

УДК 004.9+794

ББК 30

**ОСОБЕННОСТИ КУРСА «КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ДЕ-
ТЕЙ» (В ПОРЯДКЕ ОБСУЖДЕНИЯ)**

Стариков В.Н.

старший преподаватель,

Мичуринский государственный аграрный университет,

г. Мичуринск, Россия.

E-mail: vnst@mail.ru

Аннотация. Обсуждаются вопросы, связанные с компьютерными играми.

Ключевые слова: компьютерные игры, детские компьютерные игры

Введение. В.И. Ленин в работе «Империализм, как высшая стадия капитализма» (1916), отмечал, что многие болезни капиталистического общества не излечимы в его рамках. Однако подобное общество (Россия в их числе), опасаясь социальных потрясений, тратит огромные средства, чтобы их избежать, поддерживая на государственном уровне различные виды религий, отвлекая внимание от реальных социальных проблем, уводя население в виртуальные и ирреальные миры, устраивая барраж (*barrage*), авокацию (*avocatio*), различные развлечения, шоу, показы, конкурсы, олимпиады, соревнования, состязания, игры, не имеющие ничего общего с реальной действительностью. В результате вместо человека разумного (*Homo sapiens*) формируется человек играющий (*Homo ludens*) или человек–игрок (*Homo Gamer*). Остановимся на одном примере компьютерных игр - на очень популярной коллективной *on-line* компьютерной игре *DOTA 2*. В будние дни (независимо от времени суток) ежесекундно в эту игру играют не менее 500 тыс. человек, в выходные (не праздничные) – не менее 2 млн. человек (о праздничных днях у нас нет информации). Сколько полезных дел для себя и для общества могли бы сделать эти люди, не играя только в эту игру. Заметим, что большинство не детских компьютерных игр, независимо от их содержания, развивают такие отрицательные черты характера, как агрессивность, бездушие, индивидуализм, эгоизм, черствость, отсутствие сострадания к чужому горю и беде, нетерпимость к чужому мнению, искаженное восприятие действительности и другие. Кроме того, они уводят в виртуальный мир и убивают время человека, постепенно уродуя его, как личность. В качестве полезности игр приводят такие качества, как развитие моторики, логики, интеллекта и другие. Например, шофер имеет реакцию (интервал меж поступлением сигнала и реакцией на него) 0,5 с, пилот самолета 0,25 с, а игрок динамичных компьютерных игр - 0,13 с. Однако логику, интеллект и другие качества можно развивать и другими способами без отрицательных последствий, как и моторику. Если на одну чашу весов положить положительные последствия от использования игр, а на другую отрицательные последствия, то чаша весов склонится не в пользу компьютерных игр. По нашему мнению, чем дольше ребенок будет

дальше от компьютера и сотового телефона (а сотовый телефон это – тоже компьютер), тем лучше. Совсем не зря элитные английские школы, где учатся дети наших богачей, предпочитают традиционную (по сути советскую) систему обучения, запрещая в школах пользоваться компьютером и сотовым телефоном. Постепенный отход в наших школах от традиционной системы обучения имеет отрицательные последствия. Общее падение уровня образования, науки, культуры и спорта (связаны с образованием) в нашей стране можно обнаружить по успехам (точнее, по неудачам) в различных международных олимпиадах.

Основная часть. Предлагается для обсуждения программа курса «Компьютерные игры для детей» для студентов-бакалавров некоторых профилей по направлению «Педагогическое образование».

Лекции (16 ч.). Тема. История развития игровой индустрии - от 1-ых игр до современности. 1-е поколение игр на игровых автоматах (1971-1977). Появление Atari и создание игр Pong, Space Invaders и Asteroids. Игра Space Invaders (1978). 1-ые стрелялки, квесты и сетевые игры. Игра Maze War (1973). Colossal Cave Adventure (1975). **2-е поколение видеоигр (1976-1983).** История создания консолей, картриджей, компьютера Apple II. 1-ый ПК Apple II. VCS (Video Computer System (Atari 2600)) (1977) (самая популярная 1-ая 8-ми битовая консоль с процессором). Игровая консоль Atari 2600 (1977). Игровой автомат Pac-Man. Microvision – 1-ая карманная игровая приставка. **3-е поколение видеоигр (1982-1988).** 1-ые игровые приставки Nintendo и советские игры от фирмы Электроника, Создание игры «Марио». 1-ый интерактивный мультфильм на игровом автомате Dragon's (1983). Появление игры Tetris в СССР (1984). **4-е поколение видеоигр (1988-1994).** Dune II (1992). Появление CD-ROM-ов. Образование такие геймдев-компаний (Blizzard, Epic Games, id Software, Electronic Arts, 3D Realms и др.). Игры: Mortal Combat, Street Fighter, Heroes of Might and Magic, Myst, Wolfenstein 3D, DUNE-2 (1-ая пошаговая стратегия), Alone in the Dark (1 из 1-ых *хорроров*) Doom, King's Bounty (прародитель всех современных RPG) и, конечно, Civilization, dune02. 1-ая игра *хоррор* Alone in the Dark (1992). **5-е поколение видеоигр (1994-1999).** Появление 3D в играх. Появление GTA, NFS, Starcraft,

Half-Life, Unreal и Quake. Появление игр Tekken, Resident Evil, Silent Hill, GTA, Need for Speed, Starcraft, Half-Life и т.д. Появление стандартов DirectX и OpenGL для ПК-видеоускорителей, Появление стрелялок от 1-ого лица Unreal и Quake. **6-е поколение видеоигр (2000-2004)**. Появление Ati, Amd и Nvidia. Игры: Quake 3, Half-Life 2, Morrowind, Age of Empires, Unreal Tournament 2004, GTA: San Andreas и многие другие. TES 3 Morrowind (2002). Игры на мобильных телефонах, в большинстве своём - на платформах Symbian, Java и Windows Mobile. **7-е поколение видеоигр (2005-2015)**. Witcher 2 (2012). Появление объёмных Blu-ray дисков, проигравших дешёвым и увеличивающимся в размере флеш-картам. **8-е поколение видеоигр (2015- наше время)**. Появление VR (виртуальной реальности) и шлемов виртуальной реальности. **Тема. Компьютерная игра.** История. Классификация по жанрам (*Аркадные* игры (Приключенческая. Экшн. Квесты. MMO). Стратегия (MMORPG). Симуляторы (Гонки. Стрелялки. RTS). Логические игры. Ролевые игры. Обучающие игры. Игрушки). Классификация по количеству игроков и способу их взаимодействия (Однопользовательские, Многопользовательские, Многопользовательские на одном компьютере. Многопользовательские через электронную почту. Массовые. Игры для социальных сетей. Интернет-Викторины. Интернет-игры.) Классификация по тематике (Фэнтези. Исторические. В духе современности. Космические. Постапокалиптические. Мифологические. Киберпанк. Стивпанк. Эротические компьютерные игры). Классификация по платформам (Персональные компьютеры. Игровые консоли/приставки. Тренажеры. Мобильные телефоны и КПК Интернет-игры). Составляющие компьютерной игры (Сеттинг. Геймплей. Музыка.) Разработка и производство. Компьютерная игра как искусство. Музеи игр. Исследования компьютерных игр. Геймеры. Соревнования. Компьютерные игры и обучение. Три основные задачи компьютерных игр с точки зрения педагогики. Особые дидактические методы. Критика компьютерных игр (Игромания. Насилие в компьютерных играх). **Тема. Жанры компьютерных игр.** **Аркадные игры** (Экшн (action). Стелс (невидимка). Шутер (стрелялка): от 1-го и 3-го лица, тактический, Shoot 'em up). Файтинг (Битва). Beat 'em up. Survival horror (Психологические ужасы)). **Ролевая игра (RPG)** (Тактиче-

ская. Подземелье. Японская. Ролевой боевик. Hack and slash. Roguelike. ZPG).
Стратегия (Пошаговая. В реальном времени (Tower Defense. Тактика в реальном времени). 4X. Артиллерия. Варгейм. (военная). Глобальная. Тайм-менеджмент. Стратегии RTS и TBS). **Игры с заданиями (квесты)** (Выход из комнаты. Приключенческая игра. Приключенческий боевик. Interactive fiction (Визуальный роман)). **Симулятор техники** (Автотехники (гонки на выживание). Авиатехники. Железной дороги. Космический. Мототехники. Танковый. Мэха. Подводных лодок). **Симулятор жизни.** (Бога. Выживания. Отомэ. Свиданий. Спортивный (Спортивный менеджер). Спорт. Симулятор строительства и управления (Экономический. Градостроительный. Политический)). **Игры онлайн (ММО).** (Ролевая. Стратегия в реальном времени. Стрелялка от 1-го лица. МОБА. РВЕМ. Королевская битва. Игры в контакте. Игры в одноклассниках. Аватария. Браузерные игры. Flash игры. *Онлайн викторины*). *Другие* (Аркада. Логические. Приключения. Артхаусная игра. Головоломка (Три в ряд и др.). *Игра для программистов. Казуальная игра. Карточная игра. Коллекционная карточная игра. Лабиринт. Линейность* (Открытый мир. Программа-игрушка). Метроидвания. Музыкальная игра. Обучающая игра. Пинбол. Платформер. Эроге. Эротические.) *Тренажёры.* Специальные тренажерные игровые атрибуты (Джойстик. Геймпад (пульт управления). VR-шлем. Игровые приставки). *Эмуляторы приставок* (Sony PlayStation, Dandy и др.). Искусственные реальности (Сценическая виртуальная реальность. Виртуальная реальность). Обучающие игры. От игр — к знаниям. **Тема. Компьютерные игры для младших школьников (6-12 лет).** **Игры из мультиков (много).** **Игры развивающие.** (Для детей: 3 лет, 4, 5, 6, 7 лет). **Логические** (Пазлы. Пазлы для девочек. Раскраски. Раскраски для девочек. Раскраски для мальчиков. Буквы. Математические. Фиксики. Смешарики. На память и внимание. Головоломки для детей). **Флеш игры. Игры с заданиями (квесты).** **Игры для девочек. Игры для мальчиков. Игры онлайн на двоих. Приключенческие. Стратегии** (Игры военные стратегии. Развитие стратегии. Игры про войну. Игры про оборону башни. Игры про защиту замка. Игры про защиту/оборону). Стратегии для детей 6-7-8 лет.

Стратегии для детей 9-10-11 лет. Стратегии для мальчиков 6-7-8 лет. Стратегии для мальчиков 9-11 лет. **Игры 3D.**

Практические занятия(18 ч.). **Раздел 1. Методика использования ЭВТ в работе с детьми. Тема.** Охрана и укрепление здоровья младших школьников на занятиях с применением компьютеров. Рациональная организация работы младших школьников на персональных компьютерах. Общие требования к стилю работы начальных классов, в котором есть компьютерно-игровой класс. **Тема.** Санитарно-гигиенические требования к организации развивающих занятий с использованием компьютеров. Физиолого-гигиенические требования к обучающим компьютерным программам. Игровое место с компьютером. **Тема.** Дидактические, эргономические и эстетические требования, предъявляемые к разрабатываемым программам. Пакет обучающих программ «Малыш» ассоциации КИД для до- и младших школьников («Путешествие в страну Букварию», «Раскрашка», «Классификаторы», «Весёлые картинки», «Волшебные картинки», «Живая математика», «Вместе и отдельно», «Физика для малышей», «1-е знакомство с компьютером», «Диагностика» и др.). Спецметодики обучения. ("Фабрика". "Поиск заданной последовательности". "Бусы". "Мозаика". "Раскрась изображение по памяти". "Заполни таблицу". "Наложение фигур". "Елочные шары". "Игра с обручами". "Продолжи узор". «Найди отличия на двух одинаковых рисунках»). **Тема.** Положительные стороны использования игровых программ. Игра как средство развития у детей эмоциональности, интеллекта и моторики. **Тема.** Отрицательные стороны использования компьютера и игровых программ. Виды физических и духовных болезней, связанных с компьютером. Игромания (игровая и киберзависимость). Насилие в компьютерных играх. Киберактивность. Кибертерроризм. Киберпреступления. Хакерство. Работа с детьми и с родителями по их профилактике. **Раздел 2. Компьютерные игры для младших школьников (6-12 лет). Тема.** Игры для мальчиков. Игры для девочек. **Тема.** Игры развивающие. Логические игры. Стратегии. Игры 3D. **Тема.** Игры из мультиков. Флеш игры. Игры с заданиями (квесты). Игры онлайн на двоих. Приключенческие игры. **Тема.** Мультимедиа-презентации с игровым и занимательным материалом начальной школы и их разработка для предметных уроков.

UDC 004.9+794

FEATURES OF THE COURSE "COMPUTER GAMES FOR CHILDREN» (AS A DISCUSSION)

Starikov V. N.,

major teacher.

Michurinsk State Agrarian University,

Michurinsk, Russia

E-mail: vnst@mail.ru.

Abstract. It is described the problems of the computer games for children.

Keywords: the computer games, the computer games for children.