

робототехники и датчиков. Ожидается, что результатом этих мероприятий станет то, что учащиеся приобретут превосходные навыки, такие как творческое сотрудничество и критическое мышление, в частности, Seibal также помог этим лабораториям стать частью существующих курсов по информатике среднего уровня с 1990-х годов, которые были весьма сосредоточены на офисных технологиях до сих пор. (Jara, 2016)

Список использованных источников

1. О подходах к изучению программирования в разных странах [Электронный ресурс] // Изучение в разных странах – 2022. – Режим доступа: <http://news.scienceland.ru/2019/04/21> – Дата доступа: 22.03.2022.

2. Как учат программированию [Электронный ресурс] // Студвопрос – 2010. – Режим доступа: <http://smartsourcing.ru/blogs/kurilka/2675>. – Дата доступа: 22.03.2022.

УДК 796.01

Использование компьютерных игр в обучении

Юсько И. А., студент,

Королева А. А., студент

Белорусский национальный технический университет

Минск, Республика Беларусь

Научный руководитель: старший преподаватель Зуёнок А. Ю.

Аннотация:

В статье рассматриваются вопросы использования компьютерных игр в обучении. В частности один из самых востребованных классов игр-симуляторов.

Тема, связанная с рассмотрением компьютерных игр с каждым годом, становится все более и более актуальной в условиях информатизации современного общества. В настоящее время трудно представить ребенка, не знающего о существовании компьютерных игр. Согласно исследованиям, почти каждый ребенок хоть раз в своей жизни

играл в них. Данный факт вызывает множество мнений и столкновений взглядов в обществе.

Игра имеет значение и для формирования дружного коллектива учащихся, и для формирования самостоятельности, и для формирования положительного отношения к труду, и для исправления некоторых отклонений в поведении отдельных детей, и еще для многого другого. В основе этих воспитательных эффектов лежит влияние игры на психическое развитие учащегося, на становление его личности.

Игра – это деятельность, мотив которой лежит в ней самой. То есть такая деятельность, которая осуществляется не ради результата, а ради самого процесса.

Использование компьютерных игр в образовательном пространстве позволяет:

- повысить положительную мотивацию учения;
- расширить объем, используемой информации;
- использовать новые формы представления информации (визуально наглядные);
- расширить набор применяемых учебных задач;
- активно включать учащихся в учебный процесс;
- обеспечить условия для развития интеллектуальной активности, творческого мышления учащихся [4].

Также игра способна удовлетворить потребности в познании. Она способна в необычной форме спроектировать ситуации и события (пожар, наводнение, шторм), которые маловероятно могут произойти в реальном мире с человеком. Однако эти ситуации способны сформировать у ученика некоторые навыки и умения, которые могут ему пригодиться в реальности в случае возникновения похожего момента из игры.

Существует класс игр – симуляторов. Они позволяют спроектировать различные виды деятельности и обладают особыми педагогическими возможностями. К ним относят: авиасимуляторы, автосимуляторы, медицинские и спортивные симуляторы и др. Симуляторы моделируют важные для реального мира законы, создавая приближенную к реальности модель.

В последние годы в игровом мире становится популярным среди жанр интерактивного кино. Такая игра предполагает выбор игроком одной из нескольких сюжетных линий, которые ведут к той или иной

концовке. Каждое действие, порой даже не самое важное, может привести к различным финалам. Данный жанр игр пока еще не используется в рамках образовательного процесса, но это дело времени. Интерактивные игры положительно влияют на психологические особенности игрока. Так возможность выбора, помогает игроку осознано принимать и решения и в дальнейшем осознавать его результат. Данная особенность этого жанра, безусловно, была бы полезна в обучении. Компьютерная игра выступает как универсальное средство приобретения опыта, своеобразный тренажер человеческих навыков и умений, необходимых для решения задач человеческой жизнедеятельности.

Непосредственно для использования в качестве педагогического инструмента наиболее подходят так называемые тренажеры для обучения слепой печати, коих имеется большое количество, от BabyType 2000 предназначенного для младших классов, и до приложения Руки солиста, которое подойдет для более позднего этапа обучения. В случае с BabyType 2000 более уместным является использование его как дополнительного элемента урока, после основной темы и перед подведением итогов, а Руки солиста использовать в качестве варианта факультативного занятия для старших классов.

Благодаря своему структурному многообразию компьютерные игры представляют собой богатую возможность приобретения навыков деятельности и мышления, вычленяя основные функционально-деятельностные позиции для решения конкретных задач человеческого бытия.

Игры психологически готовят человека к напряженным эмоциональным ситуациям, позволяют проявить способность действовать в кризисных ситуациях, осуществлять психическую саморегуляцию в момент замешательства.

Подводя итоги, можно с уверенностью сказать, что при правильно организованном процессе использования компьютерных игр, можно добиться успехов. Это продемонстрировано на примере компьютерных обучающих игр. В целом, компьютерные игры могут положительно воздействовать на игрока и помогать ему в его социализации в обществе.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Бревнова Ю. А. Компьютерные игры в современной субкультуре детства: автореф. дис. на соиск. учен. степ. канд. пед.н.: 24.00.01 /Бревнова Юлия Александровна.
2. Скорцова Е. С. Распространенность занятий компьютерными играми и интернетом среди современных школьников России / Е. С. Скорцова, Л. К. Постникова // Бюллетень Национального научно-исследовательского института общественного здоровья имени Н. А. Семашко. – 2014. – № 2. – С. 135–141.
3. Ельмикеев О. Р. Педагогические основы применения компьютерных игр в образовательном пространстве: автореф. дис. на соиск. учен. степ. к. п. н.: 13.00.01 / Ельмикеев Олег Рудольфович. – Йошкар-Ола, 2004. – 18 с.

УДК 37.01

Wang Qihang, Zhang Zheng
Features of educational graphic activity

Evtukhova T. E., Ph. D.
Belarusian National Technical University
Minsk, Republic of Belarus

Annotation:

In modern production, the presentation of information in the form of graphical dependencies is increasingly used as the most economical, visual and meaningful. In this regard, the actual task of education remains the search for effective ways to organize the educational and cognitive activity of students, the use of progressive and developing methods and means of training to implement the tasks of personality development, in particular, in the field of graphics and graphic information.

Graphic means of presenting information are used in various areas of visual communication in order to cause certain thought processes based on images. A graph, a drawing are the means by which information is transmitted in the form of graphic images.