

СЕМИНАР-ПРАКТИКУМ

«Жизнь как квест или влияние интеллектуальных игр на познавательные способности ребенка»

Игра - это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра — это искра, зажигающая огонь пытливости и любознательности.

В. А. Сухомлинский Об умственном воспитании

Давайте поиграем. Вместе поучаствуем в квесте, кстати «квест» это adventure game, т.е. приключенческая игра. Вся наша современная жизнь в мегаполисе - это сплошной квест, и наши дети в нем - главные участники.

Итак, предыстория:

Состояние современного общества и образования сказывается на развитии детей, их интересах и способностях, в первую очередь интеллектуальных. Часто меняющиеся, мягко скажем «сырые» программы обучения младшей школы, колебания программ в средней и маячащий впереди ЕГЭ напрочь убивают у детей желание и способность учиться. Это с одной стороны. С другой — искусственный разум в виде компьютера в каждом доме это бомба замедленного действия, если неразумно с ним обращаться.

Цель нашего квеста: понять, что и как мы, родители, можем сделать, чтобы помочь ребенку в учебе, т.е. в его личном квесте. Как ему помочь пройти все уровни, собрав все бонусы и награды и при этом не потерять «жизни»?

Условия квеста: сосредоточимся только на одном из тысяч вопросов в этой нелегкой задаче как игровую потребность ребенка превратить в полезное занятие.

Уровень 1. «Познавательные способности»

Познавательные способности - это такие психологические особенности человека, от которых зависит успешность приобретения знаний, умений, навыков. Развитие интеллектуальных способностей снимает психологические нагрузки в учении, предупреждает неуспеваемость, сохраняет здоровье. В основе развития познавательных способностей лежат развитие внимания, мышления, памяти.

Уровень 2. «Игра, как способ развития»

Игра для ребенка не только отдых и развлечение, но и вид деятельности: без игры ребенок не может нормально расти и развиваться. В

играх ребенок развивается физически и умственно, в игре вырабатывается трудолюбие, настойчивость в достижении цели, наблюдательность, смекалка.

С возрастом детские игры постепенно приобретают более совершенные формы, превращаются в развивающие, их содержание изменяется, обогащается за счет вновь приобретаемого опыта.

Если игра носит развивающий либо познавательный характер, это способствует расширению кругозора, формированию собственного мировоззрения, интереса к знаниям. И здесь на первое место выходят именно игры, носящие интеллектуальный характер. Через игру, способствующую интеллектуальному развитию, расширяется словарный запас и раскрывается индивидуальный потенциал ребенка. Таким образом, игра - это одно из слагаемых средств, методов и форм, применяемых в целях развития.

Собираем бонусы: «Какие игры способствуют интеллектуальному развитию»

Из всех игр выделим те, которые воздействуют именно на познавательные способности ребенка. Это так называемые дидактические игры:

- игры на комбинирование: это такие игры, как игры со спичками, логические задачи, шашки, шахматы, головоломки и другие - предусматривают умение создавать новые комбинации из имеющихся элементов, деталей, предметов.
- игры на планирование: лабиринты, головоломки, магические квадраты - направлены на формирование умения планировать последовательность действий какой-либо цели.
- игры на формирование умения анализировать: найди пару, найди лишнее, загадки, продолжи ряд, занимательные таблицы.

Важное значение дидактической игры состоит в том, что она развивает самостоятельность, активность мышления и речи, способность управлять своими действиями, соотносить их с действиями других играющих. Подобная игра мобилизует умственные возможности детей, развивает организаторские способности, прививает навыки самодисциплины, доставляет радость от совместных действий.

Уровень 3. «Компьютерные игры»

Современные реалии условий воспитания детей таковы: за пределами учебного заведения дети мало гуляют и мало играют с другими детьми, без взрослых на улице не бывают, в гости друг к другу почти не ходят, с детства общаются с компьютерными устройствами, безусловно знают и любят компьютерные игры. А какие бывают компьютерные игры? Попробуем привести классификацию:

I. Ролевые компьютерные игры это игры, в которых играющий принимает на себя роль компьютерного персонажа. Это опасные игры, вызывающую стойкую игровую и психологическую зависимость.

II. Неролевые компьютерные игры. Мотивация игровой деятельности основана на азарте «прохождения» и (или) набирания очков. При этом выделяют:

- **Аркады.** Все, что нужно делать играющему - быстро передвигаться, стрелять и собирать различные призы, управляя компьютерным персонажем или транспортным средством.
- **Головоломки.** К этому типу игр относятся компьютерные варианты различных настольных игр (шахматы, шашки, нарды и т.д.). Мотивация, основанная на азарте, сопряжена здесь с желанием обыграть компьютер, доказать свое превосходство над машиной.
- **Игры на быстроту реакции.** Отличие от аркад в том, что они совсем не имеют сюжета и, как правило, совершенно абстрактны, никак не связаны с реальной жизнью.
- **Традиционно азартные игры.** Сюда входят компьютерные варианты карточных игр, рулетки, имитаторы игровых автоматов, одним словом — компьютерные варианты игрового репертуара казино.
- **Забавы.** Игры, в основном рассчитанные на детей, где психологическое впечатление от происходящей на экране картинки гораздо важнее самого процесса игры - например, лопание пузырьков.
- **Образовательные.** Игры, включающие в себя элементы обучающих программ, которые подаются через сам игровой процесс и, благодаря повышению интереса к ним в связи с необычным антуражем, впоследствии хорошо запоминаются.

Зарабатываем «жизни»: влияние компьютерных игр на интеллектуальное развитие ребенка

Существуют компьютерные игры, которые способствуют развитию хорошей памяти и скорости мышления, учат считать и выстраивать логическую цепочку. Это те игры, где игроку приходится отвечать на вопросы из разных областей (наука, история, литература, математика, и так далее), подключая свой интеллект и эрудицию. Либо же игры на внимательность и сообразительность с прохождением лабиринтов, удаления с поля лишних предметов или наоборот - поиски схожих. Логику развивают такие игры как шахматы, шашки, маджонг, sudoku, нарды, танграммы, игры с алгоритмическими исполнителями, например, игры на взвешивание, даже «шарики в линию» заставляют ребенка думать. Игры-квесты тоже можно отнести к этой категории, поскольку для прохождения, требуется поломать голову над логической цепочкой действий.

Особо стоит отметить различного рода обучающие игры, разработанные специально для детей определённого возраста. Именно эти игры помогают ребенку с интересом познавать окружающий мир в целом и какие-то вещи и явления в частности.

Компьютерная игра с каждым днём становится всё более значительной частью жизни подростка, и игру нельзя запрещать, а наоборот следует

внедрять в учебный процесс и досуг ребенка. Тем более, что помимо развивающей функции, игра это зачастую сброс напряжения, повышение самооценки, самоутверждение. Однако, с внедрением игры следует контролировать как тип компьютерной игры, так и продолжительность занятия ею во избежание её отрицательного воздействия.

Заключительный уровень: Рекомендации

Запретить компьютерные игры невозможно, но принять необходимые меры нужно. Наша главная задача не просто развить умственные способности ребенка, но и сберечь его физическое и нравственное здоровье. Поэтому выработаем правила:

Развивающая компьютерная игра должна:

1. не быть ролевой
2. не должна содержать сцен насилия и агрессии
3. соответствовать возрасту ребенка (игровой материал должен содержать понятные примеры из реальной жизни ребенка)
4. носить исследовательский характер (игра инициирует участие ребенка в исследованиях, познавательной деятельности)
5. доступной для самостоятельных занятий
6. быть простой в управлении
7. содержать возможность развития широкого спектра навыков и представлений (классификация, принятие решений, эксперимент и др.)
8. иметь высокий технический уровень (привлекательная графика, анимационные и звуковые эффекты)

С медицинской точки зрения:

1. Ребенок должен погулять до игры, а желательно и после.
2. Играть после выполнения уроков.
3. Играть не более 30 минут, это вредно для глаз и психики.
4. После игры нужно обязательно активно подвигаться, сделать зарядку, особенно упражнения для шеи и позвоночника.
5. Лучше играть чаще, но не больше 1 часа в день с перерывами.
6. После каждых 15 минут делайте гимнастику для глаз.

Компьютерные игры - яркий пример того, что все хорошо в меру. Если увлекаться ими разумно, то они приносят много пользы: помогают разрядиться, лишний раз напрячь мозги, чтобы решить очередную задачу или наострить внимание. Однако когда увлеченность компьютерными играми переходит некий предел, то вред данного увлечения становится неоспоримым.