



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ГУМАНИТАРНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)

ФАКУЛЬТЕТ ПОДГОТОВКИ УЧИТЕЛЕЙ НАЧАЛЬНЫХ КЛАССОВ
КАФЕДРА ПЕДАГОГИКИ, ПСИХОЛОГИИ И ПРЕДМЕТНЫХ МЕТОДИК

Тема выпускной квалификационной работы
Успешность обучения младших школьников с различной степенью игровой компьютерной
активности

Выпускная квалификационная работа
По направлению 44.03.01 Педагогическое образование
Направленность программы подготовки бакалавров
«Начальное образование»

Проверка на объем заимствований:

69,39 % авторского текста

Работа рецензирована защите
«14» 06 2018 г.

зав.кафедрой ППиПМ

Волчегорская Евгения Юрьевна

Выполнила:

Студентка группы ОФ - 408/070 - 4 - 1
Солабаева Татьяна Игоревна

Научный руководитель:

зав.кафедрой ППиПМ, д.п.н. проф.
Волчегорская Евгения Юрьевна

Челябинск

2018

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
Глава I Проблема успешности обучения младших школьников с различной степенью игровой компьютерной активности в психолого-педагогической литературе	7
1.1 Детерминанты успешности обучения младших школьников.....	7
1.2 Специфика игровой компьютерной активности младших школьников	14
Выводы по I главе.....	23
Глава II Практические аспекты исследования.....	25
2.1 Цели и задачи исследования	25
2.2 Анализ результатов исследования	28
2.3 Разработка проекта: «Компьютерные игры: вред и польза для учебы»	35
Выводы по II главе	44
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	46
СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ.....	49
ПРИЛОЖЕНИЕ.....	58

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность выбора нашей темы обусловлена тем, что в наше время компьютерные технологии можно считать новым способом передачи знаний, который помогает приобщить ребенка к современной культуре общества. Дети самостоятельно находят источники информации, воспитывают в себе самостоятельность при получении новых знаний, а также проходят успешную социализацию в современном информационном обществе. Как замечает М. Prensky, за время школьного обучения дети проводят более 10000 часов в режиме разговора по мобильным телефонам, более 20000 часов смотрят телевизор (в том числе более 500000 рекламных роликов), получают и отправляют более 200000 сообщений электронной почты, более 10000 часов играют в компьютерные игры и, в лучшем случае, проводят около 5000 часов за чтением книг [35]. Поэтому нельзя игнорировать роль компьютера, компьютерных игр в жизни детей, в том числе в жизни младших школьников.

Серьезно к рассмотрению вопроса аспектов игровой компьютерной активности, в своих специальных исследованиях, Ю.Д. Бабаева, А.В. Войскунский, Ю.М. Евстигнеева, Е.О. Смирнова, В.С. Собкин, Л.И. Шакирова, А.Г. Шмелев отмечают, что пик игровой компьютерной активности приходится на возраст 11–12 лет, снижается интерес к 15–16 годам, но возрастает интерес к интернет–среде [15].

Правительства стран Азии и стран Евросоюза в начале 2000-х годов разработали и приняли законопроекты, запрещающие незаконное

распространение компьютерных игр, способных причинить вред психическому здоровью ребенка. В декабре 2010 года и Государственной Думой РФ был принят Федеральный закон № 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию» [2].

На сегодняшний день у исследователей сложились различные мнения о влиянии компьютера и компьютерных игр на учащихся начальных классов. Рассматривая положительное влияние компьютерных игр, ученые отмечают рост когнитивных и творческих способностей детей, совершенствование моторики и развитие свойств внимания, самореализацию. К негативным последствиям компьютерных игр относят развитие привычки вести замкнутый образ жизни, проявления насилия и жестокости, а также формирование поведенческих и нравственных отклонений [12,17].

Но, несмотря на существенный интерес исследователей к этой проблеме было выявлено **противоречие** между интересом педагогов и родителей к проблеме влияния игровой компьютерной активности на успешность обучения младших школьников и недостаточной изученностью данного вопроса на теоретическом и практическом уровнях. Данное противоречие обусловило **проблему** исследования: каково влияние игровой компьютерной активности на успешность обучения младших школьников?

Выявленные противоречия и проблема исследования определили **тему** квалификационной работы: «Успешность обучения младших школьников с различной степенью игровой компьютерной активности».

Цель: выявить уровень успешности обучения младших школьников с различной степенью игровой компьютерной активности и разработать педагогический проект «Компьютерные игры: вред и польза для учебы».

Объект исследования: успешность обучения младших школьников.

Предмет исследования: успешность обучения младших школьников с различной степенью игровой компьютерной активности.

Гипотеза исследования: успешность обучения младших школьников зависит от различной степени игровой компьютерной активности детей.

Для реализации цели были поставлены следующие **задачи:**

1. Рассмотреть понятие успешности обучения и детерминанты успешного обучения младших школьников.

2. Рассмотреть специфику игровой компьютерной активности младших школьников.

3. Выявить уровень успешности обучения младших школьников с различной степенью игровой компьютерной активности и проанализировать полученные результаты.

4. Разработать проект «Компьютерные игры: вред и польза для учебы».

Для решения ранее поставленных задач были использованы следующие **методы исследования:**

1. Теоретические (анализ психологической и педагогической литературы, обобщение, сравнение).

2. Эмпирические (анкетирование, тестирование)
3. Методы обработки и интерпретации данных.

База исследования: МБОУ СОШ 81 г. Челябинска имени Героя Советского Союза Мусы Джалиля. В исследовании приняло участие 41 младший школьник.

Практическая значимость исследования: разработанный нами педагогический проект «Компьютерные игры: вред и польза для учебы» может быть использован в работе учителя начальных классов для профилактики компьютерной зависимости детей.

Глава I Проблема успешности обучения младших школьников с различной степенью игровой компьютерной активности в психолого-педагогической литературе

1.1 Детерминанты успешности обучения младших школьников

Проблема успешности обучения школьников волнует ученых уже много столетий. Доказательства тому можно найти в трудах Аристотеля, Я.А. Коменского, К.Д. Ушинского и многих других великих педагогов, философов. Начальное образование – значимый этап непрерывного образования человека, и благополучное обучение в начальной школе закладывает основу для его дальнейшего саморазвития [28].

Для того чтобы понять, что же значит успешность обучения, нам нужно узнать, как современные авторы дают понятие термину «обучение»:

- Как отмечает П.И. Пидкасистский обучение – направленный и высокоорганизованный процесс взаимодействия учеников и учителей, сосредоточенный на решение учебных задач, итогом которого обучающийся овладевает знаниями, умениями, навыками, развивает индивидуальные качества личности.

- По мнению Н.И. Конюхова образование – первостепенный способ получения образования; систематично сформированный, целенаправленный процесс овладения знаниями, умениями и навыками под управлением

опытных педагогов, инструкторов, проводится в основном в учебных заведениях.

- М.Г. Гарунов считает, что образование – общая заинтересованность педагогов и учеников, заключающая в себе цель развития субъектов обучения, полной сформированности знаний, умений, навыков.

- В.А. Жмуров утверждал, что обучение – процесс овладения и усвоения элементарных навыков, несложной информации, которая дает шанс адаптироваться к повседневным жизненным ситуациям.

Анализ психолого-педагогической литературы позволяет нам сделать вывод, что под *обучением* следует понимать целенаправленный, управляемый процесс овладения и укрепления знаний, умений, навыков, а также адаптацию к различным ситуациям, которые помогают в становлении личностных качеств субъекта обучения.

Рассмотрев понятие из Толкового словаря русского языка, мы определили, что Д.Н. Ушаков указывает на образование слова успешность, от понятия успех. А он складывается из удач в планируемых делах и достижении поставленных целей; оценки со стороны окружающих, выражающейся в одобрении чьей-либо успешной деятельности; умении признавать чужие достоинства. Схожее толкование приводят и авторы других словарей, такие как Т.Ф. Ефремова, С.И. Ожегов [23].

Понятие успех в русских словарях синонимов находится в одном ряду с понятиями, такими как достижение, победа, удача, завоевание, триумф;

счастье. По определению А.С. Белкина, успех – чувство удовлетворения, восторга от того, что результат деятельности совпал с планируемыми результатами или превзошел его.

Впервые, мнение об успешности обучения было высказано Б.Г. Ананьевым. Согласно понятию, которое сформулировал ученый-исследователь, стало очевидно, что учебная успешность выражает наилучшее совмещение темпа интенсивности, индивидуального стиля работы, степени трудолюбия и действий, которые использует субъект, для получения определенных результатов. Опираясь на точку зрения В.А. Якунина успешность обучения формируется благодаря высокой продуктивности учебно-познавательной активности учащихся, при которой высокие психологические результаты достигаются при наименьших физических, психологических и материальных затратах.

На самой первой ступени обучения, заложена деятельность, у которой есть цель и результат, уровень совпадения цели и результата проявляется в успешности обучения. В качестве необходимого условия на современном этапе развития общества выступает ориентир на благополучное освоение педагогической системы. Таким образом, успешным будет тот учащийся, который в процессе обучения смог справиться со своими страхами, трудностями, переживаниями, дезорганизованностью. Такой младший школьник будет испытывать удовлетворение самим собой и своей проделанной работой [15,36].

Проведенный теоретический анализ понятий успех, обучение и успешность обучения позволяет дать нам следующее определение понятия. *Успешность обучения* – это умение учащегося достигать больших результатов при меньших затратах сил и времени.

Успешность условно можно определить двумя главными критериями. *Педагогический критерий* был рассмотрен такими учеными как Ю.К. Бабанский, В.В. Давыдов, В.В. Краевский, И.Я. Лернер, Г.И. Щукина и др. Он определяется с точки зрения качества образования, проявлений накопленных знаний, умений и навыков, а также эффективности и результативности обучения [45].

Известно, что косвенным показателем успешности обучения является успеваемость по школьным предметам, которая выражается в итоговых отметках. При том акцентировать внимание необходимо на баллы, которые получены за самостоятельные и контрольные работы, выполненные индивидуально. Так, педагог Н.В. Соболев предлагает оценить успешность обучения следующим образом: после изучения темы учащимся предлагают выполнить контрольную работу, которую должны выполнить индивидуально [11]. Для каждого засекается время выполнения заданий. При проверке учитель подсчитывает общее число правильных ответов и подсчитывает коэффициент эффективности и результативности по формулам [45,51]:

- $Q=a/t$, где t – это индивидуальное время, затраченное на выполнение контрольной. Чем больше Q , тем больше правильных операций ученик

выполнил за меньший интервал времени, и тем эффективнее обучение;

- $Q_i = A/t_i$, где величина t_i это идеальное, наименьшее время, которое ученик затратил на выполнение заданий;

- $K_э = Q/Q_i$, эффективность будет выше, чем ближе к единице значение коэффициента. Например, если коэффициент равен значению 0,3 и меньше – оценка «неудовлетворительно», если 0,3-0,5 – «удовлетворительно», результат 0,5-0,7 означает оценку «хорошо», а 0,7-1 – «отлично» [27].

Следует заметить, что на всех предметах задания имеют разную сложность, поэтому сравнить их друг с другом будет неэффективно. Но, к сожалению, данный подход к оценке успешности обучения, является недополненным, потому что включает только одно составляющее успешности – успеваемость. При этом, данная методика дает возможность ученику сравнивать свои результаты в течение всего периода обучения.

На сегодняшний день, популяризированная балльная система не может дать точного понимания о степени полученного результата обучения учащимся. Доказательства этому можно найти в трудах А.И. Захарова, Г.Н. Пивоварова и Т.П Симеона, в которых указывается, что школьная отметка является слишком обобщенной оценкой, чтобы точно измерить поведение учащихся и стимулировать их учебную деятельность.

По-видимому, более правильно использовать дифференцированную систему оценки, в которой были бы оценки за старание и оценки за качество результата» [16].

Разделяя точку зрения ученых, психологов, можно сказать, что в современном мире школьная отметка оценивает только качество знаний и умений, а не нравственные особенности индивида и ценности достижения успеха. Именно поэтому важно оценивать успешность обучения с точки зрения *психологических критериев*, рассмотренных Л.Н. Белопольской, С.Н. Лысенковой, Е.А. Никитиной, С.Л. Рубинштейна и другими известными психологами, философами, как особое эмоциональное состояние, которое выражает положительную мотивацию к обучению, проявлением желания учиться, личное отношение к деятельности и ее результатам, адекватно-позитивную самооценку, адаптированность в социальной среде, положительную динамику в обучении, комфортное состояние здоровья [27,32].

Анализ научных подходов А. Анастаси, М.Н. Скаткин, М.А. Чошанцев, Г. Харман, В.А. Якунин и др. к вопросу оценки учебных достижений позволили выявить такие показатели успешности как познавательная активность, самостоятельность и креативность. Как выделяет Е. Торренс, одним из самых важных критериев успешности, является креативность, которая проявляется в особо остром восприятии личностью недостатков, противоречий и нехватке компонентов в системе собственных знаний.

По уровню включенности творческих элементов в различные виды самостоятельной активности можно отметить некоторые проявления креативности:

1. Воспроизводящее (работы по образцу), которое способствует формированию умений и навыков, их твердому закреплению. Деятельность учеников, не совсем самостоятельна, так как они ограничиваются простым повторением по образцу. Несмотря на это, значение таких заданий велико, так как они способствуют формированию основы для настоящей самостоятельной деятельности ученика.

2. Реконструктивное, которое позволяет ученику на основе полученных знаний, без чьей-либо помощи найти способы решения задания согласно данным условия. Данные самостоятельные работы приводят учеников к осмысленному переносу знаний на аналогичные ситуации, учат производить анализ событий, явлений, фактов, способствуют формированию приемов и методов познавательной деятельности, развивают внутренние мотивы к учению, порождают условия для развития мыслительной активности. Самостоятельные работы данного типа формируют основу для дальнейшей творческой деятельности.

3. Эвристическое, которое формирует умения и навыки поиска правильного ответа уже за пределами данного образца. Чаще всего, ученик уже владеет теми знаниями, которые помогают в нахождении путей и решении задачи. Но ему необходимо научиться их систематизировать. Выделяют следующие виды эвристической самостоятельной работы: самостоятельное объяснение, анализ демонстрации, строгое обоснование видов с помощью аргументов.

4. Творческое (исследовательское), которое является вершиной системы самостоятельной работы учащихся. Данный вид работы позволяет школьникам получать новые знания, закрепляя навыки самостоятельного поиска знаний [5,12].

При решении любой задачи, при выполнении каждого упражнения ученику приходится осуществлять перенос знаний, актуализировать необходимый способ действий, определять пути. Тем самым, через самостоятельность, человек реализует себя как субъект деятельности и личности, тем самым прокладывая свой неповторимый, особый путь.

1.2 Специфика игровой компьютерной активности младших школьников

В возрасте 6–7 лет у детей наступает период смены ведущего типа деятельности – переход от игры к направленному учению. Поэтому, во время организации режима дня младших школьников необходимо создавать условия, которые будут способствовать гибкому переходу от одного типа деятельности к другому [11].

Развитие мышления, освоение чтения и письма, а также знакомство с иностранными языками расширяет круг доступных ребенку игр и вызывает огромный интерес к компьютерным играм.

Согласно Постановлению, Главного государственного санитарного врача РФ от 24 декабря 2015 года №81 «О внесении изменений №3 в СанПиН 2.4.2.2821-10 «Санитарно - эпидемиологические требования к условиям и организации обучения, содержания в общеобразовательных организациях» [1].

Продолжительность непрерывного использования компьютера с жидкокристаллическим монитором на уроках составляет:

- 1) для учащихся 1–2–х классов – не более 20 минут;
- 2) для учащихся 3–4 классов – не более 25 минут.

Непрерывная продолжительность работы обучающихся непосредственно с интерактивной доской на уроках:

- 1) в 1–4 классах не должна превышать 5 минут.

Суммарная продолжительность использования интерактивной доски на уроках:

- 1) в 1–2 классах составляет не более 25 минут;
- 2) 3–4 классах и старше – не более 30 минут при соблюдении гигиенически рациональной организации урока (оптимальная смена видов деятельности, плотность уроков 60–80%, физкультминутки, офтальмотренаж).

С целью профилактики утомления обучающихся не допускается использование на одном уроке более двух видов электронных средств обучения [39].

Существует несколько типов КИ [36]:

- 1) образовательные игры;
- 2) развивающие игры;
- 3) развлекательные игры.

Образовательная игра – это совокупность дидактических задач, тренирующие и обучающие человека в игровом режиме. К этому классу относятся игры, связанные с формированием у детей начальных математических представлений; с обучением азбуке и слоогообразованию, письму через чтение и чтению через письмо, родному и иностранным языкам; с формированием динамических представлений по ориентации на плоскости и в пространстве; с эстетическим, нравственным воспитанием; экологическим воспитанием; с основами систематизации и классификации, синтеза и анализа понятий [39].

По данным Н.А. Старшовой, все образовательные компьютерные программы, можно сгруппировать по тематическому, психолого-педагогическому и возрастному критериям и представить следующими разделами: «Первое знакомство с компьютером», «Живая математика», «Русский язык в картинках», «Конструирование», «Мир природы», «Вместе и отдельно», «Ориентация в пространстве», «Режиссерские игры», «Комбинаторика», «Закономерности движения» и «Диагностика».

1. Программно-методический комплекс «Радуга в компьютере». Используется в начальной школе с 1993 г. Предназначен для использования компьютера в качестве технического средства обучения при обучении грамоте, изучении русского языка, математики и окружающего мира в 1–4 классах начальной школы. Для развития внимания, зрительной памяти, ассоциативного, творческого, комбинаторного мышления и пр [45].

Основные достоинства ПМК:

- учитывает возрастные особенности учащихся и их интересы;
- используется в учебном процессе при изучении предметов;
- совместим с другими типовыми учебными программами по предметам;
- для проведения занятий требуется наличие специалиста, обладающего минимальными навыками работы на компьютере;
- апробирован на практике и используется в учебном процессе ряда школ России с 1993 г.

Использование игровых ситуаций, соединенных с конкретной учебной задачей, позволяет ребенку усваивать материал незаметно для него, активизируя его жизненный опыт и внимание, позволяя проявлять инициативу и творчество. Даже в худшем случае, когда основная цель игры не достигнута (т.е. задание за отведенное время не выполнено), она все равно развивает память и внимание ребенка, обогащая его опыт и знания.

2. Академия младшего школьника – программно-методический комплекс для компьютерной поддержки учебного процесса в 1–4 классах начальной школы по основным предметам. Включает печатное методическое пособие для учителя и является многопользовательской версией для образовательных учреждений (с возможностями работы по локальной сети).

В своем составе имеет также набор развивающих игр для развития психофизиологических качеств учащихся, таких как: зрительно-моторная координация, внимание, зрительная память, различные виды мышления.

Академия младшего школьника является новой версией ПМК «Радуга в компьютере».

Развивающие компьютерные игры для детей младшего школьного возраста предназначены для формирования и развития у детей общих умственных способностей, способности мысленно соотносить свои действия по управлению игрой с создающимися изображениями в компьютерной игре, для развития фантазии, воображения, эмоционального и нравственного развития [12,43].

Для детей образовательные и развивающие КИ несут в себе познавательную информацию в занимательной и увлекательной форме.

О развлекательных компьютерных играх чаще можно встретить отрицательные отзывы, их часто советуют использовать в младшем школьном возрасте в ограниченном количестве. К таким играм можно отнести такие жанры как [28]:

- ММОРПГ (англ. MMORPG – Massively multiplayer online role-playing game – массовые многопользовательские ролевые онлайн-игры) – вид ролевых КИ, где неограниченное число реальных игроков взаимодействуют друг с другом в виртуальном мире. В таких КИ игрок управляет персонажем, улучшая его характеристики, взаимодействуя с другими игроками. Игровой сеанс может протекать круглосуточно.

- РПГ (англ. RPG – Role-Playing Games – или компьютерные ролевые игры) – КИ, основанные на элементах игрового процесса традиционных настольных ролевых игр. Характерным для них является наличие большого количества характеристик главного героя (сила, способности и тд). Эти параметры можно совершенствовать, убивая врагов и выполняя различные миссии.

- Экшен (англ. Action – действие) – КИ, в которой успех игрока зависит от быстроты его реакции и способности мгновенно принимать решения. Действия развиваются очень динамично и требуют напряжения внимания и быстрой реакции. Оружие и способности героя к рукопашному бою чаще всего выступают, как главные инструменты продвижения в игре.

- Файтинг (англ. Fight – бой, драка, борьба) – КИ, в которой происходит имитация рукопашного боя, в пределах ограниченного пространства, называемого ареной. Главная особенность файтингов – это нацеленность на соревнования. В таких играх можно выбирать стиль,

скоростью, силу и различные удары для своего персонажа, которые впоследствии будут применены.

- Квест (англ. Quest – поиски, в рыцарских романах – поездка на поиски приключений) – приключенческая игра, основу которой составляют выполнения заданий, поиски, наблюдения, головоломки. По ходу игры игрок решает множество мелких задач, для этого ему приходится оперировать различными предметами, найденными либо полученными от других персонажей игры, либо поиск недостающих и необходимых вещей.

- Аркада (англ. Arcade) – путешествие по лабиринтам. Задача играющего – собрать все «бонусы» на каждом уровне, преодолеть препятствия, уничтожить всевозможных врагов. Эти КИ требуют от игрока быстроты действий и скорости реакций. В процессе игры играющий переходит от уровня к уровню, каждый из которых отличается сложностью и типами противников. В конце уровня необходимо пройти своеобразный «зачёт» – победить более сильного противника.

- 3D-шутер (англ. Shooter – стрелок) – это КИ военной тематики, в которой основной задачей является уничтожение большого количества виртуальных врагов. У игрока должна быть высокая концентрация внимания и скорость реакции. Игровое поле представляет ограниченный лабиринт, в котором располагаются враги и союзники. Так же такие игры предполагают выбор оружия и взаимодействие с врагами, ловушками и транспортными средствами.

- Симулятор (англ. Simulation) – это такие КИ, которые имитируют управление каким–либо транспортным средством или аппаратом. Главным принципом симулятора является – точное воспроизведение особенностей какой-то тематической области. Выделяют спортивные симуляторы, стимуляторы по управлению транспортными средствами, стимуляторы жизни.

- Казуальные игры – (от английского слова «casual» - повседневный) это небольшие, развлекательные, не напрягающие компьютерные игры. Они содержат интересный и захватывающий концентрированный геймплей, без глубокого сюжета. Казуальные игры устроены так, что начать и прервать игру можно в любой момент, загружаются они почти мгновенно, не занимают много места на жестком диске, и не требуют высокопроизводительных компьютеров.

- Стратегии (англ. Strategy) – КИ, чьим прототипом возможно, явились шахматы. Основная цель – победить «врагов–конкурентов». У игрока есть возможность управлять какими-либо компаниями, государствами и даже мирами. На него возлагаются важные миссии: управляющего, военначальника, императора и пр. Задачи играющего экономическое развитие (сбор ресурсов, создание войск), управление (на уровне государства, города / армии, предприятия, военные действия)

- Настольные игры (англ. Board) – КИ, которые не требуют от пользователя хорошего владения компьютером. Они обладают простыми

правилами и различаются по уровням разного вида сложности. Представители данного вида игр: тетрисы, головоломки, шахматы, пасьянсы и пр [21].

Выводы по I главе

Анализ психолого-педагогической литературы по проблеме успешности обучения младших школьников с различной степенью игровой компьютерной активности в психолого-педагогической литературе позволил выявить следующее.

1. Успешность обучения – это умение учащегося достигать больших результатов при меньших затратах сил и времени. Это не только объективный показатель высоких результатов познавательной деятельности, не только положительная оценка учителя, но и позитивная самооценка и самоощущение самого ребенка. Педагогический подход у определения успешности обучения опирается на выявлении накопленных знаний, умений и навыков, а также эффективности и результативности обучения.

2. В младшем школьном возрасте выделяют три группы КИ, в которые играют младшие школьники. *Образовательные игры* связаны с формированием у детей начальных математических представлений; с обучением азбуке и слоогообразованию, письму через чтение и чтению через письмо, родному и иностранным языкам; с формированием динамических представлений по ориентации на плоскости и в пространстве; с эстетическим, нравственным воспитанием; экологическим воспитанием; с основами систематизации и классификации, синтеза и анализа понятий. *Развивающие компьютерные игры* предназначены для формирования

и развития у детей общих умственных способностей, способностей мысленно соотносить свои действия по управлению игрой с создающимися изображениями в компьютерной игре, для развития фантазии, воображения, эмоционального и нравственного развития. *Развлекательные компьютерные игры* предназначены для отдыха и развлечения. К таким играм можно отнести такие жанры как: файтинг, экшен, РП, ММОРП, квест, аркада, казуальные, 3D–шутер, симулятор, стратегии, настольные игры.

Глава II Практические аспекты исследования

2.1 Цели и задачи исследования

Исследование было проведено в МБОУ СОШ № 81 г. Челябинска имени Героя Советского Союза Мусы Джалиля с учащимися начальных классов в количестве 41 человека из них 16 мальчиков и 25 девочек). Первый срез был проведен среди учеников 3-х классов. Повторный срез – с теми же детьми, через год.

Цель исследования: выявить успешность обучения младших школьников, играющих в компьютерные игры и разработать педагогический проект «Компьютерные игры: вред и польза для учебы».

Задачи исследования:

- 1) Определить диагностический инструментарий для выявления особенностей игровой компьютерной активности младших школьников.
- 2) Выявить особенности игровой компьютерной активности младших школьников.
- 3) Определить уровень мотивации к учебной деятельности и уровень достижения предметных результатов.
- 4) Выявить взаимосвязь между уровнем достижения предметных результатов и особенностями игровой компьютерной активности младших школьников.

5) Разработать педагогический проект: «Компьютерные игры: вред и польза для учебы».

Для выявления особенностей игровой компьютерной активности младших школьников на основе анкеты Н.В. Омельченко [30] нами была разработана анкета для младших школьников, содержащие вопросы, позволяющие выявить особенности игровой компьютерной активности детей, а также проанализировать, степень погружения детей в игровую виртуальную реальность (см. Приложение 1)

Для выявления уровня мотивации к учебной деятельности была использована методика «Изучение отношения к учению и к учебным предметам по Г.Н. Казанцевой» [48].

Данную методику мы использовали для выяснения того, почему ученик вообще учится, какие мотивы преобладают (мировоззренческие, общественные, практически значимые, личностные). Ответы на задания были даны в виде выбора нужного ответа и дополнения предложений (см. Приложение 2).

Перед предъявлением анкеты мы полностью прочитали инструкцию и тщательно продумали все аспекты работы.

Во всех объяснениях и инструкциях избегались употребления слов «тест», «экзамен», «проверка». При возникновении необходимости, мы употребляли слова: анкеты и т.д

Во время анкетирования не было допущено создание тревожной и напряженной обстановки. Напротив, была создана дружелюбная и спокойная атмосфера доверия. Это очень важно для достижения надежных и объективных результатов.

Все учащиеся были обеспечены анкетами, карандашами и ручками. Все лишнее было убрано. После этих приготовлений мы приступили к чтению следующей инструкции:

«Дорогие ребята! Вам предстоит ответить на несколько вопросов. Мы знаем, что учёба занимает в вашей школьной жизни значительное место. Но нам также стало интересно, какое место в вашей жизни занимают компьютерные игры. Просим вас высказать своё мнение по этому вопросу. Мнение каждого из вас имеет для нас большое значение. Вам следует отметить те утверждения, которые соответствуют вашему отношению к компьютерным играм.

В данном задании не может быть правильных или неправильных ответов, любое ваше мнение будет представлять для нас интерес. Если у вас возникнут вопросы, молча поднимите руку – и я подойду к вам и дам необходимые разъяснения».

Для выявления уровня успешности обучения были проанализированы итоги выполнения детьми Всероссийской проверочной работы по русскому языку, математике, окружающему миру.

2.2 Анализ результатов исследования

Проведенное нами исследование позволило установить, что большинство детей начали играть с 6–7–летнего возраста (37, 5% и 22, 5% соответственно). Анализируя анкеты, мы обнаружили, что 15% детей начали играть в 3–4 года. И лишь каждый седьмой – на момент завершения начальной школы (10% с 9-ти лет и 5% с 10-ти летнего возраста).

На вопрос о продолжительности игры на компьютере более половины детей ответили, что играют от одного до двух часов (62, 5% соответственно). При этом каждый десятый проводит за игрой более трех часов в день, а почти четверть школьников играет каждый день. Большая часть детей (80,5%) играет в компьютерные игры с выходом в Интернет.

Анкета также позволила выявить мотивы игровой компьютерной деятельности детей. Лишь каждый восьмой ребенок (12, 5%) отмечал, что с помощью компьютерных игр он может узнать что-то новое. Большинство отмечали, что им просто нравится играть (40%) и они, таким образом, избавляются от скуки (25%).

Проведя методику «Изучение отношения к учению и к учебным предметам» по Г.Н. Казанцевой, мы смогли выявить, какие мотивы учения преобладают у младших школьников (см. табл. 1).

Таблица 1

Ведущие мотивы учения учеников 3 класса (в %)

Мировоззренческие	Общественные	Личностные	Практически значимые	Разнообразные мотивы
7,5%	2,5%	47,5 %	15%	27,5%

Анализ полученных данных показывает, что личностные мотивы учения преобладает почти у половины опрошенных (47,5%). Из этого следует, что ученики стремятся получить одобрение, хорошие отметки, желают быть первым учеником, занять достойное место среди товарищей. Лишь каждому второму младшему школьнику (2,5%) присущи мотивы долга и ответственности перед обществом, классом, учителем, родителями и т. п.

Интересно, какие виды компьютерных игр (КИ) предпочитают младшие школьники? В таблице представлены результаты опроса младших школьников о предпочтениях в выборе компьютерных игр (см. табл.2).

Таблица 2

Виды компьютерных игр, предпочитаемые младшими школьниками в 3-м классе (в %)

Участники опроса, жанры КИ	Ролевые КИ	Стратегии	Стрелялки	Квесты	Симуляторы	Файтинги	Настольные	Аркады	Обучающие	На развитие внимания.
Дети	30	25	22,5	30	20	7,5	12,5	10,25	12,5	32,5

Как видно из представленных результатов, дети предпочитают такие жанры как ролевые компьютерные игры, квесты (приключенческие игры, основу которых составляет поиск различных предметов, выполнение заданий и т.п.), а также игры на развитие внимания и логики. Что касается обучающих игр, то их выбрало только 12,5% школьников.

Мы также выявили наличие ряда взаимосвязей между компьютерной игровой активностью младших школьников и их учебными мотивами (см. табл.3):

1. У детей с преобладанием личностных и мировоззренческих мотивов учебной деятельности показатель продолжительности «сеанса игры» составляет, в отличие от остальных детей, более 2-3-х часов в день.

2. У детей с преобладанием мировоззренческих и личностных мотивов учебной деятельности отмечается более раннее начало игры (в возрасте 4-х лет). При этом младшие школьники с преобладанием практически значимых и общественных мотивов начинают играть позже - с 6-7 лет.

3. Выявлена специфика выбора жанров КИ. Так, дети, у которых преобладают мировоззренческие, личностные и практически значимые мотивы учебной деятельности чаще играют в такие виды игр как квесты (32,6%), ролевые (54,9%), аркадные (45,2%) и игры на развитие внимания, памяти и логики (34,9%).

4. Младшие школьники, у которых преобладали практически значимые мотивы, показали самый большой показатель в графе «не имею предпочтений в жанрах КИ» - 28,6%. Среди них также оказались те, кто предпочитает такие игры как стратегии (28,6%), стимуляторы (14,3%) и стрелялки (14,2%).

5. Причинами игровой компьютерной деятельности дети с преобладанием личностных и практически значимых мотивов чаще указывали развлечение (72,9%), избавление от скуки (51,2%), простой интерес (44,3%).

Таблица 3

Взаимосвязь между компьютерной игровой активностью младших школьников и их учебными мотивами (%)

Мотивы учебной деятельности, особенности игровой компьютерной деятельности	Мировоззренческие	Общественные	Личностные	Практически значимые
Продолжительность КИ от 2-х часов и более	66,7 %	–	36,9%	–
Возраст начала игры	66,7%	100%	16,6%	85,7%
Виды КИ	Ролевая игра (25%) Квест (12,5%)	Ролевая игра(16,6%) Аркадная(16,6%) Квест(16,7%) Игры на развитие памяти, логики(16,7%)	Ролевая игра (13,6%) Аркадная (16%) Квест (16%) Игры на развитие памяти, логики (18,2%)	Стратегии (28,6%) Стимуляторы (14,3%) Стрелялки (14,2%)

Мотивы			Интерес (36,9%) Развлечение(15,8%) Избавление от скуки(26,3%)	Интерес (14,3%) Развлечение(57,1%) Избавление от скуки(28,6%)
	–	–		

При повторном опросе младших школьников, мы выявили следующее. На вопрос о продолжительности игры на компьютере четверть детей ответили, что играют от одного до двух часов (25,3% соответственно). При этом каждый третий проводит за игрой более трех часов в день, а почти половина школьников играет каждый день (45,2%). Большая часть детей (90,5%) играет в компьютерные игры с выходом в Интернет.

Анкета также позволила выявить мотивы игровой компьютерной деятельности детей. Лишь каждый восьмой ребенок (12,5%) отмечал, что с помощью компьютерных игр он может узнать что-то новое. Большинство отмечали, что им просто нравится играть (40%) и они, таким образом, избавляются от скуки (25%).

Исходя из результатов, мы обнаружили, что 15% детей начали играть в 3–4 года. И лишь каждый седьмой – на момент завершения начальной школы (10% с 9-ти лет и 7% с 10-ти летнего возраста). Примечательно то, что разница между ответами снизилась на 2%.

Интересно, какие виды компьютерных игр (КИ) предпочитают младшие школьники теперь? В таблице представлены результаты опроса

младших школьников о предпочтениях в выборе жанров компьютерных игр (см. табл. 4).

Таблица 4

Виды компьютерных игр, предпочитаемые 4-м классом (в %)

Участники опроса, жанры КИ	Ролевые КИ	Стратегии	Стрелялки	Квесты	Симуляторы	Файтинги	Настольные КИ	Аркады	Обучающие КИ	На развитие внимания, логики
Дети	7	24	19,5	24	32	24	7,3	12,1	27	19,5

Как видно из представленных результатов, в разные периоды времени у детей появились новые предпочтения в жанровом разнообразии компьютерных игр, например, такие как квесты (приключенческие игры, основу которых составляет поиск различных предметов, выполнение заданий и т.п.), файтинги, стрелялки, стратегии, симуляторы начали пользоваться большим спросом у детей (32 %). Что касается ролевых, настольных, обучающих игр, то они утратили свою значимость для детей (на 2 %).

Так же, нам стало интересно сравнить особенности игровой компьютерной активности в разные временные промежутки (см. табл. 5).

Таблица 5

Компьютерная активность младших школьников (в %)

Участники анкетирования	Особенности игровой компьютерной активности МШ	
	Продолжительность КИ от 2х часов и более	Максимальная частота игровой активности (каждый день)
3 класс	62,5	48,5

4 класс	39	24,4
---------	----	------

Исходя из полученных данных можно сделать вывод, что продолжительность и частота компьютерной активности младших школьников понизилась на 2%. Что свидетельствует о том, что с возрастом, у детей становится меньше свободного времени. Школа и школьные предметы выходят на первый план.

Мы также выявили наличие ряда взаимосвязей между компьютерной игровой активностью младших школьников и её влиянием на успешность обучения. Для этого нами были проанализированы Всероссийские проверочные работы (ВПР) младших школьников по русскому языку, математике и окружающему миру. (см. табл. 6).

Таблица 6

Результаты корреляции, между данными ВПР и жанровыми предпочтениями КИ младшими школьниками

Предметы Условие	ИГРОВЫЕ ЖАНРЫ									
	ролевые	стратегии	стрелялки	квесты	симуляторы	файтинги	настольные	аркады	обучающие	на внимание
Русский язык	rs = 0.413**	rs = 0.231*	rs = 0.303*	rs = 0.378**	rs = 0.122*	rs = 0.298*	rs = 0.422**	rs = 0.375**	rs = 0.314**	rs = 0.247*
Математика	rs = 0.334**	rs = 0.054*	rs = 0.174*	rs = 0.144*	rs = 0.115*	rs = 0.093*	rs = 0.427**	rs = 0.291*	rs = 0.18*	rs = 0.342*
Окружающий мир	rs = 0.358**	rs = 0.195*	rs = 0.225*	rs = 0.199*	rs = 0.053*	rs = 0.239*	rs = 0.421**	rs = 0.353**	rs = 0.187*	rs = 0.406**
Общий балл	rs = 0.431**	rs = 0.452**	rs = 0.283*	rs = 0.332**	rs = 0.276*	rs = 0.359**	rs = 0.607**	rs = 0.431**	rs = 0.291*	rs = 0.491**

Примечание:

*Корреляция между А и В не достигает уровня статистической значимости

**Корреляция между А и В статистически значима.

Исходя из полученных данных, можно сказать, что исследование корреляционной взаимосвязи между особенностями игровой компьютерной активности, такими как (продолжительность, частота игр, возраст) и оценками по учебным предметам не достигло уровня статистической значимости. Что касается игровых жанров, нами было выявлено, что ролевые, настольные, аркадные игры, на внимание, квесты, обучающие, стратегии и файтинги статистически достоверны с уровнем успешности детей.

При этом наиболее высокие баллы по учебным предметам у детей, которые предпочитают ролевые, настольные и аркадные игры. А также было выявлено, что два типа игр (стрелялки и симуляторы), не способствуют развитию успешности детей в учебной деятельности.

2.3 Разработка проекта: «Компьютерные игры: вред и польза для учебы»

Цель: познакомить детей с положительными и отрицательными сторонами компьютеров и КИ.

Задачи:

1. Рассмотреть историю появления компьютера и компьютерных игр.

2. Определить, какие виды компьютерных игр существуют.
3. Выяснить, каково мнение специалистов о пользе и вреде компьютерных игр в учебной деятельности младшего школьника.
4. Составить буклет по профилактике компьютерной зависимости.

Продолжительность. 3 академических часа.

Возраст. 10-12 лет.

Форма. «Путешествие в компьютерный мир», включающий в себя:

1. Путешествие по станциям времени.
2. Мнение экспертов.
3. Создание буклета.

Ожидаемые результаты:

1. Увеличение уровня осведомленности о вреде и пользе компьютерных игр.
2. Систематизация знаний о видах компьютерных игр.
3. Профилактика компьютерной зависимости детей.

Решая первую задачу, мы познакомили детей с историей появления компьютеров и компьютерных игр, совершив с ними интерактивное путешествие по станциям времени.

Станция «Открытие». Первой попыткой создания вычислительной техники считается 1642 год. Французский математик Блез Паскаль создал первый в мире образец механизированного вычислительного аппарата.

Спустя лишь год, Готфрид Вильгельм Лейбниц сконструировал арифмометр. Машина похожая на калькулятор, способная выполнять четыре арифметических действия. Но популярностью в свое время арифмометры не пользовались. Только после модернизации в 20-х годах 19 века, арифмометры стали свободно использоваться.

Станция «Первый создатель». В период с 1822 по 1838 года британские ученые осуществили попытку создания электронной машины, которая была способна к программированию и сложным исчислениям. К несчастью, при моделировании Чарльз Бэббидж наткнулся на технические трудности, проект остался незавершенным. Но не смотря на все обстоятельства, он до сих пор считается первым создателем вычислительной.

Станция «Новый уровень». В начале 20-го века, от военно-морских сил США поступил заказ на разработку вычислительной техники нового уровня. Американские ученые начали работу над проектом, стоимостью в полмиллиона долларов. И уже в 1946 году был представлен электронный цифровой компьютер ENIAC. Вес составлял целых 27 тонн, а скорость вычисления составляла 300 умножений или 5000 сложений в секунду.

Развитие прогресса начала 50-х годов, в области компьютерной техники тормозилось, из-за отсутствия быстросрабатывающей памяти. Именно на этом было усилено внимание исследователей в ближайшие годы. В эти же времена начали появляться компьютерные игры. Первым советским компьютером, стал МЭСМ (Малая электронная счётная машина), которую

создал С.А. Лебедев в 1950 году. Он занимал площадь более шестидесяти квадратных метров, выполнял три тысячи операций в минуту.

Станция «Три исследователя». История знает трех исследователей, которые начинали работать над созданием игровой империи. В 1951 году Р. Баэр являясь инженером по профессии, предложил идею интерактивного телевиденья. В 1952 году А.С. Дуглас написал игру, которая называлась «ОХО», воплощение обыденной всеми игры «Крестики-нолики». Отцом всех компьютерных игр, является У. Хигинбот, создавший в 1958 году игру «Теннис», в которую могли играть двое.

Станция «Первый компьютер». В 1964 году объявили о создании первых компьютеров System 360. Для него была разработана компьютерная игра, которую разработчик назвал Space War (Космическая война). С целью широкомасштабного использования компьютеров в 1971 году был создан первый микропроцессор Intel 4004. Мощность была слабой, а управлять он только калькуляторами, но зато это событие стало первым шагом к современным ПК. В эти же годы Д. Энгельбарт получает патент на создание компьютерных мышек. 1975 стал годом заинтересованности компьютерными играми обществом. Уильям Кроутер создал игру Colossal Cave Adventure (Масштабное пещерное приключение) приключенческого жанра, моментально распространившуюся через сеть. С 1977 года, различные компании, начинают выпускать большое количество новых компьютерных игр, которые способствуют ускорению развитие ПК.

Станция «Новые возможности». Полноценным началом развития современной компьютерной техники можно считать 1975 год, когда Б. Гейтс и П. Аллен основали корпорацию Micro-Soft, а через год Стив Джобс и Стив Возняк фирму Apple Computer. Со временем, появилось много компаний, занимающихся только разработкой игр. В 1987 году появился видеоадаптер VGA (англ. Video Graphics Array - компонентный видеоинтерфейс), а следом SVGA (англ. Super Video Graphics Array - название видеоадаптеров, совместимых с VGA, имеющих расширенные возможности). Данный толчок способствовал увеличению цифрового изображения монитора, что сделало игры более красочными и похожими на современные.

Станция «Век игр». В 1994 году создали первую игру с мультиплеером - Rise of the Triad (Восстание Триады). А через год создают The Terminator: Future Shock (Терминатор: шок будущего), первый шутер с трехмерным миром врага. В 1996 году на свет появилась Voodoo I, видео карта с поддержкой 3D изображения. Это позволило выпустить первые трехмерные игры такие как: Super Mario, Tomb Raider, Resident Evil, Diablo и др.

В первое десятилетии 21-го века игровая индустрия идет вперед семимильными шагами. История развития компьютерной техники полна знаменательными событиями и громкими именами. В наши дни, ежегодно выпускаются тысячи игр, копии которых расходятся по всему миру, а доходы составляют десятки миллиардов долларов.

Решая вторую задачу, мы поставили перед собой цель узнать, какие виды компьютерных игр существуют.

Существует несколько типов компьютерных игр: образовательные, развивающие, развлекательные игры.

Образовательные игры. К образовательным относятся игры, которые тренируют и обучают человека в игровом режиме. Такие игры можно разделить на тематические группы «Первое знакомство с компьютером», «Живая математика», «Русский язык в картинках», «Конструирование», «Мир природы», «Вместе и отдельно», «Ориентация в пространстве», «Режиссерские игры», «Закономерности движения».

Развивающие компьютерные игры предназначены для формирования и развития умственных способностей, способности мысленно соотносить свои действия по управлению игрой с создающимися изображениями в компьютерной игре, для развития фантазии, воображения, эмоционального и нравственного развития [20].

Развлекательные компьютерные созданы для отдыха и развлечения. К развлекательным компьютерным играм можно отнести такие виды как:

- Массовые многопользовательские ролевые онлайн-игры (ММОРПГ) – в такой игре игрок управляет персонажем, улучшая его характеристики, взаимодействуя с другими игроками.
- Экшен – игра, в которой действия развиваются очень динамично и требует напряжения внимания и быстрой реакции.

- Файтинг – игра, в которой происходит имитация рукопашного боя, в пределах ограниченного пространства, называемого ареной. В таких играх можно выбирать стиль, скоростью, силу и различные удары для своего персонажа, которые впоследствии будут применены.

- Ролевые игры (РПГ) – характерным для таких игр является наличие большого количества характеристик главного героя (сила, способности и тд). Эти параметры можно совершенствовать, выполняя различные миссии.

- Квест – приключенческая игра, в которой игрок решает множество мелких задач, для этого ему приходится оперировать различными предметами, найденными либо полученными от других персонажей игры, либо поиск недостающих и необходимых вещей.

- Аркада – путешествие по лабиринтам, преодоление препятствий, уничтожение всевозможных врагов. Переход от уровня к уровню, каждый из которых отличается сложностью и типами противников.

- 3D-шутер – это компьютерная игра военной тематики, в которой основной задачей является уничтожение большого количества виртуальных врагов. Игровое поле представляет собой ограниченный лабиринт, в котором располагаются враги и союзники.

- Симулятор – это такие игры, которые имитируют управление каким-либо транспортным средством или аппаратом. Выделяют спортивные симуляторы, симуляторы по управлению транспортными средствами, симуляторы жизни.

- Казуальные игры – это небольшие, развлекательные, не напрягающие компьютерные игры. Интересные и захватывающие, без глубокого сюжета. Начать и прервать игру можно в любой момент.

- Стратегии – основная цель таких игр победить «врагов–конкурентов». Игрок может управлять какими-либо компаниями, государствами и даже мирами.

- Настольные игры – игры, не требующие от пользователя хорошего владения компьютером. Обладают простыми правилами и различаются по уровням разного вида сложности [25].

Решая третью задачу, мы решили узнать, каково же мнение специалистов о пользе и вреде компьютерных игр в учебной деятельности.

Положительные стороны компьютерных игр:

- некоторые КИ формируют особые интеллектуальные и эмоциональные особенности психики [31].

- игры повышают работу мозга на 12%. Тем самым доказывая, что 3D изображения, увеличивают активность нервных клеток, посылая многократные сигналы в область мозга, ответственную за память и обучаемость [28].

- среди любителей КИ в 2 раза больше тех детей, кто учится на отлично и хорошо. Также те, кто играл в компьютерные игры имели больший успех среди школьных товарищей [44].

- одно из лидирующих качеств КИ это их соотношение к современному времени, живя в век ИТ, ознакомление подрастающего поколения с миром компьютерных технологий непосредственно откликается [23].

Отрицательные стороны компьютерных игр:

- игры, ориентированные на одного участника в двойном размере, повышают желание готовность отдалится от общности. Тем самым повышают риск ухода в изолированную жизнь [15].

- КИ могут спровоцировать появление враждебности, физических расстройств, понижение успешности в учебной среде, ухудшение отношений в семье. На этом и будет построена жизнь нового поколения [23].

Решая четвертую задачу, мы разработали буклет (см. Приложение 3) направленный на профилактику игровой компьютерной зависимости младшего школьника. В него вошли такие разделы как:

- Классификация компьютерных игр.
- Положительное влияние компьютерных игр.
- Отрицательное влияние компьютерных игр.
- Профилактика компьютерной зависимости.
- Организация рабочего пространства за компьютером.

Выводы по II главе

Исследование было проведено в МБОУ СОШ № 81 г. Челябинска имени Героя Советского Союза Мусы Джалиля с учащимися начальных классов в количестве 41 человека из них (16 мальчиков и 25 девочек). Первый срез был проведен среди учеников 3-х классов. Повторный срез – с теми же детьми, через год.

Проведя диагностику «Изучение отношения к учению и к учебным предметам по Г.Н. Казанцевой», мы смогли определить, что личностные мотивы учения преобладает почти у половины опрошенных. Лишь каждому второму младшему школьнику присущи мотивы долга и ответственности перед обществом, классом, учителем, родителями и т. п.

На основе анкеты Н.В. Омельченко нами была разработана анкета для младших школьников, позволяющая выявить особенности игровой компьютерной активности младших школьников, а также проанализировать, насколько дети погружены в игровую виртуальную реальность. Проведенное нами исследование позволило установить, что большинство детей начали играть с 6–7–летнего возраста. На вопрос о продолжительности игры на компьютере более половины детей ответили, что играют от одного до двух часов. При этом каждый десятый проводит за игрой более трех часов в день, а почти четверть школьников играет каждый день. Большая часть детей играет в компьютерные игры с выходом в Интернет. Анкета также позволила выявить мотивы игровой компьютерной деятельности детей. Большинство

отмечали, что им просто нравится играть и они, таким образом, избавляются от скуки. Мы выявили ряд взаимосвязей между компьютерной игровой активностью и учебной деятельностью младших:

Исследование взаимосвязи между особенностями игровой компьютерной активности, такими как (продолжительность, частота игр) и уровнем достижения предметных результатов не достигло уровня статистической значимости. Что касается игровых жанров, нами было выявлено, что ролевые, настольные, аркадные игры, на внимание, квесты, обучающие, стратегии и файтинги статистически достоверны с уровнем успешности детей. При этом наиболее высокие баллы по учебным предметам у детей, которые предпочитают ролевые, настольные и аркадные игры. А также было выявлено, что два типа игр (стрелялки и симуляторы), не способствуют развитию успешности детей в учебной деятельности.

Для учителей начальных классов, мы разработали проект «Компьютерные игры: вред и польза для учебы». Конечным продуктом которого является буклет, который может быть востребован в профилактике компьютерной зависимости младших школьников.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В наше время компьютерные технологии можно считать новым способом передачи знаний, который помогает приобщить ребенка к современной культуре общества. Дети самостоятельно находят источники информации, воспитывают в себе самостоятельность при получении новых знаний, а также проходят успешную социализацию в современном информационном обществе. За время школьного обучения дети более 200,000 часов играют в компьютерные игры и, в лучшем случае, проводят около 5000 часов за чтением книг. Поэтому нельзя игнорировать роль компьютера, компьютерных игр, в жизни детей, в том числе в жизни младших школьников.

Исходя из этого, нами была определена следующая тема исследования: «Успешность обучения младших школьников с различной степенью игровой компьютерной активности».

Благодаря исследованиям отечественных педагогов, психологов Я.А. Коменского, К.Д. Ушинского, П.И. Пидкасистского, А.С. Белкина, Б.Г. Ананьева, Н.А. Рототаевой и др., мы смогли дать следующее определение успешности обучения. УО – это умение учащегося достигать больших результатов при меньших затратах сил и времени.

Нами было выявлено, что успешность обучения опирается на педагогический подход и способствует выявлению накопленных знаний, умений и навыков, а также эффективности и результативности обучения.

В работе была рассмотрена классификация компьютерных игр. *Образовательные игры* связаны с формированием у детей начальных математических представлений; с обучением азбуке и слоогообразованию, письму через чтение и чтению через письмо, родному и иностранным языкам; с формированием динамических представлений по ориентации на плоскости и в пространстве; с эстетическим, нравственным воспитанием; экологическим воспитанием; с основами систематизации и классификации, синтеза и анализа понятий. *Развивающие компьютерные игры* для детей младшего школьного возраста предназначены для формирования и развития у детей общих умственных способностей, способности мысленно соотносить свои действия по управлению игрой с создающимися изображениями в компьютерной игре, для развития фантазии, воображения, эмоционального и нравственного развития. *Развлекательные игры* предназначены для того, чтобы расслабиться, получить удовольствие. Обычно, дети больше заинтересованы в развлекательных играх, нежели в обучающих. Но именно о таких жанрах как экшен, файтинг, квест, аркада, 3D-шутер, симулятор, стратегии часто можно встретить негативные отзывы.

Проведя анкетирование и диагностику по методике «Изучение отношения к учению и к учебным предметам по Г.Н. Казанцевой» в МБОУ

СОШ № 81г. Челябинска с учащимися начальных классов в количестве 41 человека из них 16 мальчиков и 25 девочек). Мы выявили особенности игровой компьютерной активности младших школьников, определили уровень мотивации к учебной деятельности. Проанализировали итоги выполнения детьми Всероссийской проверочной работы по русскому языку, математике, окружающему миру, для выявления взаимосвязи между уровнем достижения предметных результатов и особенностями игровой компьютерной активности младших школьников.

Для работы учителей начальных классов разработали педагогический проект «Компьютерные игры: вред и польза для учебы», конечным продуктом которого является буклет профилактики компьютерной зависимости младшего школьника.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения, содержания в общеобразовательных организациях о внесении изменений №3 в СанПиН 2.4.2.2821-10. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 24 декабря 2015 года №81 // Российская газета. – 2016. – 12 января. – С. 12.

2. Федеральный закон от 29 декабря 2010 г. N 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию». – № ФС77-58365 от 18 июня 2014 г.– Режим доступа: Система Гарант.

3. Анцыферова, Л.И. К психологии личности как развивающейся системе [Текст] / Л.И. Анцыферова // Психология формирования и развития личности. – М., 1981.

4. Бирина, О.В. Понятие успешности обучения в современных педагогических и психологических теориях [Текст] / О.В. Бирина // Фундаментальные исследования. – 2014. – № 8. – С. 438-443.

5. Богданкевич, А.И. Роль компьютерных игр в успешной адаптации младших школьников к условиям школы. авторефер. ...дисс. к.п.н. [Текст] / А.И. Богданкевич. – Новосибирск, 2005.

6. Бревнова, Ю.А. Компьютерные игры в современной субкультуре детства (социокультурный аспект): автореф. дис. ... канд. культурологии. [Текст] / Ю.А. Бревнова. – М., 2012.

7. Буркова, В.Н. Насильственные компьютерные игры и проблемы агрессивного поведения детей и подростков [Текст] / В.Н. Буркова, М.Л. Бутовская // Вопросы психологии. – 2012. – № 1. – С. 186.

8. Васенина, С.И. Развивающие компьютерные игры как средство математического развития детей дошкольного возраста [Текст] / С.И. Васенина // Молодой ученый. – 2015. – № 20. – С. 8-10.

9. Варченко, В.И. Успешность обучения школьников в образовании [Текст] / В.И. Варченко // Информатика и образование. – 2001. – №3. – С. 23-34.

10. Войскунский, А.Е. Развивается ли агрессивность у детей и подростков, увлеченных компьютерными играми [Текст] / А.Е. Войскунский // Вопросы психологии. – М., 2010. – №6. – С. 179.

11. Волчегорская, Е.Ю. Особенности игровой компьютерной деятельности детей младшего школьного возраста [Текст] / Е.Ю. Волчегорская, Т.И. Солабаева // Актуальные аспекты педагогики и психологии начального образования. – М., 2016. – С. 28-30.

12. Головей, Л.А. Практикум по возрастной психологии учебное пособие 2-е издание [Текст] / Л.А. Головей // Психологические аспекты становления детей – СПб., 2002. – 216с.

13. Гордеева, А.В. Увлеченность компьютерными играми: психологический аспект: автореф. ... канд. псих. наук [Текст] / А.В. Гордеева. – Донецк, 2005– С. 27.

14. Давыдов, В.В. Проблемы развивающего обучения. [Текст] / В.В. Давыдов // Проблемное обучение детей – М.: Педагогика, 1986. – 240с.
15. Давыдов, В.В. Психологическая теория учебной деятельности и методов начального обучения, основанных на содержательном обобщении [Текст] / В.В. Давыдов // Учебная деятельность младших школьников – Томск, 1992. – С. 100-119.
16. Давыдов, В.В. Формирование учебной деятельности школьников [Текст] / В.В. Давыдов // Особенности учебной деятельности школьников – М.: Педагогика, 1982. – 216с.
17. Евдокимова, И.А. Игровая компьютерная зависимость как вид аддиктивного поведения [Текст] / И.А. Евдокимова // Молодой ученый. – 2014. – №4. – С. 956-958.
18. Зимина, К.И. Положительное влияние компьютерных игр на развитие подростков [Текст] / К.И. Зимина // Особенности компьютерной активности. – Пермь, 2014. – С. 43-45.
19. Иванов, М.А. Влияние ролевых компьютерных игр на формирование психологической зависимости человека от компьютера [Текст] / М.А. Иванов // Молодой ученый. – М., 2003. – № 2. – С. 41-47.
20. Киселева, Ю.В. Дидактические условия и этапы формирования учебной деятельности младших школьников: автореф. ... – канд. пед наук [Текст] / Ю.В. Киселева – М., 2011. – № 1. – С. 34-37.

21. Королева, М.В. Влияние компьютерных игр на физическое и психическое здоровье детей [Текст] / М.В. Королева // Международный студенческий научный вестник. – М., 2015. – № 5. – С. 440-441.

22. Костенко, И.А. Всё о компьютерных играх [Текст] / И.А Костенко // Компьютерные игры для детей: типы и значение игр, ограничения. – СПб. 2012. – №388. – С.25-68.

23. Кочина М.Л. Компьютерные игры и их возможное влияние на здоровье детей и подростков [Текст] / М.Л. Кочина // Влияние компьютерных игр на здоровье младших школьников. – М., 2001. – № 1. – С.15-21.

24. Кузнецова, Н.В. Организация самостоятельной исследовательской деятельности учащихся в процессе обучения математике [Текст] / Н.В. Кузнецова // Научно-методический электронный журнал Концепт. – Уфа. 2015. – №6. – С. 16-20.

25. Кузнецов, Ю.Ф. Деятельности подход к учению и основные категории педагогики [Текст] / Кузнецов Ю.Ф // Народное образование. Педагогика. – М., 2006. – №6. – С. 21-35.

26. Кулагина, И.Ю. Возрастная психология: развитие ребенка от рождения до 17 лет [Текст] / И.Ю. Кулагина // Ун–т Рос. акад. Образования – 5-е изд. – М., 1999. – №5. – 175с.

27. Курапова, Т.Ю. Критерии успешности обучения учащихся общеобразовательных школ [Текст] / Т.Ю. Курапова // Психология в России и за рубежом: материалы междунар. науч. конф.. – СПб, 2011. – С. 106-109.

28. Лобастова, Е.И. Особенности проявления и профилактика игровой компьютерной зависимости младших школьников [Текст] / Е.И. Лобастова // Научно-методический электронный журнал Концепт. – М., 2015. – №32. – С. 41-45.

29. Маркова, А.К. Формирование мотивации учения в школьном возрасте [Текст] / А.К. Маркова // Возрастные и индивидуальные особенности мотивации учения школьников – М.: Просвещение, 1990. – 96с.

30. Могилева, В.Н. Особенности детей младшего школьного возраста и их учет в работе с компьютером [Текст] / В.Н. Могилева // Психофизиологические особенности детей. – М.,2007. – 272с.

31. Моторин, В.И. Воспитательные возможности компьютерных игр [Текст] / В.И. Моторин // Дошкольное воспитание. – М.,2000. – №11. – С. 53-57.

32. Новоселов, С.Л. Компьютерный мир дошкольника [Текст] / С.Л. Новоселов // Образование и саморазвитие. – М.,2005. – №5. – С.71-81.

33. Омельченко, Н.В. Личностные особенности играющих в компьютерные игры: автореф. дис. ... канд. пед. наук. [Текст] / Н.В. Омельченко// Пространство компьютерных игр. – Краснодар,2011. – С. 15-17.

34. Омельченко, Н.В. Перспективы изучения личностных особенностей, играющих в компьютерные игры [Текст] / Н.В. Омельченко // Дружининские чтения: материалы VI Всерос. науч.-практ. конф. – Сочи, 2007. – С. 184-186.

35. Омельченко, Н.В. Человек играющий: индивидуальные особенности игроков в компьютерные игры [Текст] / Н.В. Омельченко // Апрельские статьи: материалы науч. практ. конф. – Краснодар, 2004. – С. 27-33.

36. Первин, Л. Психология личности: Теория и исследования [Текст] / Л. Первин, О. Джон // Психологический журнал. – М., 2001. – 607с.

37. Психолого-педагогические условия умственного и нравственного развития младшего школьника [Текст] / под ред. проф. А.О. Прохорова // Межвузовский сборник научных трудов. – СПб., 1992. – С. 17-26.

38. Радева, Р.Е. Психологические особенности компьютерных игр: новый контекст детской субкультуры [Текст] / Р.Е. Радева // Центр социологии образования РАО. – М., 2000. – 462с.

39. Рыженко, С.М. Психологическое воздействие на игровую компьютерную зависимость младших подростков: дисс. на соиск. ученой степ. канд. пед. наук [Текст] / С.М. Рыженко // Проблемы игровой компьютерной зависимости. – Краснодар, 2009. – 185с.

40. Сакбаев, А.А. Различия осознаваемых мотивов у подростков с разной степенью компьютерной ориентированности [Текст] / А.А. Сакбаев. // Человек в психологии: ориентиры исследований в новом столетии. – Караганда, 2001. – С. 172-178.

41. Сельченко, К.В. Уровень погруженности детей в игровую деятельность [Текст] / К.В. Сельченко // Психология зависимости. – СПб.,2008. – 592 с.
42. Смирнова, Е.О. Психология младших школьников [Текст] / Е.О. Смирнова // Детская психология – М.,2012 – 735с.
43. Соболев, Н.В. Оценка успешности обучения учащихся [Текст] / Н.В. Соболев // Педагогическая психология. – М.,2015. – №25. – С. 53.
44. Тихомиров, О.К. Век компьютеризации [Текст] / О.К. Тихомиров // Психология компьютеризации. – Киев, 2010. – 245с.
45. Туревская, Е.И. Возрастная психология [Текст] / Е.И. Туревская – Тула,2002. – 32с.
46. Урываев, В.А. Проблемы социально-психологической адаптации Интернет-зависимых подростков [Текст] / В.А. Урываев, Т.Г. Смолякова // Социальный психолог. – М.,2006. – №1 – С. 80-83.
47. Фальков, А.И. Ребенок и компьютер [Текст] / А.И. Фальков // Новые исследования в психологии и возрастной физиологии. – СПб.,2000. – №4. – С. 14.
48. Фаритович, Л.Г. Формирование культуры досуга младших школьников в процессе компьютерных игр: автореф. дис. ... канд. пед. наук [Текст] / Л.Г. Фаритович // Досуг младших школьников. – М.,2015. – С. 115-121.

49. Фомичева, Ю.В. Анализ влияния игрового опыта на индивидуально-психологические особенности личности играющих в компьютерные игры: автореф.дис. ... канд. псих. наук [Текст] / Ю.В. Фомичева // Индивидуально-психологические особенности. – М.,1993. – С. 57-63.

50. Хамнуева, С.В. Использование этнодидактических материалов в процессе формирования учебной деятельности младшего школьника [Текст] / С.В. Хамнуева // Формирование учебной деятельности. – Пермь,2015. – С. 84-88.

51. Чикишева, О.В. Психолого-педагогические особенности детей младшего школьного возраста [Текст] / О.В. Чикишева // Психолого-педагогические особенности младших школьников. – Пермь,2015. – С. 90-92.

52. Шапкин, А.С. Компьютерная игра: новая область психологических исследований [Текст] / А.С. Шапкин // Психологический журнал. – М.,1999. – №1. – С. 23-36.

53. Эльконин, Д.Б. Психологические вопросы формирования учебной деятельности в младшем школьном возрасте [Текст] / Д.Б. Эльконин // Хрестоматия по возрастной психологии. – М.,1996. – 216с.

54. Якунин, В.А. Контроль и психологическая оценка [Текст] / В.А. Якунин // Педагогическая психология. – СПб,2000. – С. 113.

55. Prensky M. Digital Natives, Digital Immigrants // MCB University Press. – 2001. – No. 5. – Vol. 9.

56. Кутеева, В.П. Инновационное обучение [Электронный ресурс] / В.П. Кутеева – URL: <http://www.fundamental-research.ru/article/view?id=34575>.

57. Люлькова, С.П. Понятие успешности обучения в современных педагогических и психологических теориях [Электронный ресурс] / С.П. Люлькова – URL: festival.1september.ru/articles/101368/

58. Соболев, Н.В. Оценка успешности обучения учащихся [Электронный ресурс] / Н.В. Соболев – URL: festival.1september.ru/articles/101368/

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

АНКЕТА

Фамилия, имя _____

1. Играл ли ты когда-нибудь в компьютерные игры?

- да
 нет

Если ты ответил «да», пожалуйста, продолжи отвечать на вопросы.

2. Я начал(а) играть в компьютерные игры с _____ лет

3. Как часто ты играешь в компьютерные игры?

- каждый день
 два раза в неделю
 один раз в неделю
 через день
 время от времени
 другое _____

4. Укажи среднюю продолжительность твоего «сеанса игры»

- около получаса
 час
 от часа до двух
 от двух до трех часов
 более трех часов

5. В какие из перечисленных видов игр ты играешь чаще всего?

- игра на компьютере без выхода в Интернет
 игра на компьютере с выходом в Интернет

6. Укажи самые любимые компьютерные игры:

- Не имею предпочтений
 Ролевые игры – управление одним или несколькими персонажами
 Стратегии – военные действия
 Стрелялки – уничтожение большего количества виртуальных врагов
 Квесты – выполнение различных заданий
 Стимуляторы – управление автомобилем, танком и т.п.
 Файтинги – имитация рукопашного боя
 Настольные – тетрисы, головоломки, шахматы, пасьянс и т.п.
 Аркады – путешествие по лабиринтам (джунгли, дороги и т.п.)
 Игры, позволяющие получить знания по математике, русскому, иностранному языку или окружающему миру
 Игры на развитие внимания, логики, памяти

7. Проходишь ли ты компьютерные игры до конца?

- всегда иногда никогда

8. Дополни фразу: «Я играю в компьютерные игры, потому что...»

- мне это нравится
 могу развлечься
 хочу избавиться от скуки
 могу узнать что-то новое

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Почему ты вообще учишься? Подчеркни наиболее соответствующий этому вопросу ответ.

1. Это мой долг.
2. Хочу быть грамотным.
3. Хочу быть полезным гражданином.
4. Не хочу подводить свой класс.
5. Хочу быть умным и эрудированным.
6. Хочу получить полные и глубокие знания.
7. Хочу научиться самостоятельно работать.
8. Все учатся, и я – тоже.
9. Родители заставляют.
10. Нравится получать хорошие оценки.
11. Чтобы похвалил учитель.
12. Чтобы товарищи со мной дружили.
13. Для расширения кругозора.
14. Классный руководитель заставляет.
15. Хочу учиться.

Допиши недостающий.

ПРИЛОЖЕНИЕ 3

Рекомендации по профилактике компьютерной зависимости

1. Оговаривайте время игры ребенка на компьютере. Желательно не более 2 ч в день, по 15 – 20 мин. с перерывами.

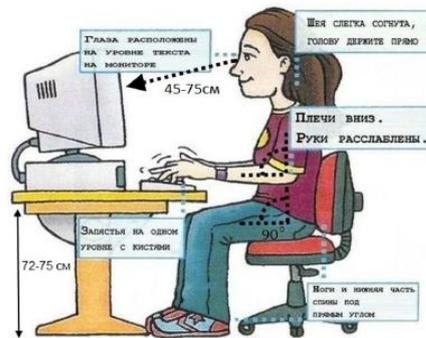
2. Не разрешайте выходить в интернет бесконтрольно.

3. Родители - образец для подражания, поэтому сами не нарушайте правила, которые устанавливаете для ребенка.

4. Игры на компьютере не должны подменять реальное общение.



Организация рабочего пространства за компьютером



Профилактика компьютерной зависимости детей

Классификация компьютерных игр

Компьютерные игры — это программы, предназначенные для развлечения людей на компьютере.

- Образовательные игры. К образовательным относятся игры, которые тренируют и обучают человека в игровом режиме.
- Развивающие компьютерные игры предназначены для формирования и развития умственных способностей.
- Развлекательные компьютерные созданы для отдыха и развлечения.

Положительное влияние компьютерных игр

- Некоторые ИИ формируют особые интеллектуальные и эмоциональные особенности психики.
- Игры повышают работу мозга на 12%. Ознакомляя подрастающее поколение с миром компьютерных технологий.
- Среди любителей ИИ в 2 раза больше тех детей, кто учится на отлично и хорошо.



Отрицательное влияние компьютерных игр



- Повышается готовность отдаления от общности. Появляется риск ухода в изолированную жизнь.
- ИИ могут спровоцировать появление враждебности, физических расстройств, понижение успешности в учебной среде, ухудшение отношений в семье.