

## КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ КАК СРЕДСТВО ОБУЧЕНИЯ ИНФОРМАЦИОННЫМ ТЕХНОЛОГИЯМ

Интенсивное развитие процесса информатизации образования влечет за собой расширение сферы применения средств новых информационных технологий. Процесс информатизации образования и связанное с этим использование возможностей средств новых информационных технологий в процессе обучения приводят не только к изменению организационных форм и методов обучения, но и к возникновению новых методов обучения.

Игровые методы прочно заняли свое место в воспитании, образовании, медицинской и психологической реабилитации. Их сочетание с различными методами психотерапевтического воздействия такими как библиотерапия, арттерапия, музыкотерапия и другими, обладает высокой эффективностью при решении задач социально-психологической реабилитации и позволяет осуществлять комплексный подход в использовании методов и средств психотерапии. Игры и игровая деятельность получили статус профессиональной деятельности общества.

В игровой деятельности участники игры имеют возможность реализовать и развить свои творческие способности, волевые качества, логическое мышление, память, способности к анализу, наблюдательность и ряд других качеств. Эмоциональные переживания стимулируют познавательные потребности, стремление к совершенству. Занимательный и развлекательный характер игры помогает участникам нормализовать психоэмоциональное состояние, приобрести равновесие, повысить устойчивость к внешним неблагоприятным факторам.

В последние годы в связи со значительным развитием в области автоматизированных информационных технологий и их широким распространением практически во всех основных областях человеческой деятельности сформировалась индустрия компьютерных игр. В компьютерных играх моделируются традиционно широко известные игры, создано большое количество игр с различными, в том числе фантастическими, сюжетами, реализация которых в традиционном исполнении практически невозможна либо связана с большими сложностями. Возможности виртуального пространства оказались практически

неограниченными для моделирования очень сложных игровых систем. Высокое качество полноцветного изображения и звукового сопровождения делает компьютерные игры весьма привлекательными. Широкий спектр компьютерных игр требует для своей реализации единой среды – компьютера, оснащенного средствами мультимедиа. Важное значение в формировании интереса к компьютерным играм имеют простота и удобство их использования. Глубокая заинтересованность и увлеченность компьютерными играми основаны на возможности самореализации, самовоспитания и самоутверждения личности.

Анализируя содержание компьютерных игр, следует отметить, что определенная часть игр не соответствует требованиям педагогики, и их использование в воспитательных и психотерапевтических целях требует детального исследования. Актуальность проблемы подтверждается тем, что увлечение компьютерными играми носит массовый характер, при этом для части лиц занимает все свободное время. Поэтому представляется важным включение в процесс обучения студентов изучения компьютерных игр, научно-обоснованных методик их использования и разработки соответствующих рекомендаций. Использование компьютерных игр в обучении должно иметь, прежде всего, дидактическое обоснование.

Большинство компьютерных игр многому учат игроков: развивают внимание, память, логическое и абстрактное мышление. Исследовательская деятельность и системный анализ становятся для игроков не только видом развлечения, но и хорошим педагогическим средством. Однако компьютерные игры заключают в себе ряд отрицательных свойств и особенностей, о которых следует помнить.

Общеизвестно, что подбор компьютерных игр, используемых в учебных целях, представляет собой сложный процесс, требующий коллективного труда не только преподавателей, методистов, программистов, но и психологов, гигиенистов, дизайнеров. В связи с этим правомерно предъявлять комплекс требований к компьютерным играм, чтобы их использование не вызывало отрицательных последствий, а служило целям интенсификации учебного процесса, развития личности обучаемого.

Анализ программного обеспечения, рекомендуемого в учебном процессе, показывает огромные возможности компьютерных игр для общего интеллектуального и эмоционально-личностного

развития. Специалисты считают, что в будущем появится большое число интереснейших образовательных игр, и они обеспечат себе достойное место на рынке компьютерных программ.

Анализируя полученные данные, можно точно утверждать, что использование компьютерных игр в процессе обучения студентов является мощным инструментом активизации их обучения. При использовании компьютерных игр как средств обучения у студентов повышается мотивация учения (хотя следует отметить, что соревновательные мотивы, желание во что бы то ни стало победить иногда преобладают тут над познавательными мотивами, что вряд ли педагогически оправдано). Игра стимулирует инициативу и творческое мышление, способствует формированию умений совместно действовать, подчинить свои интересы общим целям. Кроме того, игра позволяет выйти за рамки определенного учебного предмета, побуждая учащегося к приобретению знаний в смежных областях и практической деятельности. Игры создают для формирования у обучаемых всевозможных стратегий решения задач и структуры знаний, которые могут быть успешно применены в различных областях. Немаловажно и то, что студент, да и любой учащийся, может свободно принимать решения – как правильные, так и неправильные – и при этом видит, к чему приводит каждое решение.

Такое обучение весьма привлекательно для студентов, и многим оно настолько нравится, что они хотели бы осуществлять все учение в форме игры. Исходя из этого, можно предположить, что компьютерные игры занимают ведущую роль в процессе обучения, привнося инновации в образовательный процесс.

---

1. *Дзейнасць* устаноў культуры па мінімізацыі наступстваў чарнобыльскай трагедыі / А.І.Смолік [і інш.]; пад рэд. А.І.Смоліка. – Мн.: Бел. ун-т культуры, 1999. – 160 с.

2. *Драчёва, Л.А.* Значение компьютерных игр как средства психологической реабилитации / Л.А.Драчёва, А.Г.Зезюля // Социально-психологическая реабилитация населения, пострадавшего от экологических и техногенных катастроф: материалы VI Междунар. конф. (Минск, май–июнь 1999 г.) / гл. ред. Л.А.Пергаменщик. – Мн.: НИО, 1999. – 305 с.

3. *Гамезо, М.В.* Возрастная и педагогическая психология: учеб. пособие для студентов всех специальностей пед. вузов /

М.В.Гамезо, Е.А.Петрова, Л.М.Орлова. – М.: Педагогическое о-во России, 2003. – 512 с.

4. Бурлаков, И.В. Номо Gamer. Психология компьютерных игр / И.В.Бурлаков. – М.: Независимая фирма “Класс”, 2000. – 141 с.

БИБЛИОТЕКА БГУКИ