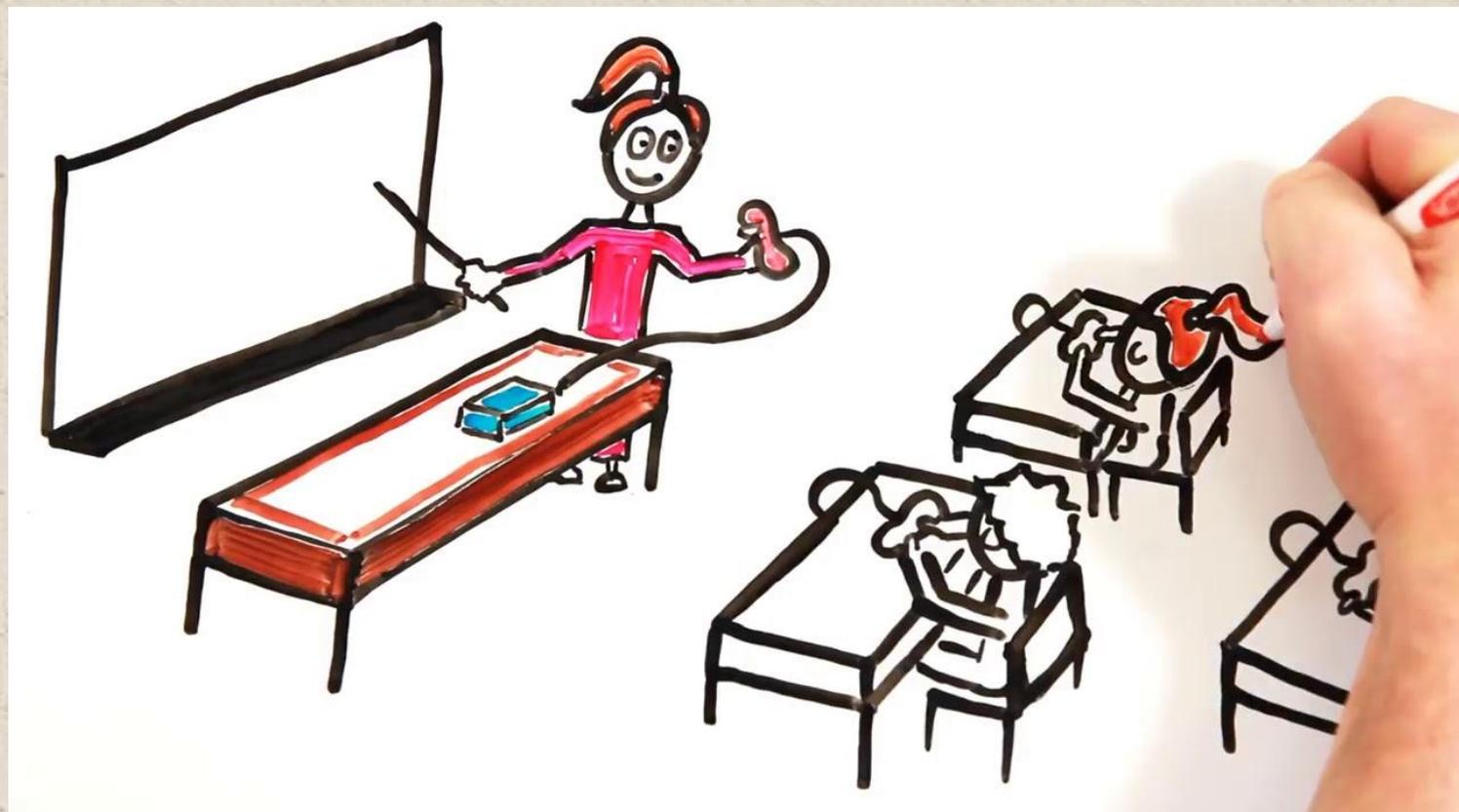


Видеоигры, как метод обучения



Выполнил: Фазлутдинов Н. Р.
НМТ - 361506

В современном мире новая образовательная система ориентирована на совершенствование развивающих и информационных технологий в системе обучения. Предполагается, что именно такой подход к обучению, может дать возможность в полной мере развивать интеллектуальный потенциал личности. Одним из аспектов, которые способствуют активизации познавательной учебной деятельности учеников – это подбор разнообразных видов и форм построения обучения. В качестве одного из подобных видов обучения я предлагаю рассмотреть видеоигры.

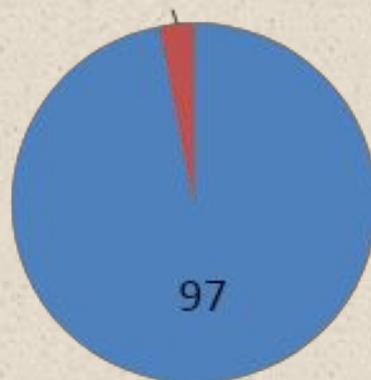
Очень часто в Российской практике, по сравнению с другим миром, при исследовании явления видеоигр рассматриваются только отрицательные стороны воздействия на воспитание и обучение подрастающего поколения. В данной работе я сфокусируюсь на обратной стороне этих объектов — положительной.



Игры – уникальное явление

Подростки с 12 до 17 лет в %

3



■ Играют
■ Не играют

Взрослые с 18 лет в %



■ Играют
■ Не играют

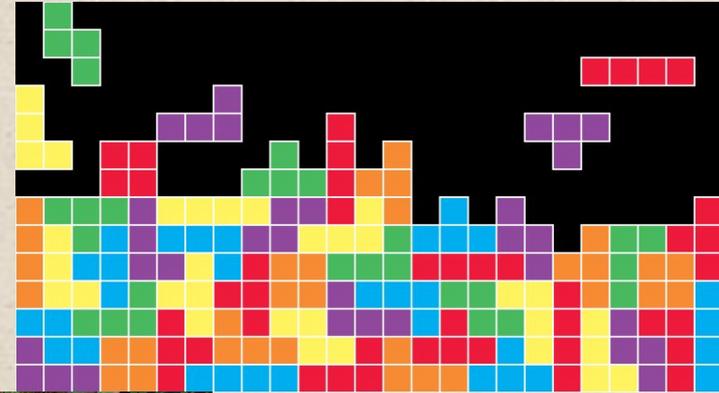
1. Игры подстраиваются под игрока



2. Игры – это свобода выбора



3. Игры – это прогресс



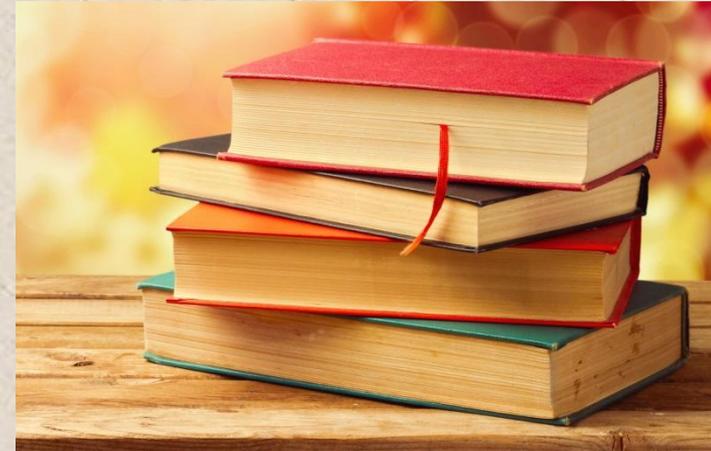
4. Игры – это развитие социального взаимодействия



Можно ли совместить игры и образование?

Принципы эффективного преподавания:

- понятная и четкая информация
- вдумчивая практика
- информативная обратная связь
- мотиваторы: внешние и внутренние

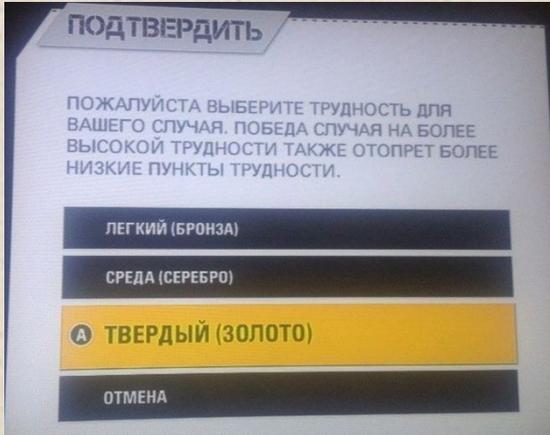




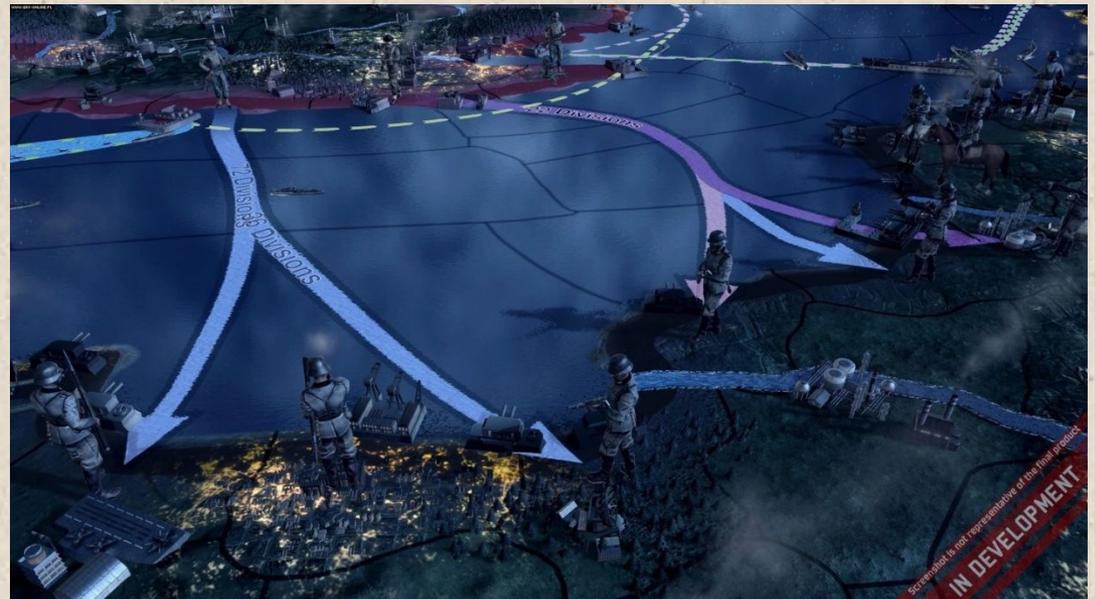
Чему могут научить
видеоигры?



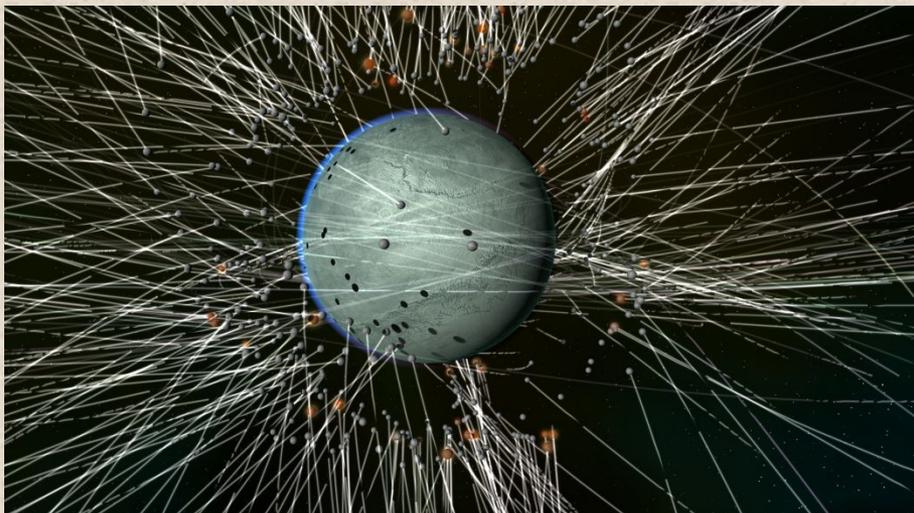
Иностранные языки



История, география и культура



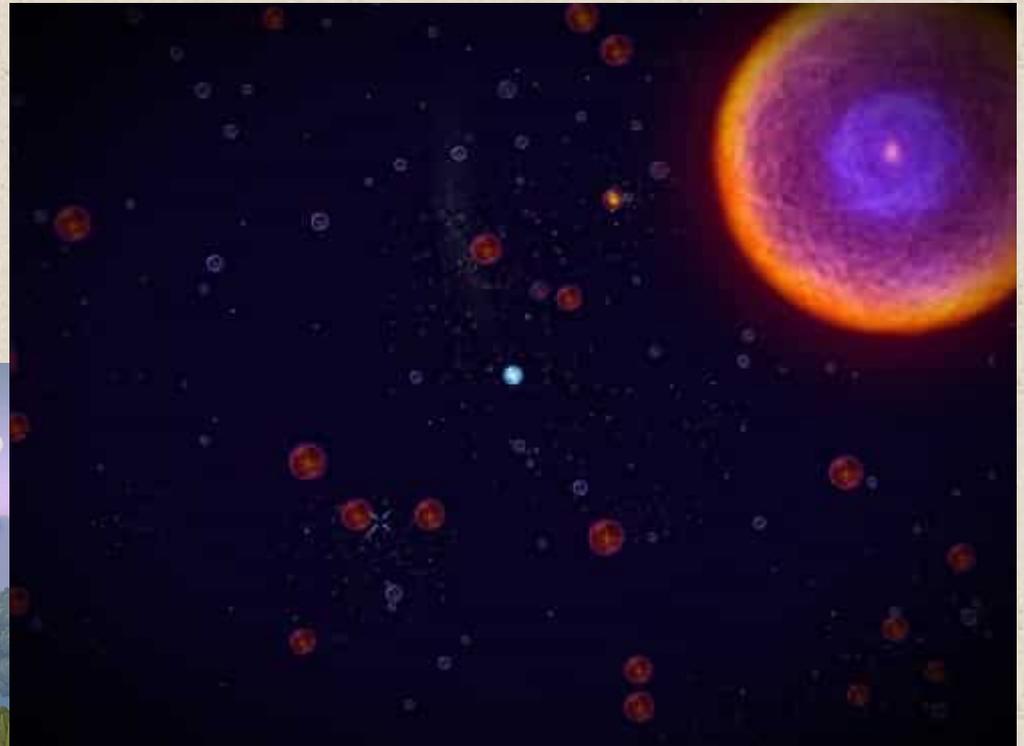
Физика, геометрия, алгебра



Экономика и правоведение



Биология и экология



Развитие навыков от видеоигр

Согласно различным исследованиям, игры помогают улучшить:

- Концентрацию и контроль
- Навыки чтения
- Многозадачность
- Память
- Моторику
- Навигацию
- Реакцию
- Стратегическое мышление и планирование
- Лидерство и социализацию
- Наблюдательность
- Скорость принятия решений
- Поиск нестандартных решений сложных задач
- Целеустремленность



Также некоторые игры выступают в виде терапии для лечения депрессии, а также помогают предупредить и бороться с болезнью Альцгеймера.

Практическое применение навыков из видеоигр



Выводы



- В итоге можно сказать, что видеоигры являются хорошей теоретической базой в плане обучения. Они могут помочь разнообразить классический метод образования, сделать его более привлекательным для любого поколения. Однако стоит также понимать, что игры на данном своем этапе не могут полностью заменить образовательную программу. Более прикладные дисциплины во многом познаются на практике. А ведь практические знания в видеоиграх передаются поверхностно, через призму видения разработчика. Другими словами если ты нажимаешь на кнопку, чтобы забить гвоздь, ты учишься нажимать на кнопку, и только. Хотя в данном направлении быстрыми темпами развиваются VR-технологии и сенсорные костюмы для полного погружения в виртуальные миры. Из чего можно предположить, что в скором времени видеоигры могут заменить учебники, а аудитории смениться преподавателями, а студенты будут работать методом виртуальной реальности.

Список литературы:

- Компьютерные игры против болезни Альцгеймера // pravda.ru URL: <https://www.pravda.ru/science/191804-pasjans/>
- Навыки, которые развивают компьютерные игры // novate.ru URL: <https://novate.ru/blogs/220118/44599/>
- КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ РАСТЯТ ГЕНИЕВ // evdokimenko.ru URL: <http://www.evdokimenko.ru/comp-games-genii.html>
- Удовольствие и польза. Какие навыки развивают видеоигры? // piterplay.com URL: <https://piterplay.com/statyi/udovolstvie-i-polza-kakie-navyki-razvivaut-videoigry>
- Видеоигры, как метод обучения // aujc.ru URL: <https://aujc.ru/videoigry-kak-metod-obucheniya/>
- Статистика Геймеров // vawilon.ru URL: <https://vawilon.ru/statistika-gejmerov/#rossijskie-gejmery>
- Компьютерные игры как средство обучения и их роль в образовательном процессе. // nsportal.ru URL: <https://nsportal.ru/shkola/inostrannye-yazyki/drugie-yazyki/library/2018/06/27/kompyuternye-igry-kak-sredstvo-obucheniya>
- КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО ОБУЧЕНИЯ И РАЗВИТИЯ // conf.sfu-kras.ru URL: [conf.sfu-kras.ru>sites/mn2010/pdf/8/58_8.pdf](http://conf.sfu-kras.ru/sites/mn2010/pdf/8/58_8.pdf)

Людология:

- TES 5: Skyrim
- Left 4 Dead
- RE 4
- Divinity Original Sin 2
- Hitman Absolution
- Tetrix
- Fable Anniversary
- CS 1.6
- Dota 2
- HL 2
- Victoria 2
- Kingdom Come: Deliverance
- Assassins Creed
- HOI 4
- Kerbal Space Program