

**ОСОБЕННОСТИ ПРИМЕНЕНИЯ ОБУЧАЮЩИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР ПРИ
РЕАЛИЗАЦИИ СИСТЕМНО-ДЕЯТЕЛЬНОСТНОГО ПОДХОДА**

Данилов А.А., учитель информатики

г. Сургут, МБОУ СОШ № 8 им. Сибирцева А.Н.

Наука не является и никогда не будет являться законченной книгой.

Каждый важный успех приносит новые вопросы. Всякое развитие

обнаруживает со временем все новые и более глубокие трудности.

Альберт Эйнштейн

Автор: Данилов А.А.

17.04.2017 12:23 - Обновлено 17.04.2017 12:27

Наблюдая за людьми, которые играют в компьютерные игры, всегда поражает то, с какой легкостью они запоминают эту узкую специализированную лексику, огромное количество каких-то (совсем ненужных в жизни) объектов и как ими пользоваться, с великим желанием совершенствуют свои навыки виртуального мира. Столько энергии направлено на то, что может и не пригодиться никогда в реальной действительности. Хотелось бы отметить, что у играющих людей в полной мере формируются универсальные учебные действия в своей узкой сфере деятельности.

Каждый учитель в своей практике пробует реализовать различные педагогические технологии, применяет всевозможные формы и методы. Разрабатывает алгоритмы оценивания учащегося, сравнивая его с его же предыдущими результатами, уделяет большое внимание самопроверке школьниками своих работ, создает ситуации обучения на своих ошибках и различные проблемные ситуации – и весь этот мощный арсенал для того, чтобы сформировать УУД.

Есть ли какой-то универсальный способ для достижения желаемого результата? Возможно ли использовать компьютерную игру, как средство обучения? Ищем ответ и, вместе с тем, получаем еще больше вопросов:

- будет ли обучающая игра столь же продуктивной?
- стоит ли играть обучаясь или, может, создавать игры совместно с детьми?
- не отобьет ли у ребенка рутинная создания игр желание в программировании?
- в урочное или неурочное время заниматься данным видом деятельности?

Для того чтобы внедрить в образовательную программу обучающие игры, необходимо иметь хорошую дидактическую базу этих самых игр, которые должны отвечать ряду требований:

- они должны быть понятны, интересны и полезны;
- иметь конкретную цель;
- соответствовать возрасту;
- иметь критерии о времени их использования в процессе обучения.

На поиск подходящих игр или на их создание требуется достаточно длительное время. Готовые игры, с одной стороны, это неплохой вариант, но, с другой стороны, появляются затруднения в техническом плане. Например, как проверить результаты при дистанционном прохождении игры учащимися, или как унифицировать оценку различных игр? Дистанционное прохождение (например, игра на домашнее задание) предусматривает размещение ее на веб-ресурсе с получением результатов в базу данных. К сожалению, реализовать все это невозможно с готовыми играми. Создавать собственную структуру проверки – это перспективный вариант и разработка сайта интегрированного с базой данных – это первое, что необходимо организовать при реализации проекта, так как именно он станет площадкой как для обучающих игр, так и для размещения на нем дистанционных уроков. И тут ограничений практически нет: использовать готовые CMS с внедрением собственных запросов; использование языков java, php и т.п.. Все это ставит перед нами новые задачи:

- запланировать расходы на хостинг и домен для сайта;

- выделить в своем рабочем графике время на разработку программных продуктов;
- постоянно обучаться и саморазвиваться в данных областях;
- и, в конечном счете, нести определенную ответственность за готовый продукт перед потребителем.

Создание игр – это достаточно трудоемкий процесс на всех его этапах от придумывания идеи до ее реализации. Кто возьмет на себя эту роль, учитель или ученики? Учитель, у которого от необходимости иметь большую нагрузку и так нет времени ни на что, при большом желании сможет выпустить 2-4 мини игры в год? Ученики, которые пока не обладают достаточными знаниями, смогут лишь повторить за учителем по образцу? Как говорится в известной пословице: «Глаза боятся, а руки делают». Ожидать на начальных этапах сразу больших результатов – на практике это означает, что оставить работу только в планах, разочароваться и, в итоге, ничего не добиться. Начинать с малого и двигаться вперед! Пробовать различные варианты работы и исследовать их продуктивность!

Как построить образовательную программу, чтобы она была доступной и позволяла освоить основы программирования? Реализация курса во внеурочное время и отсутствие оценок в журнале имеет свои недостатки с одной стороны и достоинства с другой. Недостаток: сниженная ответственность детей перед посещением занятий. Положительная сторона: более честные показатели заинтересованности детей.

Мое исследование показывает, что около 40% детей еще в начале занятий моего курса теряют интерес, понимая, что эта деятельность их не привлекает. Однако среди оставшихся – проявляющих интерес к программированию – 20% добиваются высоких результатов и могут самостоятельно придумывать и разрабатывать собственные компьютерные программы, 80% достигают средних результатов и создают типовые программы. Системный подход позволит взрастить из 60% активных ребят будущих

Автор: Данилов А.А.

17.04.2017 12:23 - Обновлено 17.04.2017 12:27

программистов практиков. Поэтому данный курс лучше всего вести неразрывной линией, начиная с начальной школы и до старших классов.

Играть в игры и при этом учиться было бы самым легким способом освоить материал. Системно-деятельностный подход на это и направлен – параллельно активной деятельности получать знания. Сегодня я нахожусь на этапе создания игр совместно с детьми. Останется ли данная форма работы ведущей или база созданных игр позволит включить их непосредственно в обучение, покажет время.

Главным всегда останется то, что нужно вовремя поддержать начинания юных исследователей, зажечь в них огонь поиска знаний и интерес к науке. Мы выпускаем в жизнь не программистов и математиков, не литераторов и географов, мы выпускаем в жизнь борцов и искателей.

Литература

1. Корнилов Е.Н. Программирование шахмат и других логических игр. – СПб.: БВХ-Петербург, 2005. – 272 с.: ил.
2. Учиться играя или играть обучаясь [Электронный ресурс]
http://lab-inessav.ucoz.ru/publ/uchitsja_igraja_ili_igrat_obuchajas/1-1-0-5 (дата обращения: 12.04.2017)
3. Дмитрий Гурский. Для профессионалов. Action script 2.0 программирование во flash mx 2004

Автор: Данилов А.А.

17.04.2017 12:23 - Обновлено 17.04.2017 12:27

4. Дронов В. А. Macromedia Flash MX. - СПб.: БХВ-Петербург, 2003. - 848 с.: ил.