Задание подготовлено в рамках проекта АНО «Лаборатория модернизации образовательных ресурсов» «Кадровый и учебно-методический ресурс формирования общих компетенций обучающихся по программам СПО», который реализуется с использованием гранта Президента Российской Федерации на развитие гражданского общества, предоставленного Фондом президентских грантов.

**Разработчики**

Следкова Марина Петровна, ГБПОУ «Чапаевский губернский колледж им. О. Колычева»

**Назначение задания**

Компетенции в сфере работы с информацией. Извлечение и первичная обработка информации, уровень II

44.02.02 Преподавание в начальных классах

ОП.09 Основы духовно-нравственного развития младшего школьника

Тема: Развитие духовно-нравственного опыта младших школьников через взаимодействие с родителями и социальной средой. Повышение педагогической культуры родителей (законных представителей)

**Комментарии**

При изучении темы 4.1. Повышение педагогической культуры родителей (законных представителей) детей младшего школьного возраста предусмотрена самостоятельная работа: составить рекомендации родителям (законным представителям) об организации совместного досуга с детьми младшего школьного возраста.

Задание предлагается после предварительного изучения понятийного аппарата темы (составляющие педагогической культуры родителей, способы формирования педагогической культуры родителей). После выполнения задания проходит обсуждение предложенных вариантов структуры, составленной студентами.

Предложенное задание может быть дополнено заданием на формирование ОК 5. (6), 5.1, в ходе которого обучающиеся выступают на родительском собрании (ситуация модельная).

Ваша практика совпала с ситуацией домашней самоизоляции.

В родительском чате идет бурное обсуждение, можно ли организовывать досуг детей с помощью популярных компьютерных игр, и может ли быть какая-то польза от такого времяпрепровождения. Из содержания обсуждения становится ясно, что не все родители понимают, на что направлены эти игры, что они из себя представляют и какую пользу могут принести для детей младшего школьного возраста.

Прочитайте информацию о компьютерных играх, в которые можно играть вместе родителям и детям.

**Структурируйте информацию о жанрах компьютерных игр таким образом, чтобы родители младших школьников могли быстро получить представление о видах компьютерных игр и оценить, может ли быть полезной увлекшая их ребенка игра.**

*Источник 1*

**Виды компьютерных игр**

Компьютеры настолько прочно вошли в нашу жизнь, что на тех, кто не умеет быть с ним на «ты», смотрят искоса. Споры относительно пользы и вреда от компьютерных игр ведутся на всех социальных уровнях, ученые проводят исследования о влиянии компьютерных игр на человека, дети спорят с родителями, родители - с учителями, и так далее. И ответа все равно нет.

Компьютерная игра или видеоигра - компьютерная программа, служащая для организации игрового процесса, связи с партнёрами по игре, или сама выступающая в качестве партнёра.

Поистине гигантское количество игр, ассортимент которых обновляется практически ежемесячно (если не еженедельно), может сбить с толку любого из нас. Если в семье решено применять компьютер с целью воспитания и развития ребёнка, то взрослые должны понимать, как, зачем и во что играют современные дети, быть в курсе игровых новинок и уметь совместно обсудить содержание новой игры. Чтобы не выглядеть полными профанами в глазах наших детей, нам не мешало бы поинтересоваться законами компьютерного игрового мира. И поможет нам в данном вопросе знание жанровой классификации игр.

Основных жанров компьютерных игр несколько, но в каждом жанре существуют свои разновидности, так что разных видов компьютерных игр гораздо больше, чем может показаться на первый взгляд. Тем не менее игры одного жанра имеют между собой много общего. К тому же на сегодняшний день у фирм-производителей компьютерных игр очень часто практикуется такой приём, как совмещение нескольких жанров в одной игре.

Условно всё многообразие компьютерных игр можно классифицировать следующим образом:

**Адвентурные (приключенческие)**

Приключенческая игра (адвенчура, бродилка, квест) - один из основных жанров компьютерных игр, требующих от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет может быть предопределённым или же давать множество исходов, выбор которых зависит от действий игрока.

Визуально подобные игры оформлены как мультипликационный фильм, но с интерактивными свойствами - возможностью управления ходом событий, поэтому они интересны детям и младшего, и подросткового возраста. Для решения поставленных в них задач необходимо обладать хорошей сообразительностью и развитым логическим мышлением. Главным подспорьем в этих играх служат находки - различные предметы, которые встречает персонаж, путешествуя в игровом пространстве многочисленных уровней. При выборе таких игр для своего ребёнка, необходимо знать, что немаловажное значение для занимательности адвентурных игр имеет баланс между сложностью и простотой решения головоломок. Если задачи окажутся слишком сложны для малыша, то он быстро потеряет интерес к игре; если слишком легки – быстро пройдёт всю игру и не испытает чувства удовлетворения, свойственного человеку от преодоления сложных препятствий. И здесь важна помощь родителей, которые будут выбирать игру и направлять детей во время игры.

Польза от этих игр очевидна. Развивается логическое мышление, внимание, тренируется память, усидчивость, а заодно и терпение.

К сожалению, большинство таких игр предполагают длительное -пребывание за компьютером, следовательно, для детей 7-10 лет надо выбирать те, на которые уходит не более 15-20 минут.

**Стратегии**

Strategy - жанр компьютерных игр, в которых условия заставляют игрока принимать стратегически правильные решения. Тут нужно думать, и думать свысока - на уровне руководителя города, армии, государства или даже целой планеты. Можно думать пошагово, а можно в режиме реального времени. Пошагово проще, потому что с компьютером по очереди думаешь. Во втором случае времени на размышления нет. Иначе, пока ты думаешь, компьютер уже все сделает. Эта игра очень популярна, особенно среди мужской половины. Даже очень взрослые дяди, сидя в своем кабинете, частенько в эти игры играют.

Основная цель стратегических игр - управление войсками, энергией, полезными ископаемыми или другими подобными ресурсами. При этом зачастую необходимо осуществлять не только долговременное планирование, но и следить за текущей ситуацией. Конечной целью игры-стратегии является завоевание вражеских поселений, заключение необходимого союза или набор фиксированного количества очков. Эти игры достаточно сложны, но именно они развивают в ребёнке усидчивость и способность к планированию своих действий, являются отличным тренажером для выработки стратегического мышления. К сожалению, они не подходят детям младшего школьного возраста из-за большой продолжительности по времени.

**Аркадные**

Arcade - один из самых популярных жанров компьютерных игр. Аркады были первыми играми, перекочевавшими в наши персональные компьютеры с игровых автоматов и различных приставок. Характерной особенностью аркадных игр является быстрое прохождение к следующему эпизоду или миссии. Как правило, в конце каждой миссии игроку необходимо одержать главную победу. Также для данных игр характерна система набора очков и бонусов (дополнительных наград), предоставляемых за быстроту прохождения, победу над соперником либо нахождение секретных дверей или предметов. Аркадные игры тренируют глазомер, внимание, скорость реакции. Не рекомендуются гиперактивным детям. Необходим контроль времени со стороны взрослых.

**Ролевые**

В играх этого жанра в распоряжении игрока имеется небольшой отряд персонажей, каждый из которых выполняет свою отдельную роль или функцию. Цель героев - совместными усилиями исследовать виртуальный мир и выполнить поставленную в начале игры задачу. Задачей может быть отыскание определённого клада, сокровища или заклинания. Путь к достижению намеченной цели обычно преграждают различные препятствия и вредители разных мастей, которых необходимо одолеть силой или хитростью. Необходимо выбрать роль персонажа и «прожить с ним жизнь», отождествляя себя с ним.

Чем хороша игра для детей? Вся фишка в том, что если выбрать путь зла, то игра существенно усложняется. Соответственно, делается вывод: добрым и хорошим быть проще, чем злым и очень плохим.

Ролевая игра не может состояться без ведущего. Если в других играх ведущий часто исполняет роль пассивного наблюдателя и судьи, то здесь он является основным действующим лицом, организующим команду игроков и ответственным за развитие игрового мира. Ведущим может выступить кто-то из старших друзей или родственников. В ролевых играх не бывает победителей по той причине, что участники играют не друг против друга, а все вместе в одной команде (за исключением ведущего). Ролевые игры обладают таким простором для фантазии и воображения, такими неограниченными возможностями, что варьировать различные их детали можно до бесконечности. Если вам наскучит играть какого-либо персонажа, просто создайте нового героя, если вам надоест фантастический мир далекого будущего, смените его на сказочный мир средневековья или шпионскую историю наших дней.

**3D-Action**

Action - жанр компьютерных игр, основная составляющая геймплея которых состоит в активных действиях со стороны игрока.

3D-аббревиатура от Three-Dimensional (трехмерный). Так обычно называют графику в играх, изображение и модели в которых реализованы по всем трем осям координат (то есть по «длине», «ширине» и «глубине»). Реализация трехмерной графики появилась в начале 90-х годов ХХ века с появлением трехмерных ускорителей.

Кратко девиз данных игр можно выразить следующими словами: «Убей их всех!». Это то, что больше сего пугает родителей. Еще бы не испугаться! В таких играх море крови, оружия, и игра идет от первого лица. Повышенная степень виртуальности создаётся за счёт использования трёхмерной графики и спецэффектов, где, как и в реальной жизни, есть верх, низ, право, лево, впереди и позади. Это сугубо развлекательный тип игр, которые развивают только моторные функции и почти не развивают познавательные, при этом они сомнительны в плане развития мышления и тем более нравственного воспитания. В данных играх особенно необходимо соблюдать чувство меры, причём не только детям, но и взрослым.

**Логические**

Большинство детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста интересуются головоломками, если, конечно, они доступны для них. Полезность логических игр в том, что они развивают навыки логического мышления, развивают память и внимание. В последнее время российские фирмы-производители выпускают много качественных разнообразных логических игр, рассчитанных на дошкольный и младший школьный возраст, с целью обучения детей счёту, чтению, письму и другим предметам. Как правило, игры разбиты на отдельные задачи, что позволяет регламентировать время работы ребенка на компьютере.

Понятие логические игры включает в себя множество различных игр, часто не имеющих сюжетной линии, но отличающихся необходимостью продумывать действия для достижения цели. Чаще всего такие игры представляют собой одну задачу или набор нескольких головоломок, которые необходимо решить. Типичными представителями этого жанра являются разнообразные задачи на перестановку фигур или составление рисунка, это могут быть различные логические задачи, пазлы, игры шарики, арканоид, шахматы, тетрис и многое другое. Эти игры обладают большой увлекательностью и способны надолго привлечь к себе.

**Симуляторы**

Simulator - жанр компьютерных игр, имитирующий какой-либо вид человеческой деятельности. Симуляторы - самый многообразный жанр, так как практически любую компьютерную игру можно отнести к симулятору чего-либо.

Игра-симулятор (иначе - имитатор) имеет в своём названии какую-нибудь приставку, например: авто-, авиа-, спортивный и др. Желание ребёнка попробовать свои силы в чём-то новом - очень сильное чувство, и компании, которые выпускают компьютерные игры для детей, об этом хорошо осведомлены. Сегодня в продаже можно найти имитаторы практически любых технических средств - парусных кораблей, дирижаблей, самолётов и вертолётов, танков, подводных лодок, реальных и фантастических космических аппаратов. Секрет его популярности - в разноплановости, т.к. дети узнают что-то новое о технических средствах, вплоть до мельчайшего соблюдения технических показателей, о реалиях мира в виртуальной среде.

Плюс этого жанра в том, что все подобные игры в большей или меньшей степени являются обучающими. Некоторые обучающие программы построены именно на основе симуляторов. Например, хочется выучить английский. Находишь игру, где главный герой - русский, попадает в Англию, и там начиная с азов, изучает язык для того, чтобы освоится в этом мире. Польза, на наш взгляд, ощутимая. Особенно если играть со звуком.

*Источник 2*

**Что привлекает ребенка в виртуальном мире?**

Игра - неотъемлемые часть детской природы. В игре ребенок развивается и, в какой-то степени, познает себя.

Нельзя не согласиться с безусловными достоинствами интернета - возможностью получать информацию, необходимую для обучения, или находить друзей и единомышленников в любой точке мира.

Современный ребенок получает доступ в интернет с самого раннего возраста. Можно наблюдать не только школьников, но и дошкольников со смартфонами и планшетами. Это происходит там, где родители также увлечены коммуникацией в социальных сетях или предпочитают таким образом отвлекать детей на время важной беседы.

Что представляет собой геймплей? Компьютерные игры - это, прежде всего, развлечение, которое предназначено для проведения досуга и познания нового, а также для того, чтобы отдохнуть, отвлечься. Каждая игра принадлежит определенному жанру, по которому можно определить положительное и отрицательное влияние компьютерных игр на психику детей.

Самым распространенным жанром, в основном, среди подростков, является **шутер**. То есть игрок стреляет во все, что движется, зарабатывая при этом очки бонуса. Такие забавы могут быть весьма красочными и богатыми спецэффектами, поэтому родителей смущает такой выбор их чада. Но при этом как бы происходит разрядка организма, возможность выплеснуть негативную энергию. Таким образом, разум подростка будет отдыхать и набираться сил, а не учиться чему-то плохому.

Как компьютерные игры влияют на психику ребенка, если это **ролевые игры** или **РПГ**? Ответ - никак. Забавы этого жанра погружают игрока в виртуальный мир, где есть возможность самостоятельно выполнять интересные задания и исследовать игровой мир, полный возможностей.

Возможность создавать собственного персонажа по своему усмотрению - так как в мире РПГ можно стать магом, эльфом и другими представителями сказочного мира. Поэтому эти игры привлекают младших школьников и подростков.

**Стратегия**, или «песочница» показывает игрокам, как заниматься строительством одного дома или целого города. Есть стратегии, которые тесно связаны с течением истории, такие как «Цивилизация». В эти игры, в основном, играют дети старше 10-12 лет, нередко они могут заинтересовать и взрослого человека.

Начинается она в примитивном доисторическом времени, а по ходу дела игроку предстоит самостоятельно развивать свою цивилизацию, налаживая отношения между государствами и занимаясь развитием. В этом случае влияние на психику ребенка абсолютно исключено, так как ему предоставляется возможность не разрушать, а создавать, проявляя при этом фантазию.

*Источник 3*

**Компьютерные игры – вред или польза?**

Множество экспертов в мире уже высказались на тему, провоцируют ли компьютерные игры агрессию, отупляют ли наших детей или наоборот, учат чему-то полезному. Где грань между играми «вредными» и «полезными» для развития навыков, которые пригодятся детям в будущем? Правда в том, что этой грани нет. Компьютерные игры – это всего лишь один из видов игр. А игра - это естественная форма человеческой деятельности. До определенного возраста это вообще основная форма познавательной деятельности для ребенка. Надо просто понаблюдать за детьми, играющими в игры, понять, в чем на самом деле состоит интерес ребенка, какие у него склонности, таланты и как можно сориентировать ваше чадо в домашних условиях.

Для этого вам нужно как минимум быть в тренде и разговаривать с детьми о том, что им интересно и почему. Игры - это вообще-то неплохая тема для разговора - ничуть не хуже, чем оценки ваших детей в школе. Для начала научитесь различать жанры компьютерных игр.

Например, **аркады** прекрасно развивают пространственное мышление, визуальную память. **Логические игры** влияют на успеваемость детей и подростков. Большие разнообразные миры развивают критическое мышление.

Миры-песочницы по типу игры Майнкрафт, неразрывно связаны с креативностью, дизайном и пространственным воображением. Игроки регулярно применяют нестандартные способы решения задач. Впрочем, до конца не ясно, развивают ли игры творческое мышление, или творческие люди предпочитают такие игры. Так или иначе, весь спектр творческих занятий и профессий для вас. Пробуйте, ищите свои способы реализации потенциала, заложенного в ребенке.

**Игры-симуляторы -** экономические игры, игры-менеджеры от Весёлой фермы (казуальная компьютерная игра, популярная в соцсетях, где игроку нужно помочь одинокому фермеру превратить чахлый хуторок в богатый и процветающий агрокомплекс) до SimCity (градостоительный симулятор), прекрасно тренируют системное мышление, напичканы сложными задачами, каждую минуту заставляют принимать решения, в том числе и финансовые. Превосходно развивают у детей в возрасте 7-12 лет финансовую грамотность (как один из элементов, конечно, нельзя надеяться только на игры).

**Ролевые игры** могут говорить как о богатой фантазии и желании отыгрывать роли, так и о потребности достигать цели и задачи. Убедитесь, что у ребенка есть простор для реализации фантазии, достижения и возможность совершенствоваться в чем-либо в реальности, иначе виртуальный статус в игре может заменить движение к реальным целям. Несмотря на опасность подмены цели, ролевые игры - универсальный симулятор, который даст вам множество ответов на вопросы о склонностях и моделях поведения вашего ребенка. Наблюдая, как он принимает решения, на что тратит игровое время, можно сделать гораздо больше выводов, чем по предпочитаемым жанрам или тематике игр.

**Игры-стратегии -** варгеймы (подвид стратегий) также привлекают ребенка. В этих играх надо победить противника в бою, используя те силы, которые у него есть в распоряжении в начале боя. Вваргеймах, как правило, делается упор на аутентичность, реалистичность и историчность. В целом, в неё играют дети, которые интересуются историей, оружием и техникой, и незачем гнобить подростка за тройки по русскому, может быть стоит обратить внимание на успехи по истории и обществознанию. Кто знает, возможно у вас зреет будущий дипломат, или инженер-конструктор, или автор фантастических романов в жанре альтернативной истории.

**Игры-симуляторы** также можно отнести к тематическим играм, потому что симуляция всегда означает довольно близкое знакомство с техникой или предметом симуляции. Купите ребенку энциклопедию, покажите, где в интернете можно почитать про то, во что он играет. Но скорее всего он уже сам облазил все доступные источники, а вам останется только слушать, отмечая непонятные термины, и обогащать лексикон.

**Многопользовательские игры** воспитывают социальные навыки. Игроки принимают решения, предполагая, кому можно доверять, чьи интересы должны быть учтены, как стать лидером, как управлять группой. Одна из самых популярных, сложных и интересных MMORPG EVE Online как будто специально создавалась для обучения и воспитания лидеров среди лидеров, впрочем школьники, играющие в нее, скорее исключение, чем правило.

**Образование через игры**

Грань между развлечением и образованием уже стирается. Вы не заметите, как компьютерные игры станут одним из способов обучения. Сейчас игры - это часть нашего мира, такая же как книги, только интереснее, потому что в играх можно влиять на окружающую реальность. Именно это привлекает в игры детей и взрослых. Именно поэтому игры так хороши для того, чтобы спрятаться в них от проблем реального мира. В играх мы нужны и желанны. Если у вас возникает мысль «А не много ли мой ребенок проводит времени в играх?», то следующая ваша мысль должна быть «Что такого я могу дать моему ребенку, чтобы это было интереснее игры?». Тогда вам станет понятен и следующий шаг. Разберитесь, чем именно цепляет ребенка игра, найдите такую же увлекательную штуку (или круче) для него в реальности, научите менять реальный мир вокруг себя. Тогда ваш ребенок будет играть в игры не потому, что убегает от чего-то, а для того, чтобы смоделировать ситуацию или научиться новому. То есть любая игра станет на пользу, а не во вред.

*Использованы материалы источника:*

*http://cmirocheb.cap.ru/sitemap.aspx?id=799697*

[*https://smartum.by/about\_us/blog/zdorove-i-uhod/vliyanie-kompyuternykh-igr-na-zdorove-detey/*](https://smartum.by/about_us/blog/zdorove-i-uhod/vliyanie-kompyuternykh-igr-na-zdorove-detey/)*;* [*http://kzorro.ru/parents/help/games*](http://kzorro.ru/parents/help/games)

Инструмент проверки

|  |  |
| --- | --- |
| Информация представлена в форме таблицы | 1 балл |
| *Информация представлена в иной форме* | *0 баллов,*  *проверка прекращена* |
| Таблица озаглавлена | 1 балл |
| В заголовке упомянуты  предмет сравнения (компьютерные игры) | 1 балл |
| пользователи (младшие школьники) | 1 балл |
| В таблице выделены столбцы  вид / жанр игры | 1 балл |
| суть / содержание игры / что должен делать\* | 1 балл |
| цель / назначение / направление игры\* | 1 балл |
| польза игры/польза для детей | 1 балл |
| Предложены жанры  адвентурные (приключенческие) | 1 балл |
| аркадные | 1 балл |
| РПГ / ролевые игры | 1 балл |
| логические | 1 балл |
| симуляторы | 1 балл |
| Верно заполнена информация для жанра  адвентурные игры | 1 балл |
| аркадные игры | 1 балл |
| РПГ / ролевые игры | 1 балл |
| логические игры | 1 балл |
| симуляторы игры | 1 балл |
| ***Максимальный балл*** | ***18 баллов*** |

\*информация может быть представлена в одном столбце

*Пример верного отдета*

**Компьютерные игры для детей младшего школьного возраста**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Жанр игры | Суть / содержание / что из себя представляет игра | Цель / что надо сделать | Польза игры/польза для детей |
|  | Адвентурные (приключенческие) | Путешествие  Нахождение предметов  Решение головоломок | Продвижения по сюжету (с решением умственных задач) | Развивают \ Тренируют  логическое мышление,  внимание  память,  усидчивость,  терпение |
|  | Аркадные | Быстрое прохождение к следующему эпизоду или миссии | Одержать победу, набрать очки и бонусы | Развивают \ Тренируют  пространственное мышление,  визуальную память  глазомер,  внимание,  скорость реакции |
|  | РПГ (ролевые игры) | Выбрать роль героя и «прожить с ним жизнь» /  Создать собственного персонажа | Исследовать виртуальный мир, выполнить поставленную задачу | Развивают  фантазию,  воображение |
|  | Логические | Различные игры, не имеющие сюжета: задачи, головоломки | Решить головоломку | Развивают \ Тренируют  логическое (критическое) мышление,  внимание |
|  | Симуляторы | Имитация какой-либо человеческой деятельности | Принятие решения, в том числе финансового | Формируют  Знания \ представления в какой-либо области  (финансовую грамотность)  Развивают \ Тренируют  логическое (критическое) мышление |