A large, thick black L-shaped frame surrounds the text. The top horizontal bar is on the left, and the vertical bar is on the right. The bottom horizontal bar is on the right, and the vertical bar is on the left.

УЧИМСЯ С КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРОЙ?

Выполнила: Алексеенко Евгения, 11 класс

Руководитель: Селиванов И.С., учитель истории

Актуальность

- Актуальность: в последнее время в связи различными ситуациями все чаще возникает вопрос о запрещении компьютерных игр для детей. Однако если посмотреть на реальность, можно увидеть, что в настоящее время большое количество учеников играют в компьютерные игры. Они стали неотъемлемой частью жизни многих детей.

Цель исследования:

- выяснить, могут ли помочь компьютерные игры при изучении различных учебных предметов

Задачи:

- 1. выяснить, какие жанры компьютерных игр популярны среди школьников;
- 2. узнать отношение родителей и учителей к изучению школьных предметов с помощью компьютерных игр;
- 3. выяснить, в изучении каких учебных предметов могут помочь компьютерные игры;
- 4. оценить возможности использования компьютерных игр на уроках.

Гипотеза:

Компьютерные игры могут оказать помощь педагогу в учебном процессе.

- **Объект исследования:** учебно-образовательный процесс.
- **Предмет:** компьютерные игры на уроках.

- **Практическая значимость:**
изучение данной темы поможет учителям посмотреть на увлечение школьников с другой стороны, что может быть полезно в образовательном процессе.

■ Методы:

Сравнение

Опрос

Наблюдение

Беседа

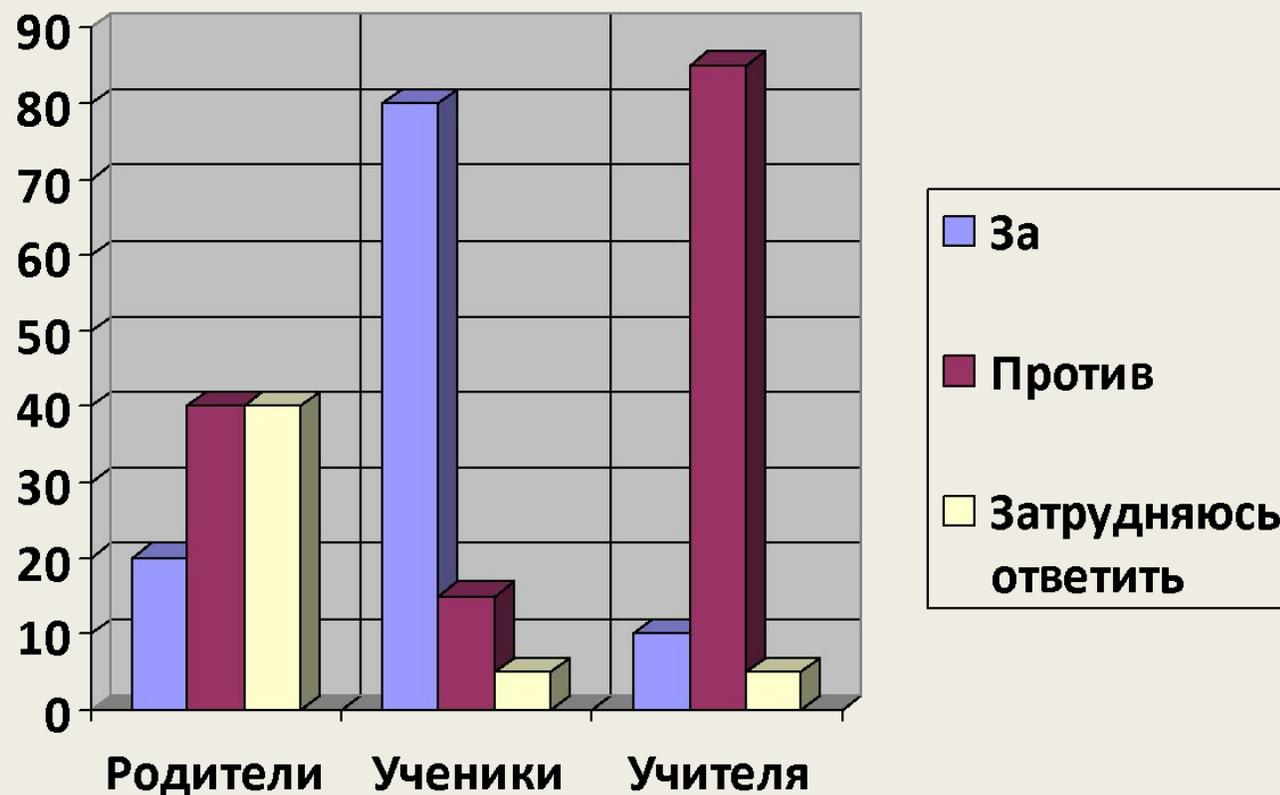
Историография

1. Головатенко А. «Цивилизация» - друг или враг?// История.- 2013.- №10. – С. 46-48
2. Головатенко А. Тотальные войны// История.- 2013.- №11. – С. 36-38
3. Головатенко А. Стратегии Средневековья // История.- 2014.- №2. – С. 36-38
4. Головатенко А. Достоверность и удовольствие в одном флаконе// История.- 2014.- №3. – С. 52-54
5. Сульгина Е.Г и Вьюхина А.К. «Компьютерные игры как инструмент обучения, их роль в саморазвитии учащегося»//
<http://scientificjournal.ru/images/PDF/2016/VNO-18/kompyuternye-igry-kak-instrument.pdf>
6. Фельдт А., Фельдт А. Компьютерные игры: обучение или развлечение?//
<https://his.1september.ru/2003/43/25.htm>

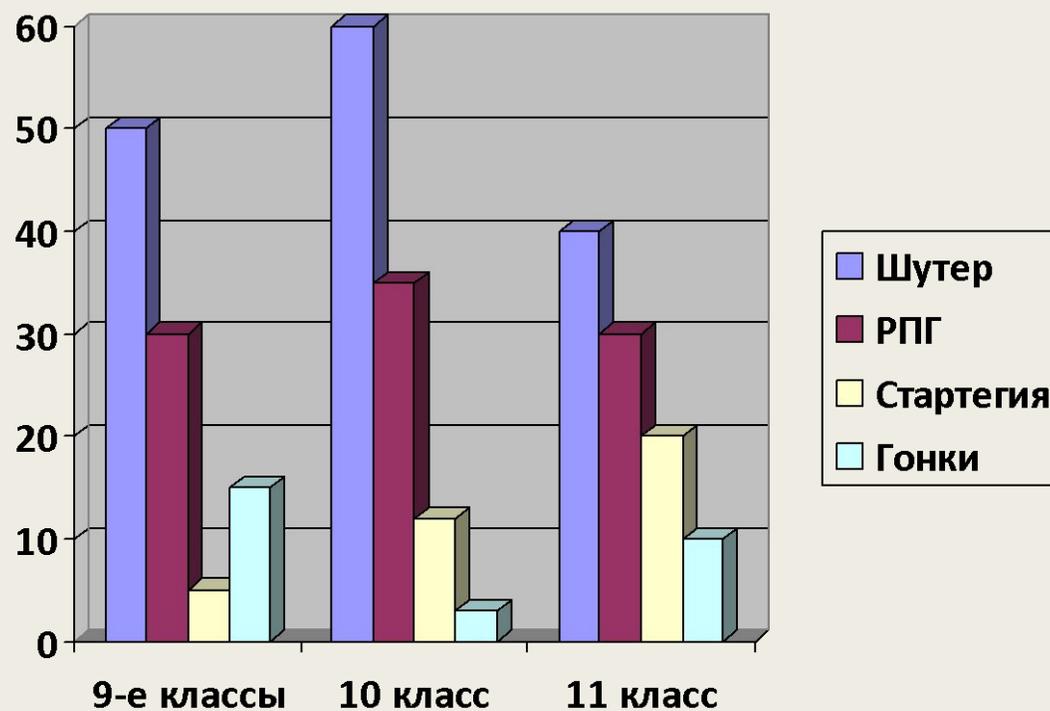
Выводы:

- можно увидеть, что происходит рост интереса к данной теме;
- данная проблема мало освещена в работе российских авторов;
- исследования носят, в основном, теоретический характер;
- нет однозначного отношения к проблеме.

Отношение к использованию компьютерных игр на уроке



Жанры компьютерных игр по классам



Виды компьютерных игр, которыми увлекаются школьники



Шутер



РПГ



Стратегия



Гонки

На каких уроках можно использовать игры?

История

- РПГ;
- Стратегия

Английский язык

- Шутер;
- Любая другая игра, но в английской локализации (переводе)

Положительные стороны:

История

- Ряд игр базируется на большом количестве фактов;
- Достоверно переданы памятники эпох,
- Прослеживается множество исторических событий и персонажей;
- В некоторых играх содержится широкий справочный материал, написанный простым и понятным для молодежи языком.

Английский язык

- создается возможность непосредственного общения с носителем языка в «экстремальном режиме», так как скорость принятия решений в данных играх обычно очень высока. То есть данная речь должна звучать быстро и понятно для иностранца.
- Кроме того, прохождение любой игры на иностранном языке может помочь в прикладном изучении грамматики иностранного языка.

Отрицательные стороны:

- 1. Зависимость от компьютерной игры.
- 2. Невозможность сопоставить количество часов, отведенных на ту или иную тему с большим объемом информации, который может дать игра ученику.
- 3. Сложность для ученика отделить полуправду от чистого вымысла.
- 4. Возрастные ограничения, не позволяющие использовать игры на уроке.

Вывод

- На теоретическом уровне компьютерные игры вполне могли бы помочь учителю при изучении определенных тем. Но, в тоже время практическая реализация этого затруднена по ряду причин, о которых было сказано выше.
- Гипотеза подтвердилась частично.