

**Методическое описание и анализ результатов использования
интерактивных компьютерных игр
при реализации ДОП «Ветеринария для самых юных»**

О.Г. Яговдик,
методист ДДТ Петроградского района;
А.В. Авдеева,
методист,
педагог дополнительного образования ДДТ Петроградского района;
Т.В. Баранова,
педагог дополнительного образования ДДТ Петроградского района

При реализации ДОП «Ветеринария для самых юных» активно используются интерактивные компьютерные игры, разработанные в рамках серии игр «ЗООЭРУДИТ» для обучающихся по программам естественнонаучной направленности биологического отдела ДДТ Петроградского района 6-11 лет (автор-разработчик – методист ДДТ Петроградского района Яговдик О.Г.). Основные образовательные процессы этого возраста – познавательные игры, решение игровых задач, формирующих способы продуктивного взаимодействия с действительностью.

Знания, поданные в игре, не вызывают внутреннего сопротивления ребенка и легче усваиваются. Яркие картинки, позитивные аудио и видео эффекты игр создают позитивный настрой, способствуют лучшему усвоению нового материала и желанию продолжить образовательный процесс с включением игр данной серии не только в очном, но и в дистанционном формате.

Практика применения интерактивных компьютерных игр при реализации ДОП «Ветеринария для самых юных» ориентирована на личностный результат обучающихся, проявляющийся в развитии познавательной, мотивационной и эмоциональной активностей.

Важным обстоятельством является то, что в процессе знакомства с интерактивными играми обучающиеся открывают для себя новые возможности информационного пространства.

Цель и задачи использования интерактивных компьютерных игр

Цель – способствовать развитию познавательного интереса учащихся к изучению дисциплин естественнонаучного цикла.

Задачи:

Обучающие:

- способствовать лучшему усвоению содержания программ дополнительного образования естественнонаучной направленности;
- расширять кругозор и развивать навык самостоятельного поиска информации;
- познакомить со специальной терминологией, расширить словарный запас обучающихся.

Развивающие задачи:

- способствовать формированию эмоциональной сферы обучающихся;
- развивать способность совершать базовые логические действия;
- формировать умение оценивать себя адекватно реальным достижениям.

Воспитательные задачи:

- способствовать повышению мотивации к дальнейшему освоению материала в рамках ДОП;
- способствовать воспитанию уважительного отношения к природе;
- способствовать воспитанию таких качеств, как самостоятельность, настойчивость, выдержка.

Содержание практики использования

«Игровое поле» ДОП «Ветеринария для самых юных» представлено следующими интерактивными компьютерными играми:

- «Грызуны»
- «Породы кошек»
- «Кто, кто в Биотопе живет?»
- «Породы собак»

- «Проверь себя. Знаешь ли ты породы собак?»

Интерактивные игры по зоологии «ЗОО-ЭРУДИТ» представляют собой интерактивную презентацию, выполненную в программе PowerPoint.

При разработке игр использованы личные фотоматериалы педагогов биологического отдела и фотоматериалы, взятые из открытых источников сети интернет.

Для воспроизведения игр необходимо устройство с операционной системой Windows (офисный пакет Microsoft Office с приложением Microsoft PowerPoint).

Интерактивные игры могут применяться в образовательном процессе как в условиях учреждения, так и с применением индивидуальных гаджетов в удаленном режиме.

При этом возможны индивидуальные и групповые формы работы. Для работы с группой целесообразно применение интерактивной панели (при наличии), для работы с малыми группами или индивидуально – компьютер.

Условия проведения: продолжительность одной интерактивной игры не более 10 минут.

Игры могут быть реализованы на разных этапах занятия:

- в начале занятия – для мотивации к изучению нового материала;
- в конце занятия – для диагностики усвоения темы.

Краткое описание интерактивных игр представлено в Приложении 1.

Данные о результативности использования интерактивных компьютерных игр.

С целью выявления результативности практики был проведен опрос детей с использованием «Метода незаконченных предложений». Бланк опроса детей представлен в Приложении 2.

Обучающимся – участникам серии интерактивных игр «ЗОО-ЭРУДИТ» было предложено продолжить незаконченные фразы. Ниже представлены часто повторяющиеся варианты из ответов детей.

Я научил(ся)ась.....

- играть в новые игры
- различать животных по внешнему виду
- правильно называть породы кошек и собак
- правилам содержания животных дома и в зооуголке

Открытием для меня стало.....

- то, что в природе так много разных пород кошек и собак
- интересные факты о животных и их жизни
- что я ответил (а) на многие вопросы

Мне было трудно.....

- отвечать на некоторые вопросы
- запомнить новые названия (их много было)
- запомнить внешний вид всех животных в играх

Новым для меня стало.....

- новые знания о животных
- новая игра (мне понравилась!)
- новые породы некоторых животных (кошек и собак)

Я понял (а), что.....

- мне нравятся такие игры
- мне интересно знать, как живут животные и как за ними ухаживать
- играть в игру о животных очень интересно
- что хочу ещё раз поиграть в такую игру

Мне захотелось.....

- ещё поиграть в такие игры
- узнать что-нибудь о других животных
- чтобы мне родители купили собаку (кошку)
- так же поиграть

Моё настроение.....

- весёлое
- радостное

- хорошее
- довольное

Выводы:

Большинство обучающихся, прошедших игровую практику, отметили, что такие игры позволяют узнать много нового о мире природы, но в то же время возникает сложность с запоминанием специальных терминов (например, названия пород собак и др.).

Прохождение игр и правильные ответы вызывают у детей чувства радости и позитивные эмоции.

Дорогой друг!

Поделись своими впечатлениями об увлекательном путешествии в мир интерактивных компьютерных игр, закончив предложенные предложения:

Я научил(ся)ась.....

Открытием для меня стало.....

Мне было трудно.....

Новым для меня стало.....

Я понял (а), что.....

Мне захотелось.....

Моё настроение.....

Спасибо!