглашено “ золотое правило ” дидактики: “ Все, что только возможно, представлять для восприятия чувствами: видимое для восприятия – зрением, слышимое – слухом, запахи – обонянием, подлежащее вкусу – вкусом, доступное осязанию – путем осязания. Если какие – либо предметы сразу можно воспринимать несколькими чувствами, пусть они сразу схватываются несколькими чувствами”.

Наглядность особенно важна в обучении математике ввиду того, что здесь требуется достижение более высокой степени абстракции, чем в обучении другим предметам, а она содействует развитию абстрактного мышления (при правильном ее применении).

Я. А. Коменский гениально обосновал, обобщил, углубил и расширил имеющийся уже к тому времени некоторый практический опыт наглядного обучения, применил широко наглядность на практике, снабдив свои учебники рисунками.

Вслед за Коменским большое внимание принципу наглядности уделял и Жан-Жак Руссо (1712 - 1778), Иоганн Генрих Песталоцци (1746 - 1827).

великий русский педагог Константин Дмитриевич Ушинский (1824 - 1870), исходя, из психологических особенностей детского возраста так же большое значение придавал принципу наглядности. Наглядное обучение, по словам К.Д. Ушинского, такое обучение, которое строится не на отвлеченных представлениях и словах, а на конкретных образах, непосредственно воспринятых ребенком.

Воспитательно-образовательная работа в начальных классах должна учитывать закономерности развития детей, исходить из требований школьной педагогики и дидактики. В соответствии с этими требованиями обучение детей опирается на непосредственное восприятие действительности, что особенно важно в дошкольном и младшем школьном возрасте.

Познание окружающего мира дошкольниками и младшими школьниками строится при активном участии различных анализаторов: зрительных, слуховых,

осязательных, двигательных.

Первостепенное значение в обучении младших школьников математике имеет наглядность. Она отвечает психологическим особенностям детей, обеспечивает связь между конкретным и абстрактным, создает внешнюю опору внутренних действий, совершаемых ребенком во время учения, служит основой для развития понятийного мышления.

В наибольшей степени обеспечить принцип наглядности помогает дидактический материал, используемый на занятиях по математике. Очень важно, чтобы деятельность по восприятию наглядного материала и действия с дидактическим материалом совпадали, сочетались с деятельностью познания. В противном случае дидактический материал будет бесполезен, а иногда может и отвлекать детей.

Обосновывая принцип наглядности обучения, Ушинский указывал, что единственным источником наших знаний может быть “опыт, сообщаемый нам через посредство наших чувств”.

Принцип наглядности остается одним из главных и ведущих принципов дидактики и сегодня. Наиболее актуальными в принципе наглядности сейчас являются технические средства обучения.

По исследованиям зарубежных и отечественных ученых лишь с 11–12 лет ребенок начинает проявлять способность к абстрагированию и начинает рассуждать в отвлеченной форме.

Традиционно, подростковый возраст характеризуют как переломный, переходный, критический, но чаще всего как возраст полового созревания. Л.С. Выготский различал три точки созревания: органического, полового и социального. Он подходил к подростковому периоду как к историческому образованию. Он считал, что особенности протекания и продолжительность подросткового возраста заметно варьируются в зависимости от уровня развития общества. Согласно взглядам Л.С. Выготского, подростковый возраст – это самый неустойчивый и изменчивый период, который отсутствует у дикарей и при неблагоприятных условиях «имеет тенденцию несколько сокращаться, составляя часто едва приметную полоску между окончанием полового созревания и наступлением окончательной зрелости».

А.Д. Алферов особое внимание уделяет организационной перестройке процесса обучения: оно приобретает попредметный характер, становится больше разных

учителей, больше уроков, домашние задания усложняются. Поэтому требуется больше самостоятельности; повышается личная ответственность, возрастает нагрузка на память, мышление. Надо мыслить самостоятельно, делать относительно глубокие выводы и обобщения. Интенсифицируется формирование абстрактного мышления, произвольной логической памяти, возрастает потребность логически обрабатывать материал для преднамеренного запоминания, приёмы запоминания становятся более осознанными, разнообразными и гибкими.

Постепенно раскрывается смысл учебной деятельности. С общим ростом сознательного отношения к действительности заметно усиливается сознательное отношение к учению. Но вместе с тем противоречий здесь очень много. Стремление к приобретению знаний может сочетаться с безразличным или отрицательным отношением к учению, «наплевательским» отношением к оценкам (это может быть реакцией на неудачи в учении, на конфликт с учителем).

Переживание своих учебных неудач подросток маскирует безразличием и равнодушием, бравадой, снижение интереса к учению может объяснить каким-либо увлечением (шахматы, спорт и т.д.).

Поэтому будущее образования - это образование со все большей долей участия компьютеров и компьютерных игр. Необходимость обеспечения полноценного участия компьютера в процессах образования и обучения это основной путь и стимул развития педагогической науки и практики. Это как раз та потребность, о которой известный мыслитель сказал, что она продвигает науку быстрее, чем десяток университетов.

ГЛАВА 2. Методические основы использования ИКТ деятельности педагога дополнительного образования.

2.1 Использование ИКТ в деятельности педагога дополнительного образования.

В современном обществе каждый учитель должен обладать развитой ИКТ-компетентностью, т. е. согласно квалификационным требованиям использовать

средства ИКТ в своей профессиональной деятельности. Применяя ИКТ, классный руководитель может готовить разнообразные материалы для использования непосредственно при проведении классного часа, родительского собрания.

Области применения и возможности ИКТ в работе педагога дополнительного образования:

1. Электронная документация педагога дополнительного образования.

В компьютере создается банк данных необходимой информации, которую можно каждый год лишь обновлять, а не создавать заново. Например,

□ План воспитательной работы;

□ Анкеты;

□ Психолого-педагогические характеристики учащихся класса;

□ База данных учащихся и их родителей.

В ежедневной работе педагога дополнительного образования часто приходится обращаться к многочисленным и, как правило, неупорядоченным данным об учениках группы, родителях, занятости учащихся во внеурочное время и т.д.

Для сбора и упорядочения данных воедино, необходимо использование СУБД Microsoft Access. Использование такой программы позволяет педагога дополнительного образования за короткое время создавать списки обучающихся группы с различной информацией по требованию администрации.

2. Мониторинг

Упорядочение данных о участии детей в конкурсах различного уровня и выставках, мониторинг успеваемости по полугодиям и за год могут формироваться с помощью электронных таблиц Microsoft Excel.

3. Диагностирование, анкетирование

Каждый педагог дополнительного образования в своей работе пользуется различными диагностиками, которые требуют больших временных затрат на обработку и анализ. Данные отчеты могут формироваться с помощью электронных таблиц Microsoft Excel. Электронные таблицы позволяют наглядно представить результаты обработки анкет, диагностик с помощью графиков и диаграмм.

Определение уровня воспитанности каждого ученика, целой группы. В чем преимущества компьютерного варианта по сравнению только с текстовым представлением информации о воспитанности? Во-первых, это наглядность представления информации, во-вторых, при смене педагога дополнительного образования нужно оперативно получить достоверную информацию о каждом ученике. При составлении плана воспитательной работы в группе на будущий учебный год приходится учитывать особенности каждого кружковца. Представим, что у большинства обучающихся группы такой показатель как доброта, отзывчивость, милосердие низкий. Педагог дополнительного образования в этом случае должен акцентировать свое внимание на беседы о нравственности, обсуждению прочитанных книг, просмотренных фильмов, конкретных жизненных ситуаций и т.д. Очень удобная в использовании программа Microsoft Excel, которая позволяет по введенным формулам прямо на глазах подсчитывать средний показатель ученика по разным критериям, средний показатель группу по данному критерию, найти эти значения в процентах и построить диаграммы. Таким образом, мы получаем возможность оперативно получить информацию о воспитанниках, проследить динамику их развития.

4. Внеклассные мероприятия

Подготовка и использование презентаций при организации внеклассных мероприятий (соревнования, классные часы, диспуты и т.п.) способствуют повышению заинтересованности обучающихся к предложенной теме. К тому же чтобы это было ярко, красиво нужна помощь родителей, художников, звукооператоров. Для изготовления наглядного материала нужны ватман, краски, т.е. определенные материальные затраты. Компьютерные варианты наглядных пособий легче сохранить в хорошем состоянии до следующего использования. Ежегодно пополняю электронный банк методических разработок с целью дальнейшего их использования на уроках и во внеурочное время.

Так же педагоги дополнительного образования используют готовые образовательные ресурсы, мультимедийные энциклопедии и т. д. (например, по Великой Отечественной войне «От Кремля до Рейхстага»- документальные кадры, по наркомании – видеофрагменты и т. д.)

5. Ресурсы сети Интернет

В организации воспитательной работы используют ресурсы Интернет. Это различные диагностики, необходимая информация и фотоматериал для разработки

и проведения внеклассных мероприятий на различные темы, а иногда и готовые разработки мероприятий. Учителя используют Интернет для самообразования, расширения кругозора. Владение электронной почтой помогает поддерживать общение с нужными пользователями и учреждениями.

Интернет дает большие возможности для общения с учениками и их родителями: электронная почта, гостевая книга на сайте школы. Родители могут пройти тестирование на сайте школы «Удовлетворенность родителей работой ОУ» и т.п.

Педагоги дополнительного образования стараются привлечь учащихся к поиску информации для проведения различных мероприятий, политинформаций.

Появилась возможность для классного руководителя как участие в Интернет – конкурсах, фестивалях (например, <http://www.ppoisk.nm.ru>, <http://1september.ru>), где педагог дополнительного образования может также поделиться своим опытом работы.

6. Творческая работа с учениками

Создание сайта кружка.

Творческие отчеты в виде презентации о праздниках, походах, поездках, экскурсиях.

Создание фотоальбома из жизни кружка, ежегодное его пополнение. В настоящее время существует множество программ, позволяющих не просто сохранять фото и видеок cadры на компьютере, но и красиво оформить в виде фотоальбома.

Создание портфолио каждого обучающегося группы, портфолио группы.

7. Методическая работа

сопровождение выступления на педсовете, МО;

для проведения семинара или творческого совещания;

для обобщения собственного опыта.

В настоящее время, несмотря на повышение компьютеризации общества, в сфере образования до сих пор нет средств, позволяющих в достаточной мере автоматизировать процесс ведения документации и отчетности. В ближайшее будущее хотелось бы разработать и реализовать автоматизированное рабочее места для классного руководителя, обеспечивающее хранение, накопление и

предоставление всей необходимой информации о классе в целом.

2. 2. Методические рекомендации использования ИКТ на уроках технологии и занятиях в учреждениях дополнительного образования.

XXI век – век высоких компьютерных технологий. Повышение качества образования в наши дни невозможно без применения современных технологий. Использование информационных компьютерных технологий (ИКТ) – это не влияние моды, а необходимость, диктуемая уровнем развития образования. ИКТ сегодня выступают как средство развития интеллектуальных и творческих способностей детей, представляют собой мощный инструмент мотивации, развития личности ученика.

Предмет «Технология» - это один из тех предметов, которые позволяют соединять современную технику и процесс обучения. Применение ИКТ на уроках обслуживающего труда даёт возможность учителю:

- Организовать активное информационное взаимодействие между участниками учебного процесса.
- Обеспечить широкую вариативность обучения.
- Визуализировать учебный материал и т.д.

Использование ИКТ открывает для учителя новые возможности в преподавании предмета. Уроки в сопровождении мультимедийных презентаций, on-line тестов и программных продуктов позволяют учащимся углубить знания, повысить результативность обучения. Для меня, как и для многих учителей, актуален вопрос: как эффективно учить школьников и рационально использовать время урока? Какие технологии использовать в обучении?

Известно, кто учится самостоятельно, преуспевает гораздо больше, чем тот, кому всё объяснили. Народная мудрость гласит « Скажи мне, и я забуду, покажи мне, и я запомню, дай мне действовать самому, и я научусь». Только в результате деятельности самого ребенка происходит овладение им знаниями, умениями и навыками - писал А.Н. Леонтьев. Именно забвением роли деятельности самого ученика объясняется факт низкой активности школьников на уроке. Поэтому задача учителя – не давать обучающимся знания в готовом виде, а научить

самостоятельно добывать их, анализировать, систематизировать информацию, обобщать, перерабатывать, фиксировать в виде, конспектов, схем, выделять главное, решать проблемные задачи. Главная задача на уроке - вызвать у ученика интерес к предмету и пробудить желание заниматься.

На своих уроках я активно использую различные мультимедийные презентации, которые помогают решить проблему аудиовизуального обеспечения урока и являются эффективными средствами обучения. Как писал великий педагог К.Д.Ушинский: «Если вы входите в класс, от которого трудно добиться слова, начните показывать картинки, и класс заговорит, а главное, заговорит свободно...». Со времён Ушинского картинки явно изменились, но смысл этого выражения не стареет. При этом компьютер не заменяет меня как учителя, а только дополняет. В своей практике я использую уроки-лекции, стараюсь строить презентацию таким образом, чтобы оптимально решать поставленные на уроке задачи. Я не просто читаю лекцию, а веду беседу с учащимися, задавая вопросы по теме, заставляя детей актуализировать знания, полученные ранее по другим предметам, высказывать предположения, анализировать информацию, сравнивать, обобщать, делать выводы, активизирую познавательную деятельность.

Основная цель применения ИКТ состоит в повышении качества обучения. Качество обучения – это, то для чего мы работаем. Трудно представить себе современный урок без использования ИКТ, и в этом огромную помощь при проведении уроков и подготовки к ним, дают различные энциклопедии. Для учащихся хорошо использовать кулинарные энциклопедии, где процесс приготовления становится интересным, легким и доступным. При изучении темы «Прически, уход за волосами» - можно совершить путешествие в музей причесок различных эпох, при изучении темы «Мода, стиль, силуэты» - учащиеся получают дополнительную занимательную информацию о развитии моды, о различных силуэтах, которые были модными в разные эпохи. Есть возможность познакомить учащихся с деятельностью великих кутюрье, побывать на показе мод известных Домов Моды, визуально наблюдать за последовательностью действий стилистов и визажистов при создании прически, стрижки или выполнении макияжа. Занимательность присутствует и в таких темах как «Вязание», «Вышивка», где учащиеся знакомятся с историей развития рукоделия, с основными видами декоративно-прикладного творчества с помощью виртуальной экскурсии по залам Музеев, проходящей в режиме on-line или выполненной преподавателем или ученицей, как творческий проект презентацией. На уроках, посвященных изучению такой интереснейшей для девочек темы «Гигиена девушки. Косметика», эффективно использование

программы «Виртуальный стилист», «Мода и стиль». Проверить свои знания можно на различных тренажерах, где представлены вопросы в виде тестов по темам. Видео уроки помогают ознакомиться с шедеврами кулинарного искусства и декоративно-прикладного творчества. При помощи редактора Paint можно редактировать изображение, иллюстрировать дидактические материалы, составлять схему вышивки, вязания, бисероплетения, создавать эскиз орнамента для ткани, ковров, обоев; разработать и начертить план насаждений на пришкольном участке; выбрать цветовое решение помещений, вариант расстановки мебели, создавать фрагменты лоскутных изделий и т.д. На рынке современных программных средств имеются различные компьютерные справочники моделей одежды, энциклопедии моды и каталоги рисунков для вышивки, они содержат большой объем информации и помогают при поиске разных объектов (чертежей, рисунков, моделей одежды). Это расширяет возможности использования компьютерной техники на уроках в школе или дома. Умея выполнять компьютерные презентации с помощью программы Power Paint, можно сделать учебные наглядные пособия по любому разделу программы.

Опыт применения электронных презентаций показывает, что повышается качество урока и более рационально используется время. Компьютерные презентации – это самые современные технологии представления информации. Формы и место использования презентации на уроке зависят от содержания урока, от цели, которая ставится на уроке, и могут быть использованы на любом этапе урока:

1. Для обозначения темы урока.
2. В начале урока с помощью вопросов, создавая проблемную ситуацию.
3. Как сопровождение объяснения учителя.
4. Для контроля учащихся.

Таким образом, новые информационные технологии, применяющиеся методически грамотно, повышают познавательную активность учащихся, что, несомненно, приводит к повышению эффективности обучения.[\[6\]](#)

2.2 Методические рекомендации использования ИКТ на уроках технологии занятиях в учреждениях дополнительного образования

XXI век – век высоких компьютерных технологий. Повышение качества образования в наши дни невозможно без применения современных технологий. Использование информационных компьютерных технологий (ИКТ) – это не влияние моды, а

необходимость, диктуемая уровнем развития образования. ИКТ сегодня выступают как средство развития интеллектуальных и творческих способностей детей, представляют собой мощный инструмент мотивации, развития личности ученика.

Предмет «Технология» - это один из тех предметов, которые позволяют соединять современную технику и процесс обучения. Применение ИКТ на уроках обслуживающего труда даёт возможность учителю:

- Организовать активное информационное взаимодействие между участниками учебного процесса.
- Обеспечить широкую вариативность обучения.
- Визуализировать учебный материал и т.д.

Использование ИКТ открывает для учителя новые возможности в преподавании предмета. Уроки в сопровождении мультимедийных презентаций, on-line тестов и программных продуктов позволяют учащимся углубить знания, повысить результативность обучения. Для меня, как и для многих учителей, актуален вопрос: как эффективно учить школьников и рационально использовать время урока? Какие технологии использовать в обучении?

Известно, кто учится самостоятельно, преуспевает гораздо больше, чем тот, кому всё объяснили. Народная мудрость гласит «Скажи мне, и я забуду, покажи мне, и я запомню, дай мне действовать самому, и я научусь». Только в результате деятельности самого ребенка происходит овладение им знаниями, умениями и навыками - писал А.Н. Леонтьев. Именно забвением роли деятельности самого ученика объясняется факт низкой активности школьников на уроке. Поэтому задача учителя - не давать обучающимся знания в готовом виде, а научить самостоятельно добывать их, анализировать, систематизировать информацию, обобщать, перерабатывать, фиксировать в виде, конспектов, схем, выделять главное, решать проблемные задачи. Главная задача на уроке - вызвать у ученика интерес к предмету и пробудить желание заниматься.

На своих уроках я активно использую различные мультимедийные презентации, которые помогают решить проблему аудиовизуального обеспечения урока и являются эффективными средствами обучения. Как писал великий педагог К.Д.Ушинский: «Если вы входите в класс, от которого трудно добиться слова, начните показывать картинки, и класс заговорит, а главное, заговорит свободно...». Со времён Ушинского картинки явно изменились, но смысл этого

выражения не стареет. При этом компьютер не заменяет меня как учителя, а только дополняет. В своей практике я использую уроки-лекции, стараюсь строить презентацию таким образом, чтобы оптимально решать поставленные на уроке задачи. Я не просто читаю лекцию, а веду беседу с учащимися, задавая вопросы по теме, заставляя детей актуализировать знания, полученные ранее по другим предметам, высказывать предположения, анализировать информацию, сравнивать, обобщать, делать выводы, активизируя познавательную деятельность.

Основная цель применения ИКТ состоит в повышении качества обучения. Качество обучения – это, то для чего мы работаем. Трудно представить себе современный урок без использования ИКТ, и в этом огромную помощь при проведении уроков и подготовки к ним, дают различные энциклопедии. Для учащихся хорошо использовать кулинарные энциклопедии, где процесс приготовления становится интересным, легким и доступным. При изучении темы «Прически, уход за волосами» - можно совершить путешествие в музей причесок различных эпох, при изучении темы «Мода, стиль, силуэты» - учащиеся получают дополнительную занимательную информацию о развитии моды, о различных силуэтах, которые были модными в разные эпохи. Есть возможность познакомить учащихся с деятельностью великих кутюрье, побывать на показе мод известных Домов Моды, визуально наблюдать за последовательностью действий стилистов и визажистов при создании прически, стрижки или выполнении макияжа. Занимательность присутствует и в таких темах как «Вязание», «Вышивка», где учащиеся знакомятся с историей развития рукоделия, с основными видами декоративно-прикладного творчества с помощью виртуальной экскурсии по залам Музеев, проходящей в режиме on-line или выполненной преподавателем или ученицей, как творческий проект презентацией. На уроках, посвященных изучению такой интереснейшей для девочек темы «Гигиена девушки. Косметика», эффективно использование программы «Виртуальный стилист», «Мода и стиль». Проверить свои знания можно на различных тренажерах, где представлены вопросы в виде тестов по темам. Видео уроки помогают ознакомиться с шедеврами кулинарного искусства и декоративно-прикладного творчества. При помощи редактора Paint можно редактировать изображение, иллюстрировать дидактические материалы, составлять схему вышивки, вязания, бисероплетения, создавать эскиз орнамента для ткани, ковров, обоев; разработать и начертить план насаждений на пришкольном участке; выбрать цветовое решение помещений, вариант расстановки мебели, создавать фрагменты лоскутных изделий и т.д. На рынке современных программных средств имеются различные компьютерные справочники моделей одежды, энциклопедии моды и каталоги рисунков для

вышивки, они содержат большой объем информации и помогают при поиске разных объектов (чертежей, рисунков, моделей одежды). Это расширяет возможности использования компьютерной техники на уроках в школе или дома. Умея выполнять компьютерные презентации с помощью программы Power Paint, можно сделать учебные наглядные пособия по любому разделу программы.

Опыт применения электронных презентаций показывает, что повышается качество урока и более рационально используется время. Компьютерные презентации – это самые современные технологии представления информации. Формы и место использования презентации на уроке зависят от содержания урока, от цели, которая ставится на уроке, и могут быть использованы на любом этапе урока:

1. Для обозначения темы урока.
2. В начале урока с помощью вопросов, создавая проблемную ситуацию.
3. Как сопровождение объяснения учителя.
4. Для контроля учащихся.

Таким образом, новые информационные технологии, применяющиеся методически грамотно, повышают познавательную активность учащихся, что, несомненно, приводит к повышению эффективности обучения.

ГЛАВА 3. Компьютерные игры — новый вид развивающего

обучения.

3.1 Игра — как школа социальных отношений.

Игра- особо организованное занятие ,требующее напряжения эмоциональных и умственных сил. Игра всегда предполагает принятие решения - как поступить, что сказать, как выиграть? Желание решить эти вопросы обостряет мыслительную деятельность играющих. Но что касается детей , игра для них прежде всего –увлекательное занятие. В игре все равны .Она доступна даже слабым ученикам.

Более того, слабый по языковой подготовке может стать первым в игре: находчивость и сообразительность здесь оказывается порой более важным, чем знание предмета. Чувства равенства, атмосфера увлечённости и радости, ощущение посильности заданий - все это дает возможность ребятам преодолеть стеснительность, мешающую свободно употреблять в речи чужой язык, и благотворно сказывается на результатах обучения.

Игра — это школа социальных отношений, в которой человек усваивает нормы социального и культурного поведения. Вообще, игра является одним из самых древних занятий людей. Наверное, с появлением человека у него родилась потребность играть.

Это деятельность познавательная, она представляет собой своеобразную практическую форму размышления ребенка об окружающей его природой и социальной действительности. Ребёнок в игре впервые приобщается к абстрактному мышлению.

Об обучающих возможностях использования игрового метода известно давно. Многие ученые, занимающиеся методикой обучения иностранным языкам, справедливо обращали внимание на эффективность использования игрового метода. Это объясняется тем, что в игре проявляются особенно полно, а порой и неожиданно способности любого человека, а ребенка в особенности. Й. Хейзинга отмечал, что человеческая культура возникла и разворачивается как игра.

Однако хочется отметить, что использование игры недостаточно хорошо изучено в преломлении к обучению иностранным языкам. А ведь именно игра может выполнять исключительную роль усиления познавательного интереса, облегчения сложного процесса учения, создания условий для формирования творческой личности учащихся, а также вывести профессиональное мастерство учителя на уровень современных технологий

В человеческой практике игровая деятельность выполняет следующие функции:

развлекательную (это основная функция игры - развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);

коммуникативную (освоение диалектики общения);

диагностическую (выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры);

игротерапевтическую (преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности);

самореализации (проявление способностей и скрытых возможностей);

межнациональной коммуникации (усвоение единых для всех людей социокультурных ценностей);

социализации (включение в систему общественных отношений);

эстетическая (наслаждение, которое испытывается от игры).

Если же мы говорим об игровой деятельности в процессе обучения, то можно выделить следующие функции. Рассмотрим подробнее особенности всех этих функций:

Обучающая функция заключается в развитии памяти, внимания, восприятии информации, развитии общеучебных умений и навыков, а также способствует развитию навыков владения, иностранным языком. Это означает, что игра как особо организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил, а также умения принять решение (как поступить, что сказать, как выиграть и т.д.) . Желание решить эти вопросы обостряет мыслительную деятельность учащихся, т.е. игра таит в себе богатые обучающие возможности.

Воспитательная функция заключается в воспитании такого качества как внимательное, гуманное отношение к партнеру по игре; также развивается чувство взаимопомощи и взаимоподдержки. Учащимся вводятся фразы-клише речевого этикета для импровизации речевого обращения друг к другу на иностранном языке, что помогает воспитанию такого качества, как вежливость .

Развлекательная функция состоит в создании благоприятной атмосферы на уроке, превращение урока в интересное и необычное событие, увлекательное приключение, а порой и в сказочный мир.

Коммуникативная функция заключается в создании атмосферы иноязычного общения, объединении коллектива учащихся, установлении новых эмоционально-коммуникативных отношений, основанных на взаимодействии на иностранном языке .

Релаксационная функция - снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении иностранному языку.

Психологическая функция состоит в формировании навыков подготовки своего физиологического состояния для более эффективной деятельности, а также перестройки психики для усвоения больших объемов информации. Здесь же стоит отметить, что осуществляется психологический тренинг и психокоррекция различных проявлений личности, осуществляемых в игровых моделях, которые могут быть приближены к жизненным ситуациям (в этом случае речь может идти о ролевой игре).

Развивающая функция направлена на гармоническое развитие личностных качеств для активизации резервных возможностей личности.

Место и роль игрового метода в учебном процессе, сочетание элементов игры и учения во многом зависят от понимания учителем функций и классификаций различного рода игр.

В условиях современного развития общества и производства невозможно себе представить мир без информационных ресурсов, не менее значимых, чем материальные, энергетические и трудовые. Компьютеризация, постепенно проникающая практически во все сферы жизни и деятельности современного человека, вносит свои коррективы и подходы к воспитанию и образованию детей дошкольного возраста. Отечественные и зарубежные исследования по использованию компьютера в детских садах убедительно доказывают не только возможность и целесообразность этого, но и особую роль компьютера в развитии интеллекта и в целом личности ребенка. Занятия с применением компьютерных игр очень интересны дошкольникам. Они с большим удовольствием осваивают программы, добиваясь их правильного решения. В игре ребенок оперирует своими знаниями, опытом, впечатлением, отображенными в общественной форме игровых способов действия, игровых знаков, приобретающих значение в смысловом поле игр. Именно эта способность является главной психологической базой для введения в игру дошкольника - компьютера, как игрового средства.

3.2 Классификация компьютерных программ и игр используемых при работе с дошкольниками:

Начинать компьютерное обучение дошкольников следует с подбора обучающих и развивающих программ и продумывания организационных форм работы с детьми и их применения, разработки методик, использующих возможности компьютера в обучении. Нельзя рассматривать компьютер в отрыве от программного обеспечения и организационных форм использования. В настоящее время существует множество программ, предназначенных для обучения детей математике, развитию речи, иностранным языкам и др. А также развлекательные программы, которые могут применяться в образовательных целях, благодаря методическим приемам. Существуют и развивающие компьютерные игры, которые используются только в образовательных целях.

Специалистами разработано различное множество обучающих программ, предназначенных для детей дошкольного возраста, но нет их четкой классификации. Для существующей же классификации используются различные подходы к систематизации компьютерных программ.

1. Развивающие игры для дошкольников. Это компьютерные программы, предназначенные для формирования и развития у детей общих умственных способностей, целеполагания, фантазии, воображения. В них нет явно заданной цели — они являются инструментами для творчества и самовыражения ребенка. К программам этого типа относятся:

- графические редакторы, «рисовалки», «раскраски», конструкторы, предоставляющие возможность свободного рисования на экране прямыми и кривыми линиями, контурными и сплошными геометрическими фигурами и пятнами, закрашивания замкнутых областей, вставки готовых рисунков, стирания изображения;
- простые текстовые редакторы для ввода;
- «конструкторы сред» с разнообразными функциональными возможностями свободного перемещения персонажей и других элементов на фоне декораций, в том числе те, которые служат основой создания «режиссерских» компьютерных игр;
- «музыкальные редакторы» для ввода, хранения и воспроизведения простых (чаще одноголосых) мелодий в нотной форме записи;

- «конструкторы сказок», совмещающие возможности элементарных текстового и графического редакторов.

1. Обучающие игры. Это игровые программы дидактического типа, в которых в игровой форме предлагается решить одну или несколько дидактических задач. К этому классу относятся игры, связанные с формированием у детей начальных математических представлений; с обучением азбуке, слогу и словообразованию, письму через чтение и чтению через письмо, родному и иностранным языкам; с формированием представлений по ориентации на плоскости и в пространстве; с эстетическим, нравственным воспитанием; экологическим воспитанием; с основами систематизации и классификации, синтеза и анализа понятий.
2. Игры – эксперименты. В играх этого типа цель и правила игры не заданы явно, а скрыты в сюжете или способе управления. Поэтому ребенок, чтобы добиться успеха в решении игровой задачи, должен путем поисковых действий прийти к осознанию цели и способа действия в игре.
3. Игры-забавы. В таких играх не содержатся в явном виде игровые задачи или задачи развития.

Они просто предоставляют возможность детям развлечься, осуществить поисковые действия и увидеть на экране результат в виде какого-либо «микромультика».

1. Музыкальные игры. Музыкальные игры – созданы специально для развития слуха и чувства ритма. Обучающие программы – одни из главных виртуальных развлечений в жизни дошкольника. Они направлены на развитие определенных умений и навыков: изучение цветов и форм, алфавита, счета и т. д.

По сравнению с традиционными формами обучения дошкольников компьютер обладает рядом преимуществ:

- предъявление информации на экране компьютера в игровой форме вызывает у детей огромный интерес;
- несет в себе образный тип информации, понятный дошкольникам;
- движения, звук, мультипликация надолго привлекает внимание ребенка;
- проблемные задачи, поощрение ребенка при их правильном решении самим компьютером являются стимулом познавательной активности детей;

- предоставляет возможность индивидуализации обучения;
- ребенок сам регулирует темп и количество решаемых игровых обучающих задач;
- в процессе своей деятельности за компьютером дошкольник приобретает уверенность в себе, в том, что он многое может;
- позволяет моделировать такие жизненные ситуации, которые нельзя увидеть в повседневной жизни (полет ракеты, половодье, неожиданные и необычные эффекты);
- компьютер очень "терпелив", никогда не ругает ребенка за ошибки, а ждет, пока он сам исправит их.

Условия, которые необходимо соблюдать при проведении занятий с

использованием ИКТ: «общение» ребенка дошкольного возраста с компьютером должно быть строго ограничено по времени и происходить только под контролем воспитателя; не использовать мультимедийные технологии на каждом занятии, т. к. при подготовке и проведении таких занятий от педагога и детей требуется больше интеллектуальных и эмоциональных усилий, чем при обычной подготовке. Кроме того,

при частом использовании ИКТ у детей теряется особый интерес к таким занятиям. Для проведения фронтальных занятий можно использовать мультимедийный проектор, расстояние от экрана до стульев на которых сидят дети 2 - 2,5 метра. Занятия должны проводится 1-2 раза в неделю в зависимости от возраста детей по 10-15 минут непосредственной деятельности за ПК.

Данная тема чрезвычайно важна для глубокого её изучения и особенно практического применения в школах. Её актуальность на современном этапе является очевидной, а с учётом новых веяний в системе образования, дающих простор преподавателям для новаторства и внедрения в жизнь собственных неоднородных идей и решений.

- 1.

Классификация компьютерных программ и игр используемых при работе с подростками.

Еще лет 20 назад классификация компьютерных игр по жанрам не имела места быть, но виртуальные развлечения существовали, причем уже в довольно большом количестве. Многие нынешние сериалы берут свое начало именно из той эпохи. Сегодня разработчики и журналисты всегда жестко привязывают каждое творение игропрома к определенному жанру. При этом разные люди не всегда сходятся во мнении относительно одного и того же продукта. Основные группы Чтобы классификация компьютерных игр по жанрам не казалась слишком сложной, стоит определить три класса, к которым можно отнести большую часть игровых программ:

- Динамические игры. От геймера требуется максимальная скорость реакции и точность. Минимум интеллектуальных задач.
- Игры планирования. В них главное – развитие и оценка ситуации. При этом думать приходится не только о настоящем положении дел, но и о том, что может случиться на следующих ходах и какие преимущества можно получить в будущем. Ближайшая и самая наглядная параллель - шахматы.
- Сюжетные игры. В них могут иметься и элементы двух вышеописанных классов, однако целью является продвижение по сюжету, а не победа над противником.

Вследствие того, что критерии принадлежности игры к тому или иному жанру не определены однозначно, классификация компьютерных игр недостаточно систематизирована, и в разных источниках данные о жанре конкретного проекта могут различаться. Тем не менее, существует консенсус, к которому пришли разработчики игр, и принадлежность игры к одному из основных жанров почти всегда можно определить однозначно. Эти наиболее популярные жанры (которые объединяют в себе множество поджанров) перечислены ниже.

1. Аркады - один из самых старых жанров. Главный их признак – простейшее управление. Например, геймеру не нужно ничего знать о том, как водить машину в реальной жизни. Достаточно нажать на кнопку со стрелкой, чтобы повернуть.
2. Боевик. Компьютерные игры жанра action предполагают управление человеком. Главное отличие от аркад – сложность. Причем выражается она не

в количестве усилий, затраченных для победы, а в проработке геймплея и окружения. Почти всегда девелопер старается сделать так, чтобы виртуальная реальность была как можно более реалистичной (невозможность забраться по отвесной стене или прыгнуть выше нескольких десятков сантиметров, вид от первого лица, ограничение на скорость передвижения и т. п.). Можно сказать, что родоначальники все еще оставались аркадами, но большая свобода сразу выделила их в отдельную категорию. Если составить рейтинг компьютерных игр по жанрам, action будет стоять на первом месте. Так сложилось, что все продукты этой категории всегда находятся на передовой прогресса. Бывает так, что за примитивным геймплеем прячется монстр графики, все красоты которого можно увидеть далеко не на каждом компьютере. Стоит вспомнить Doom3 или Crysis.

3. Варианты Action. Жанры компьютерных игр, таблица которых нередко публикуется в тематических журналах и на страницах прочих информационных ресурсов, нередко делятся на несколько более мелких. Причем экшн один из самых «густонаселенных». В первую очередь стоит отметить баланс между действием и умственной работой. Одни боевики предполагают стрельбу во все, что движется, другие требуют обязательной подготовки, изучения местности, разработки тактики. Первые очень близки к аркадам (Serious Sam, Doom, CoD). Они увлекают геймера большим количеством врагов, скоростью действия, сюжетными роликами. На другой чаше весов расположен stealth-action. Возник этот поджанр относительно недавно. Стрелять или убивать здесь либо не нужно совершенно, либо происходит это крайне редко. Каждое перемещение должно быть аккуратным и незаметным. Недалеко от него отошел survival horror. Здесь враги нередко намного сильнее игрока, а оружие либо слабое, либо может использоваться ограниченно (мало патронов). Жанры компьютерных игр нередко классифицируют по способу ведения боя. И выбор тут невелик. Если предполагается стрельба, значит, продукт смело можно назвать shooter, если холодное оружие – slasher. Перспектива также влияет на подкласс компьютерных игр. Если камера расположена за спиной главного героя, к названию добавляют надпись Third person. Если создается впечатление, что геймер смотрит на мир глазами персонажа, название приобретает приставку First person. Надо отметить, что персонажи компьютерных игр по жанрам могут перемещаться. То есть в серии про одного и того же героя могут присутствовать продукты разных подклассов и при этом не иметь общего геймплея. Не стоит выбирать развлечение, основываясь на имени. Особняком

стоит fighting, или единоборства. Геймплей подобных продуктов не похож на иные action-игры. Самое последнее, что можно написать о боевиках: иногда они наследуют элементы RPG. Выражено это наличием у главного героя навыков и характеристик, которые значительно влияют на игровой процесс. Также по мере прохождения уровней эти навыки меняются, усиливаются либо утрачиваются вместе со сменой снаряжения. Подобная механика – обязательный атрибут action-RPG.

4. Симуляторы. Экшн и аркада – еще не все жанры компьютерных игр, список которых можно было бы озаглавить словосочетанием "динамические развлечения". Сюда же можно добавить симуляторы. К этому понятию нередко добавляют определения, которые делают его размытым и непонятным. На самом же деле существует только два подкласса: симулятор техники и спортивные игры. Первые предполагают высокую сложность физических расчетов. Их задача – максимально приблизить поведение прототипа к реальному. Вторые – попытка имитации спортивных соревнований. Игрок точно так же, как и в action, управляет человеком (или даже несколькими). С первыми этот жанр роднит максимально реалистичное поведение персонажей и их взаимодействие. Надо отметить, что спортивные менеджеры никоим образом не относятся к рассматриваемому классу – они скорее представляют собой экономические стратегии.
5. RTS Описывая жанры компьютерных игр планирования, стоит начать со стратегий в реальном времени (RTS). Скорость реакции в них играет такую же важную роль, как и в боевиках. Стоит на минуту отвлечься, и партию можно считать проигранной. Однако за молниеносной реакцией скрывается не менее важная стадия планирования и оценки ситуации. RTS обычно имеет в себе две равнозначные части: отстройку базы и сражения. Игра сильных игроков обычно выверена, как в шахматах. Но из-за необходимости быстрых действий СМИ нередко называют представителей данного класса не иначе как mass action.
6. Глобальные стратегии. Описывая жанры компьютерных игр, список которых начат с RTS, нельзя обойти стороной и глобальные стратегии. Их суть в систематическом развитии сюжета с редкими боями. Вся партия завязана на тонком расчете и не предъявляет никаких требований к навыкам, отвечающим за скорость и точность. Глобальные стратегии не ограничиваются постройкой базы. Зачастую на карте может быть расположено множество городов, помимо боевых мер существует дипломатия. Нередко присутствует технический прогресс и еще какие-либо характеристики, которые следует развивать для

достижения победы. Геймплей может быть как пошаговым (TBS), так и с боями, происходящими в реальном времени. Хотя разработчики иногда смешивают оба эти типа. Например, в Total War почти все ходы производятся, как в TBS, но, когда одна армия нападает на другую, баталии разворачиваются так же, как и в полноценной RTS.

7. Локальная стратегия - жанр, очень близкий к описанному выше, -. Его представители почти полностью обделены микро-менеджментом. Производство ресурсов и их захват все же остались, но выбор их весьма ограничен: доступны только те, что используются исключительно для военных целей. Без прямых столкновений армий в подобных проектах не обойтись. Надо сказать, что жанры компьютерных игр по истории чаще всего представлены как раз стратегиями. Есть подобные представители и в динамических развлечениях, однако они почти всегда ограничиваются воссозданным сетингом, сюжет же может быть и выдуман. В стратегии разработчики нередко кропотливо переносят целые эпохи, не позволяя геймеру отступать от реальных событий.
8. Wargames, или военные игры Если совсем убрать производство, а оставить только необходимость вести боевые действия, получится "варгейм". Возможности тактических побед от этого только возрастают. Слабый полководец теперь не сможет победить за счет промышленности и экономики.
9. Тактические игры. Тактические стратегии похожи на другие жанры компьютерных игр планирования, главное их отличие в том, что управление осуществляется не отрядами и армиями, а всего лишь несколькими юнитами. К тому же каждый боец будет иметь индивидуальные характеристики, свое личное снаряжение и оружие. Система развития персонажей походит на ту, которую применяют в RPG.
10. Менеджеры. Если варгеймы и тактические игры не имеют в себе элементов развития, то в менеджерах все сделано как раз наоборот - все это есть. Однако вместе с тем нет войны, победа может быть только экономической. Считается, что изобрел этот жанр Сид Мейер. Из-за простоты разработки подобных продуктов, представителей геймдева здесь довольно много. Девелоперу достаточно знать несколько математических правил и написать скрипты, которые будут их использовать. Причем главным противником геймера будут не компьютерные конкуренты, а как раз набор заданных правил, созданных для имитации рыночных отношений. Особняком стоят спортивные менеджеры. Главное их отличие - почти полное отсутствие графики и десятки таблиц, разобраться с которыми иногда невозможно и за

неделю.

11. Непрямой контроль. Очень молодой жанр – стратегии непрямого контроля. Главная идея этого жанра заключается в невозможности отдать юниту прямой приказ. Нужно вызвать у него чувство потребности в действии. И желательно, чтобы действие это было таким, которое необходимо для продвижения по сюжету. Идея эта очень близка предыдущему жанру, различие состоит в целях. Причем контраст последних настолько силен, что никто не назовет стратегию непрямого контроля менеджером. Представителей этого жанра очень мало, ввиду сложностей, связанных с разработкой. Medieval, Majesty, Black & White – вот, пожалуй, все громкие имена, которые можно вспомнить.
12. Головоломки. Если вы выбираете жанры компьютерных игр для детей, обратите особое внимание на этот. Нередко его представителей называют убийцами времени или развлечениями секретарш. Однако мнение это слишком поверхностное. В основном, как видно из названия, представители этого класса в первую очередь занимают голову, а не руки. Они могут как переносить механики настольных игр в виртуальный мир (шахматы), так и использовать свои собственные (Armadillo, Tower of Goo).
13. Сюжетные развлечения. К этой категории нужно отнести тех представителей виртуальных развлечений, которые ставят во главу угла не столько геймплей, сколько повествование, атмосферу, качественный сюжет. О них чаще всего говорят: «Это та игра, в которой можно жить». Нередко в них присутствуют черты и экшена, и стратегий, однако не для этого в первую очередь устанавливают сюжетные приключения. Именно такое положение вещей не позволяет причислить к подобным проектам Diablo и его клонов, как бы сильно этого ни хотели фанаты сего продукта.
14. Квесты. Компьютерные игры в жанре квест – самые чистокровные представители сюжетных приключений. В них геймеру заранее отводится определенная роль, и с этой точки зрения рассказывается какая-либо интерактивная история. Квесты почти всегда линейны, пройти от начала до конца можно только по одному пути. Возможностей решения каждой задачи – минимум. Главные действия – общение с NPC, поиск предметов, их комбинирование. Такое положение вещей упрощает разработку до минимума и дает возможность сценаристу до блеска отполировать сюжетную линию. Увы, сегодня квесты не являются популярным жанром, а потому и не окупаются. Редкий представитель этого ответвления попадает в топ-листы продаж или поисковых запросов. Следовательно, сегодня чаще всего можно встретить низкобюджетные продукты этого направления. Нередко о квестах

говорят, что это компьютерные игры детективного жанра. Произошло этого из-за большого числа представителей, повествующих о сыщиках. Многие разработчики просто «заворачивают» сюжеты известных книг в интерактивную оболочку.

15. Puzzle-квесты. Эта разновидность виртуальных развлечений может обладать запутанным и сложным сюжетом, как и в обычных квестах, однако может быть и так, что его нет совсем. На место сценария в этом случае приходит атмосфера. Геймплей полностью состоит из разгадывания загадок и головоломок разной сложности. Самым знаменитым представителем класса является Myst и его многочисленные продолжения. Как и простые квесты, пазлы сегодня очень непопулярны.
16. Ролевые игры (RPG) В RPG (role-playing games) сюжет и свобода действий собраны в единое целое. Добавлены также элементы action и планирования. Жанр этот балует геймеров и тактикой, и продвинутой боевой системой, и развитым геймплеем. Но не стоит путать вторичное и первичное. Именно из-за этого «Аллоды» и Diablo очень часто называют «ролевками». Таким образом, RPG-проектом можно считать только тот продукт, главное в котором – это сюжет, взаимодействие с NPC, свобода действий. Именно из-за этого классикой жанра являются Arcanum, Fallout, Planescape. Часто «ролевки» определяют именно как компьютерные игры в жанре фэнтези, что абсолютно неверно. Несмотря на то что нередко самые популярные представители этого класса и предлагают геймеру посетить сказочные миры, сеттинг никак не влияет на то, в какую группу записывать продукт. Помимо сюжета, не менее важным атрибутом считается отыгрыш. Геймер может примерить на себя роль мага, воина, вора. Не остается за бортом и принцип «хороший – плохой». Однако разработчики делают все намного сложнее. Ты можешь сделать доброе дело, которое будет принято не всеми. К тому же не каждый NPC будет доверять тому, кто сделал много «хороших» вещей. Для кого-то главным критерием предрасположенности будет интеллект. На каждое действие главного героя мир будет реагировать. И отдельные NPC, находящиеся в нем, не оставят сюжет без изменений. Соответственно, получается, что каждый уровень можно пройти десятками способов, которые приведут к разным финалам.
17. MMORPG Описывая жанры компьютерных игр, нельзя обойти стороной и MMORPG. Он вбирает в себя некоторые черты стратегий. Многие геймеры используют не ролевую составляющую подобных проектов, а в первую очередь планируют развитие персонажа. Отличий в продуктах, представляющих

онлайновые RPG, почти нет. Формула остается одной и той же, меняются лишь незначительные коэффициенты. При этом большую часть времени игрок тратит на нудную «прокачку». Что интересно, в MMORPG почти нет никаких других целей, кроме достижения последнего уровня.

18. Онлайновые «ролевки» ждут разработчика, который сможет вдохнуть в жанр свежесть. Увы, суммы, которые необходимы для создания подобных проектов, слишком высоки, именно поэтому те студии, которые могут позволить себе выпуск MMORPG, идут проторенным путем, стараясь избежать рисков. MUD Можно сказать, что этот жанр является антиквариатом. Однако подобные игры развиваются и имеют успех, хотя и не у слишком широкого круга пользователей. Что такое MUD? Описание будет довольно простым: в окне появляется характеристика местности, где находится персонаж. Так же текстом задаются команды: использовать вещи, двигаться, повернуться, открыть дверь. В MUD нередко используется классическая ролевая система D&D. Она и определяет, как персонаж будет развиваться. Самое интересное в том, что геймер получает не все ключевые слова, которые могут быть введены в консоль. Более того, этот список меняется при переходе между локациями. Прочитав описание внимательно, можно разыскать то, что скрыто от глаз невнимательных пользователей. Умных пользователей MUD'ы поощряют. И секреты какого-нибудь популярного представителя не всегда можно прочитать на форуме, потому что знание в таких играх – это сила.[\[7\]](#)

Использование таких программ позволяет не только обогащать знания, использовать компьютер для более полного ознакомления с предметами и явлениями, находящимися за пределами собственного опыта ребенка, но и повышать креативность ребенка; умение оперировать символами на экране монитора способствует оптимизации перехода от наглядно-образного к абстрактному мышлению;

использование творческих и режиссерских игр создает дополнительную мотивацию при формировании учебной деятельности; индивидуальная работа с компьютером увеличивает число ситуаций, решить которые ребенок может самостоятельно.

Компьютерные игры – новый вид развивающего обучения. Компьютерная

игра для ребенка почти всегда удовольствие, он играет с увлечением и воспринимает игру как отдых. Именно этот факт делает компьютерные игры незаменимым наставником, воспитывающим и образующим ребенка, без

лишних нравоучений не вызывая протеста или скуки. А значит, навыки и взгляды, которые возникли благодаря игре, останутся в активной памяти надолго.

ГЛАВА 4. Изучение иностранного языка при помощи компьютерных

игр.

4.1 Место игры на уроке и отводимое игре время.

Место игры на уроке и отводимое игре время зависят от ряда факторов : подготовки учащихся, изучаемого материала, конкретных целей и условий урока и т.д. Например, если игра используется в качестве тренировочного упражнения при первичном закреплении материала, то ей можно отвести 15-20 минут урока . В дальнейшем та же игра может проводиться в течение 3-5 минут и служить своеобразным повторением уже пройденного материала, а также разрядкой на уроке .

При использовании игрового метода обучения задача учителя состоит, прежде всего, в том, чтобы организовать познавательную деятельность учащихся, в процессе которой развивались бы их способности, особенно творческие .

Игры могут быть грамматические, лексические, фонетические, орфографические . Все они способствуют формированию речевых навыков .

Одна и та же игра может быть использована на различных этапах урока . Но все зависит от конкретных условий работы учителя, его темперамента и творческих способностей. Здесь следует отметить, что при всей привлекательности и эффективности игрового метода необходимо соблюдать чувство меры, иначе игры утомят учащихся и потеряют свежесть эмоционального воздействия .

Успех использования игр зависит от атмосферы необходимого речевого общения, которую учитель создает в классе. Важно, чтобы учащиеся привыкли к такому общению, увлеклись и стали вместе с учителем участниками этого процесса . Доверительность и непринужденность общения учителя с учащимися,

возникающие благодаря общей игровой атмосфере, располагает школьников к серьезным разговорам, обсуждению любых реальных ситуаций, так как урок иностранного языка - это не только игра . Опыт убеждает, что использование игрового метода обучения способствует развитию познавательной активности учащихся в изучении языка . Игра несет в себе немалое нравственное начало, ибо делает труд (овладение иностранным языком) радостным, творческим и коллективным . Ведь цель игрового метода обучения - способствовать развитию речевых навыков и умений . Возможность проявлять самостоятельность в решении речемыслительных задач, быстрая реакция в общении, максимальная мобилизация речевых навыков - характерные качества речевого умения - могут быть проявлены во время проведения игр .

Из понимания значения игр вытекают следующие требования к ним :

Каждая игра должна давать упражнения, полезные для умственного развития детей и их воспитания . В игре обязательно наличие увлекательной задачи, решение которой требует умственного усилия, преодоления некоторых трудностей . Игра должна включать себя занимательность , юмор . Увлечение игрой мобилизует умственную деятельность, облегчает выполнение задачи . [Могучая Н.В.1992;55]

Все игры должны проводиться методически грамотно. Для этого необходимо:

- 1.Одну и ту же игру повторять несколько раз (путем подстановки новых лексических единиц).
- 2.Новую игру начинать учителю (роль ведущего), а затем эту роль передать хорошо подготовленному ученику.
- 3.Придать игре характер соревнования, для того чтобы получить от игры наибольший эффект.
- 4.Снабдить играющих различными красочными аксессуарами, предметами, пособиями.
- 5.Использовать особый вокабуляр, который поможет учителю проводить игру на иностранном языке.
- 6.Исключительно большое значение в играх обучающего характера имеет исправление ошибок. Желательно, чтобы и оно проводилось в игровой форме «

разыгрывания фантов», «записывания очков» и т.п.

Следует учитывать также и то, что любая игра в учебном процессе - методический приём, относящийся к группе активных способов обучения практическому владению иностранным языком. Внедрение этого приёма в учебный процесс способствует достижению целей обучения диалогической речи и расширенному монологическому высказыванию, активизации

учащихся средствами иностранного языка. [Шмаков С.А. 1992;14]

Есть основные требования к играм: игра должна стимулировать мотивацию учения, вызывать у школьников интерес и желание хорошо выполнить задание, её следует проводить на основе ситуации, адекватной реальной ситуации общения. Игра должна быть принята всей группой. Она непременно проводится в доброжелательной, творческой атмосфере.

Игра вызывает у школьников чувство удовлетворения, радости. Чем свободнее чувствует себя ученик в игре, тем инициативнее он будет в общении. Со временем у него появится чувство уверенности в своих силах.

Игра организуется таким образом, чтобы учащиеся могли в активном речевом общении с максимальной эффективностью использовать обрабатываемый языковой материал.

Учитель непременно сам верит в игру, в её эффективность. Только при этом условии он сможет добиться хороших результатов.

В играх школьники овладевают такими элементами общения, как умение начать беседу, поддержать её, прервать собеседника, в нужный момент согласиться с его мнением или опровергнуть его, умение целенаправленно слушать собеседника, задавать уточняющие вопросы и т.д.

Прежде чем ввести данный прием работы в учебный процесс, необходимо провести подготовительную работу. Нельзя забывать о том, что у младших школьников нет навыков не только иноязычного, но и русскоязычного общения на уроке. Следовательно, чтобы организовать общение в рамках игры, необходимо сформировать эти навыки в реальных условиях учебного процесса. [Гейперт С.1989;36]

Для этого можно использовать следующие тренировочные упражнения, которые помогут детям научиться взаимодействовать друг с другом на первых порах:

Упражнения на тренировку учащихся в умении реагировать на предложенные утверждения . Они призваны развивать умения употреблять клишированные фразы, эквивалентные русским "Да", "Нет ", "Разве ? ", "Как интересно !" и т.д.

Говоря о классификации игр необходимо заметить, что попытки классифицировать игры предпринимались еще в прошлом веке как зарубежными, так и отечественными исследователями, которые занимались проблемой игровой деятельности . Например, Ж . Пиаже выделяет три основных типа игры, которые он соотносит с этапами развития ребенка :

игры-упражнения - первые игры ребенка, связанные с захватыванием, действиями с игрушками (первый год жизни);

символические игры, основанные на подражании миру взрослых с помощью особой системы символов (ранний дошкольный возраст);

игры с правилами, которые, по сути, являются ролевыми играми [Гладилина И.П.2003;4].

Среди отечественных психологов и педагогов внимания заслуживают такие авторы, как Н .П. Аникеева, М .Ф. Стронин, Л .С. Выготский , С .Л. Рубинштейн и Д .Б. Эльконин .

Автором еще одной классификации является отечественный психолог П .П. Блонский, который выделяет следующие типы игр :

мнимые игры - манипуляции импульсивного происхождения у младенцев, которые не являются собственно играми ;

строительные игры, в основе которых лежит строительное искусство ребенка ;

подражательные игры, основанные на подражании взрослым ;

драматизации, т.е. игры, в основе которых - драматическое искусство ребенка ;

подвижные игры, в которых огромную роль играет бег ;

интеллектуальные игры, основанные на активизации умственных способностей ребенка . [Выготский 1997 ; 40]

Еще один исследователь творческих игр А.П. Усова предлагает классификацию игр, где среди игр-действий, в которых изображается само действие, строительно-

конструктивных игр, она выделяет ролевые. Ролевыми она считает те игры, в которых ребенок создает тот или иной образ. [Коптелова И.Е.2003;12]

Н.П. Аникеева предлагает следующую классификацию игр :

игры-драматизации, основанные на исполнении какого-либо сюжета, сценарий которого не является жестким каноном ;

игры-импровизации, где действующие лица знают основной сюжетный стержень игры, характер своей роли, а сама игра развивается в виде импровизации ;

игры на преодоление этапов, когда определяются этапы, на каждом из которых выполняется определенная задача познавательного характера ;

деловые игры, в которых разыгрываются ситуации, построенные на выявлении функциональных связей и взаимоотношений между разными уровнями управления и организации . [Аникеева Н .П. 19 89 ; 56]

Известный психолог Л.С. Выготский дает психологическую классификацию игр, исходя из того, что игра заключает в себе действия, связанные с деятельностью ребенка :

подвижные, которые связаны с выработкой умения перемещать себя в среде и ориентироваться в ней ;

строительные, связанные с работой над материалом, учат точности и верности движений ; вырабатывают ценные навыки, разнообразят и умножают наши реакции ;

условные, которые возникают из чисто условных правил, связанных с ними действий, и организуют высшие формы поведения. [Выготский 1997 ; 34]

Другие отечественные психологи С .Л. Рубинштейн и Д .Б. Эльконин выделяют интеллектуальные и ролевые игры, причем они обращают внимание на то, что если первая категория игр является " субъективно-объективной ", то ролевые игры относятся к " субъективно-субъективным ".

Еще одну не менее важную классификацию можно представить следующим образом:

М.Ф. Стронин, автор ряда книг, посвященных обучающим играм, которые используются в обучении иностранным языкам , выделяет два вида таких игр :

1) подготовительные, способствующие формированию речевых навыков, 2) творческие игры, цель которых заключается в дальнейшем развитии речевых навыков и умений. [Стронин М.Ф. 1984 ; 40]

По виду деятельности игры делятся на :

физические (двигательные);

интеллектуальные (умственные);

трудовые ;

социальные ;

психологические .

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр :

обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие ;

познавательные, воспитательные, развивающие ;

репродуктивные, продуктивные, творческие ;

коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические.

По характеру игровой методики игры можно разделить на :

предметные ;

сюжетные ;

ролевые ;

деловые ;

имитационные ;

игры-драматизации . [Бочарова Л.П. 1996 ; 27]

Специфику игрового метода обучения в значительной степени определяет игровая среда : различают игры с предметами и без предметов, настольно-комнатные, на местности, компьютерные и с ТСО, а также с различными средствами передвижения .

Если рассматривать игру с точки зрения целевых ориентации, то в этом случае можно разделить игры на :

1 . Дидактические, которые используют для расширения кругозора и познавательной деятельности, они формируют определенные умения и навыки, необходимые для практической деятельности, в ходе их выполнения развиваются общеучебные умения и навыки, а также трудовые навыки . По мнению Д .Н. Узнадзе, " игра - форма психогенного поведения, т.е. внутренне присущего, имманентного личности "

Большинство же современных зарубежных авторов, таких, как Г . Хайд, Джозеф Ф . Каллахан, Дж . Оллер, Стивен П . Крацен, К . Ливингстоун выделяют следующие свойства дидактических (они их еще называют обучающими) игр :

а) дидактические игры открыты, т.е. исход игры нельзя предугадать ;

б) они повторяемы, игру можно в любое время, прервать и начать заново ;

в) дидактические игры следуют определенным правилам, которые могут быть и изменены участниками игры ;

г) дидактические игры должны приносить удовлетворение и радость .

Дидактическая игра - это не просто неотъемлемый компонент активного обучения . Ее значение шире . По своей природе и обучающему потенциалу игра выходит за рамки активного обучения, выступая необходимой стороной системы педагогической деятельности в целом. [Тазиев С.Ф.1990;25]

Воспитывающие, которые воспитывают самостоятельность, волю, сотрудничество, коллективизм, общительность и коммуникативность, формируют определенные подходы и позиции, нравственные, эстетические и мировоззренческие установки .

Развивающие, которые развивают мотивацию учебной деятельности, внимание, память, речь, мышление, воображение, фантазию, творческие способности, эмпатию, рефлексию, умение сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, оптимальные решения . А.Н. Леонтьев считал, что " игра - свобода личности и воображения, иллюзорная реализация нереализуемых интересов ".[Леонтьев А.Н.1980;22]

2 . Социализирующие, приобщающие к нормам и ценностям общества, адаптирующие к условиям определенной среды, обучающие общению . По

определению Л .С. Выготского : " Игра - пространство внутренней социализации ребенка, средство усвоения социальных установок ". [Колесникова И.Е. 1990;12]. Что касается Г . Хайда , то он считает, что на уроке иностранного языка можно применять " игры с языком ", " Игры на языке " и " игры по плану ".[Романова З.П. 2002;7]

4.2 Требования к играм

Видео с живыми людьми – это самый лучший учебный материал для самостоятельного изучения иностранного языка, тем не менее компьютерные игры имеют одно неоспоримое преимущество перед фильмами – они интерактивны. В фильмах довольно часто сложно догадаться о значении незнакомого слова, не заглядывая в словарь. Нужно проработать много материала, не у всех есть столько терпения.

В играх-квестах вы можете кликнуть на предмет на экране и Ваш персонаж скажет, что это такое, или сделает смешной комментарий. Вы можете разговаривать с другими персонажами, часто Вы можете выбрать, что Вы хотите им ответить. Вы можете полностью погрузиться в этот мир Вашей новой игры (читай – иностранного языка). Это очень забавный способ учить новые слова! Но, конечно, игра игре рознь, не все они подходят в качестве учебных материалов. На мой взгляд, игра должна отвечать следующим требованиям:

В игре должно быть много диалогов. Некоторые квесты больше напоминают игры-головоломки, где персонажи практически не говорят. Нам такое не нужно!

Игра должна быть создана в стране изучаемого языка. Иными словами, это должна быть оригинальная версия игры, а не перевод. Хотя некоторые игры могут быть неплохо переведены на другой язык, но, тем не менее, иногда встречаются комментарии людей, которые жалуются на качество перевода. С другой стороны, в некоторых случаях можно попробовать сыграть в ту же игру, но на другом языке. Вы уже будете знать все диалоги, и уровень понимания будет выше.

Все персонажи игры должны говорить без акцента.

В настройках игры должна быть опция, которая бы позволяла бы вам включать и выключать текст всех диалогов. Таким образом при повторной игре Вы можете включить текст (или наоборот – выключить, чтобы тренировать восприятие на

слух).

Вы должны понимать не менее 70% диалогов.

Игры в жанре "ужасы" не подходят. Мы же не хотим связывать чувство страха и отвращения с изучением иностранного языка? Нам нужны сильные позитивные эмоции.

Обращайте, пожалуйста, внимание на лексику – в некоторых играх действия могут разворачиваться на какой-нибудь планете или в мире-фэнтези. В этом случае есть шанс, что Вы выучите слово "гремлин" раньше, чем слово "понедельник".

Можно выделить два типа игр, которые подходят для изучения языков:

1. Любые онлайн игры, для прохождения которых необходимо общение с другими игроками. Под первый тип подходят онлайн игры с совместным прохождением, так как они создают дополнительные стимулы для общения. В отличие от практики с языковыми партнерами, онлайн репетиторства и языкового обмена, – в играх у вас всегда есть тема для разговора и довольно часто появляется необходимость быстро передать критическую для победы информацию. Это и делает некоторые онлайн игры очень хорошим инструментом для изучения языка.

Несколько примеров:

Карл, мальчик из Дании, стал лучшим в классе по английскому, играя в WoW.

Диона, писатель-фрилансер, написала PhD по изучению испанского через WoW; за 8 месяцев игры перепрыгнула 2 уровня владения языком.

2. Одиночные игры, в которые невозможно играть с интересом без знания языка. То есть шутеры, рпг, гонки, стратегии и спортивные симуляторы не подходят под данный тип, потому что в них можно играть, как правило, вообще без звука. Если взять для примера Skyrim – игрок может за несколько часов игры вообще не услышать ни слова, скитаясь по пещерам и убивая гоблинов. Идеальная игра данного типа — текстовый квест.[\[8\]](#)

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Одним из достоинств применения ИКТ в обучении является повышение качества образования за счет новизны деятельности, интереса к работе с компьютером. Использование ИКТ на уроках существенно повышает его эффективность, ускоряет процесс подготовки к уроку, позволяет преподавателю в полной мере проявить свое творчество, обеспечивает наглядность, привлекает большое количество дидактического материала, повышает объём выполняемой работы на уроке в 1,5-2 раза.

Использование ИКТ открывает дидактические возможности, связанные с визуализацией материала, его "оживлением", возможностью совершать визуальные путешествия, возможностью представить наглядно те явления, которые невозможно продемонстрировать иными способами, позволяют совмещать процедуры контроля и тренинга.

"Золотое правило дидактики - наглядность" (Ян Каменский). Мультимедиа-системы позволяют сделать подачу дидактического материала максимально удобной и наглядной, что стимулирует интерес к обучению и позволяет устранить пробелы в знаниях.

В своей работе преподаватели широко используют ИКТ. Можно выделить основные направления использования компьютерных технологий на уроках:

- визуальная информация (иллюстративный, наглядный материал);
- демонстрационный материал (упражнения, опорные схемы, таблицы, понятия);
- тренажёр;
- контроль за умениями, навыками обучающихся.

При подготовке к уроку с использованием ИКТ преподаватели не забывают, что это урок, а значит, и план урока составляют исходя из его целей. При отборе учебного материала они соблюдают основные дидактические принципы: систематичности и последовательности, доступности, дифференцированного подхода, научности и др. При этом компьютер не заменяет преподавателя, а только дополняет его.

Преподаватели используют электронные ресурсы учебного назначения: презентации к урокам, логические игры, тестовые оболочки, ресурсы Интернет. Используют информационные технологии на всех этапах урока: при объяснении нового материала, закреплении, повторении, обобщении, контроле, при проведении физминуток, внеклассных занятий и др.

Использование Интернет ресурсов позволяет представить вниманию обучающихся уникальный ряд материалов для уроков окружающего мира, проводить экскурсии на уроках географии, литературы, совершать виртуальные путешествия по музеям писателей, художников, ещё больше узнавать об их биографии и творчестве, получить возможность познакомиться с произведениями, которые не всегда можно найти среди печатных наглядных пособий.

Интегрирование обычного урока с компьютером позволяет преподавателю переложить часть своей работы на ПК, делая при этом процесс обучения более интересным, разнообразным, интенсивным. В частности, становится более быстрым процесс записи определений, теорем и других важных частей материала, так как преподавателю не приходится повторять текст несколько раз (он вывел его на экран), обучающемуся не приходится ждать, пока преподаватель повторит именно нужный ему фрагмент.

Использование ИКТ в образовании открывает огромные возможности для создания качественно новых форм и методов подготовки обучающихся к дальнейшему обучению. Большую помощь при подготовке и проведении уроков оказывает преподавателю пакет Microsoft Office, который включает в себя кроме известного всем текстового процессора Word еще и электронные презентации Microsoft Power Point. Электронные презентации дают возможность преподавателю при минимальной подготовке и незначительных затратах времени подготовить наглядность к уроку. Уроки, составленные при помощи Power Point зрелищны и эффективны в работе над информацией.

На уроках истории и литературы, применение ИКТ позволяет использовать разнообразный иллюстративно-информационный материал. Причем материал находят сами обучающиеся в Интернете, составляют презентации. Таким образом, ИКТ развивает самостоятельность обучающихся, умение находить, отбирать и оформлять материал к уроку. Уроки в компьютерном классе развивают умение учащихся работать с компьютером, самостоятельно решать учебные задачи. С помощью мультимедийного проекта демонстрируют слайды, созданные в программе Microsoft Power Point. Использование ИКТ на уроках русского языка позволяет разнообразить формы работы, деятельность обучающихся, активизировать внимание, повышает творческий потенциал личности. Построение схем, таблиц в презентации позволяет экономить время, более эстетично оформить материал. Задания с последующей проверкой активизируют внимание обучающихся, формируют орфографическую зоркость. Использование кроссвордов, иллюстраций, рисунков, различных занимательных заданий, тестов, воспитывают

интерес к уроку; делают урок более интересным.

Во время урока компьютер используется для активизации познавательной деятельности обучающихся. Разнообразный иллюстративный материал, мультимедийные модели поднимают процесс обучения на качественно новый уровень: современному обучающемуся (подростку) намного интереснее воспринимать информацию именно в такой форме, нежели при помощи устаревших схем и таблиц.

На уроках математики учителя используют презентации, созданные самостоятельно или удачные, найденные в сети Интернет, но дополнительно переработанные под свой контингент обучающихся, что позволяет:

- продемонстрировать обучающимся аккуратные, четкие образцы оформления решений;
- продемонстрировать абсолютно абстрактные понятия и объекты;
- достичь оптимального темпа работы обучающихся;
- повысить уровень наглядности в ходе обучения;
- изучить большее количество материала;
- показать обучающимся красоту геометрических чертежей;
- повысить познавательный интерес;
- внести элементы занимательности, оживить учебный процесс;
- достичь эффекта быстрой обратной связи.

Интенсивность умственной нагрузки на уроках математики позволяет поддерживать у учащихся интерес к изучаемому предмету на протяжении всего урока.

При помощи ИКТ сегодня стало возможным проведение контроля знаний обучающихся. Использование нестандартных форм контроля знаний – один из способов формирования положительной мотивации к процессу учения и повышения качества обучения. Применение программы Main Test позволяет провести контроль знаний обучающихся в необычной форме с применением теста, который можно создать самому преподавателю. Использование тестов помогает не только

экономить время преподавателя, но и дает возможность обучающимся самим оценить свои знания, свои возможности. Тесты – это задания, состоящие из ряда вопросов и нескольких вариантов ответа на них для выбора в каждом случае одного верного.

С их помощью можно:

- проверить большой объем изученного материала малыми порциями;
- быстро диагностировать овладение учебным материалом большим массивом учащихся.

Использование компьютерного тестирования повышает эффективность учебного процесса, активизирует познавательную деятельность обучающихся, дает возможность быстрой обратной связи преподавателя с обучаемым. Немаловажным преимуществом является немедленное после выполнения теста получение оценки каждым обучающимся, что, с одной стороны, исключает сомнения в объективности результатов у самих обучающихся, а, с другой стороны, существенно экономит время преподавателя на проверке контрольных работ.

Использование в работе средств информационно-коммуникационных технологий дает:

- обучающемуся: повышение мотивации учения; повышение познавательного интереса; становление активной субъектной позиции в учебной деятельности; формирование информационных, коммуникационных компетентностей; развитие умения ставить перед собой цель, планировать свою деятельность, контролировать результат, работать по плану, оценивать свою учебную деятельность, определять проблемы собственной учебной деятельности; формирование познавательной самостоятельности обучающихся.

- преподавателю: нестандартное отношение к организации образовательного процесса; возможность создания условий для индивидуального самостоятельного обучения учащихся, развития информационно-коммуникативной компетентности обучающихся, познавательной деятельности, самостоятельной работы по сбору, обработке и анализу получаемых результатов; формирование мотивационной готовности к познавательной самостоятельности не только в учебных, но и иных ситуациях.

Подход, в котором происходит обучение с использованием средств информационно-коммуникационных технологий, наиболее реальный путь обеспечения положительной мотивации обучения, формирования устойчивого познавательного интереса обучающихся, повышения качества знаний, создания педагогических условий для развития способностей обучающихся, вовлечения в самостоятельную творческую деятельность.

Попытаемся систематизировать, где и как целесообразно использовать информационные технологии в обучении, учитывая, что современные компьютеры позволяют интегрировать в рамках одной программы тексты, графику, звук, анимацию, видеоклипы, высококачественные фотоизображения, достаточно большие объемы полноэкранного видео, качество которого не уступает телевизионному:

- 1) при изложении нового материала — визуализация знаний (демонстрационно - энциклопедические программы; программа презентаций Power Point);
- 2) проведение виртуальных лабораторных работ «Информатика « "Живая геометрия"; «физика», «химия»
- 3) закрепление изложенного материала (тренинг — разнообразные обучающие программы, лабораторные работы);
- 4) система контроля и проверки (тестирование с оцениванием, контролирующие программы);
- 5) самостоятельная работа учащихся (обучающие программы типа "Репетитор", энциклопедии, развивающие программы);
- 6) при возможности отказа от классно-урочной системы: проведение интегрированных уроков по методу проектов, результатом которых будет создание Web-страниц, проведение телеконференций, использование современных Интернет-технологий;
- 7) тренировка конкретных способностей учащегося (внимание, память, мышление и т.д.);
- 8) дистанционное обучение.

В настоящее время в развитии процесса информатизации образования проявляются следующие тенденции:

- 1) формирование системы непрерывного образования как универсальной формы деятельности, направленной на постоянное развитие личности в течение всей жизни;
- 2) создание единого информационного образовательного пространства;
- 3) активное внедрение новых средств и методов обучения, ориентированных на использование информационных технологий;
- 4) синтез средств и методов традиционного и компьютерного образования;
- 5) создание системы опережающего образования.

Изменяется также содержание деятельности преподавателя; преподаватель перестает быть просто "репродуктором" знаний, становится разработчиком новой технологии обучения, что, с одной стороны, повышает его творческую активность, а с другой - требует высокого уровня технологической и методической подготовленности. Появилось новое направление деятельности педагога - разработка информационных технологий обучения и программно-методических учебных комплексов.

В заключение следует отметить, что в информационном обществе, когда информация становится высшей ценностью, а информационная культура человека - определяющим фактором, изменяются требования к системе образования и профессиональной деятельности преподавателя. Могущество компьютера определяется человеком и теми знаниями, которыми он обладает. В процессе обучения надо не только научиться работать на компьютере, но и уметь целенаправленно его использовать для познания и созидания окружающего нас мира.

В перспективе - продолжение работы в уже наметившихся направлениях, в частности, совершенствования методик применения ИКТ в преподавании различных дисциплин и во внеклассной деятельности. Главное, чтобы все это способствовало достижению главной цели - обеспечение современного качества образования на основе сохранения его фундаментальности и соответствия актуальным и перспективным потребностям личности, общества, государства. Использование ИКТ позволяет преподавателям и обучающимся нашей техникума идти в ногу со временем. И особенно это важно для обучающихся, ведь знание компьютера, использование различных программ, умение оформлять и представлять результат своей работы пригодится им в будущей профессиональной

деятельности, поможет стать грамотными специалистами.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

<http://fb.ru/article/179293/janryi-kompyuternyh-igr-spisok-klassifikatsiya-kompyuternyh-igr-po-janram>

<https://habr.com/post/376093/>

Ахметшина Г.Х. Использование ИКТ в учебно-воспитательном процессе.

Лямзин Д.В. Использование ИКТ в учебном процессе // Материал из Letopisi.Ru — «Время вернуться домой».

Бабич И.Н. Новые образовательные технологии в век информации / Материалы XIV Международной конференции «Применение новых технологий в образовании». – Троицк: Фонд новых технологий в образовании «Байтик». – 2003. – С. 68-70.

Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / Под ред. Е.С. Полат.

Соловова С. Л. Методика проведения уроков с использованием ИКТ.

Песталоцци И.Г. Лебединая песня. Из пед. соч. Т.2 М.: Педагогика, 1971.

Головчинер М.Н. Основы информатики. Курс лекций. Томск 2014.

1. Песталоцци И.Г. Лебединая песня. Из пед. соч. Т.2 М.: Педагогика, 1971. Стр. 444. [↑](#)
2. Бабич И.Н. Новые образовательные технологии в век информации / Материалы XIV Международной конференции «Применение новых технологий в образовании». – Троицк: Фонд новых технологий в образовании «Байтик». – 2003. – С. 68-70. [↑](#)
3. Головчинер М.Н. Основы информатики. Курс лекций. Томск 2014. [↑](#)

4. Беспалько В. П. Образование и обучение с участием компьютеров (педагогика третьего тысячелетия). – М.: 2002. [↑](#)
5. Беспалько В. П. Образование и обучение с участием компьютеров (педагогика третьего тысячелетия). – М.: 2002. – с 30. [↑](#)
6. Соловова С. Л. Методика проведения уроков с использованием ИКТ. [↑](#)
7. <http://fb.ru/article/179293/janryi-kompyuternyih-igr-spisok-klassifikatsiya-kompyuternyih-igr-po-janram> [↑](#)
8. <https://habr.com/post/376093/> [↑](#)