

6) автоматизация мониторинга и контроля качества образования на уровне группы, дисциплины, учебного заведения;

7) высвобождение функционала одного из заведующих отделениями за счёт уменьшения времени контроля за заполнением журнала;

8) автоматизация подсчёта выданной нагрузки преподавателями.

Внедрение «1С: Колледж ПРОФ. Электронный журнал» является инструментом оптимизации информационной структуры образовательной организации. В процессе реализации проекта все поставленные задачи были реализованы. Результатом работы является внедренная система, которая не только решает поставленные задачи контроля и мониторинга, но показывает экономическую эффективность, выразившуюся в высвобождении штатной единицы заведующего одного из отделений.

Список литературы

1. Муратов, А. Ю. Концепция. Введение электронных журналов и дневников / А. Ю. Муратов. URL: <http://chistscl.ru/vdoc/docx/sg5.pdf>.

2. Толстикова, С. Ф. 1С: Автоматизированное составление расписания. Университет / С. Ф. Толстикова. URL: <https://solutions.1c.ru/articles/1067/>.

УДК 371.382:004+004(091)

Т. А. Илясов, В. С. Щапова

T. A. Ilyasov, V. S. Shcharova

ГАПОУ СО «Первоуральский политехникум»,

городской округ Первоуральск

Pervoural Polytechnic University, city district Pervouralsk

avpppu@mail.ru

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР В ОБРАЗОВАНИИ

THE USE OF COMPUTER GAMES IN EDUCATION

Аннотация. В статье рассматривается процесс возникновения и развития компьютерных игр, различные компьютерные игры и их классификация, анализируются возможности внедрения их в практику обучения.

Ключевые слова: компьютерные игры в обучении, игровая индустрия, потенциал компьютерных игр в образовании.

Abstract. The article considers the process of emergence and development of computer games, various computer games and their classification, analyzes the possibilities of their implementation in the practice of training.

Keywords: computer games in education, game industry, potential of computer games in education.

В 21 веке все возрастающую роль в жизни современного общества начинают играть компьютерные технологии. Они проникают в экономику,

политику, социальную сферу, диктуют ритм деловой жизни. Без них уже трудно представить процесс образования, воспитания и социализации личности. При этом, оказываемое ими влияние, не всегда положительно.

Одним из таких спорных продуктов компьютерных технологий являются компьютерные игры. Отношение к ним как в обществе, так и в научно мире неоднозначно. Считается, что компьютерные игры влияют на зрение, сковывают подвижность человека, они негативно сказываются на психическом состоянии человека, воспитывая агрессивность, страх, зависимость, влияя на его настроение. Однако, есть и другая точка зрения: компьютерные игры развивают определенные навыки, например скорость реакции, логику, абстрактное мышление, навыки взаимодействия, командной работы, несут определенный воспитательный и познавательный потенциал [3, с. 80–81].

Обучающая сфера компьютерных игр развита очень слабо. Поэтому на сегодняшний день актуальной является проблема исследования возможности применения компьютерных игр в образовательной сфере при условии использования игровых педагогических технологий в опоре на положительные свойства самих игр.

Целью работы является изучение процесса возникновения и развития компьютерных игр, их разнообразия, положительных и отрицательных качеств и возможности их практического применения в сфере современного образования.

Компьютерная игра это компьютерная программа, служащая для организации игрового процесса (геймплея), связи с партнёрами по игре, или сама выступающая в качестве партнёра. Все игры являются программами мультимедиа, играя в которые человек, в нашем случае игрок, может быть интерактивным.

Первая компьютерная видеоигра была разработана американским исследователем Р. Баером. Создателем индустрии видеоигр считается Н. Бушнелл. Компьютерные игры оказали столь существенное влияние на общество, что в информационных технологиях отмечена устойчивая тенденция к геймификации для неигрового прикладного программного обеспечения. С появлением Интернета появились многопользовательские игры. Одной из самых известных стала игра WOW (World of War craft) от компании Blizzard.

Начать стоит с самой первой игры. Ей стала «ОХО», в одиночку сделанная А.С. Дугласом в 1952 году и выглядела как обычные «крестики нолики» с пиксельной картинкой.

После свет увидела «Tennis for two», придуманная и реализованная У. Хигинботэмом в 1958 году в Нью-Йорке. Посетители его лаборатории могли поиграть в теннис на цифровом корте, управляя ракетками с помощью джойстиков.

В след за ними появилась «Spacewar». Ее создали несколько программистов из Массачусетского технологического института. Группой руководили С. Рассел и М. Гретц. В январе 1962 они написали программу, а через месяц это была уже игра с двумя стреляющими друг в друга ракетами. Выглядела она весьма просто. На круглый катодный дисплей выводилась карта боевых действий, фрагмент ночного неба. Два противника с помощью клавиатуры или джойстика могли перемещать свои шаттлы и стрелять. Цель игры была проста – победить противника прежде чем это сделает он.

Разгар игровой индустрии начался в 90 годы. Этот период времени ознаменовался резким скачком качества, количества и удешевления стоимости и разработки компьютерных игр. Резко повысились и требования к компьютерам. В играх начал появляться качественный звук, приятная глазу графика и спецэффекты. Постепенно 2D игры уходили в прошлое и все больше стали распространяться 3D игры. Появились 32 bit процессоры.

2000-ые ознаменованы выходом PlayStation2. Прогресс двигался, игры становились более совершеннее. Трёхмерная графика стала основной. Появились шейдерные программы, которые избавили разработчиков от потребности вручную прописывать изменения каждого объекта, это обеспечило играм большее разнообразие. Физика, тени и освещение уже отдаленно начали напоминать реальность. Улучшилась анимация персонажей и их возможность разговаривать. Во многом это заслуга технологии Motion capture (снятие движения). Также важную роль сыграла технология Bump Mapping (позволяет создать эффект рельефной поверхности с детализацией всех объектов дизайна.)

В 2005 и 2006 годах выходит новое поколение консолей: Xbox 360, PlayStation3 и Nintendo Wii и десятая версия DirectX работающая с CDRрендерингом, благодаря которому изображение становилось максимально реалистичным и выразительным. В этот промежуток времени сформировалось понятие инди игр (компьютерные игры, созданные от-

дельным, независимым разработчиком или небольшим коллективом без финансовой поддержки крупных издателей).

В 2013 году было представлено новое поколение консолей: PlayStation4 и Xboxone. Графика на этих консолях была на порядок выше предыдущего поколения. Открывалась возможность создания огромных миров, поражающих красивейшей цветовой гаммой и потрясающим, реалистичным окружением. Внешность и анимация людей стала максимально правдоподобной благодаря чему стал широко распространен жанр интерактивного кино (позволяет не только смотреть киноленту, но и принять в ней активное участие. Зритель принимает ключевые решения, которые меняют развитие сюжета). И несмотря на то, что на первый взгляд графике уже некуда эволюционировать каждый год выходят все более детализированные, проработанные и невероятно красивые игры.

Для лучшего понимания положительных и отрицательных качеств компьютерных игр приведем несколько их классификаций.

На сегодняшний день наиболее известной и используемой является классификация компьютерных игр по жанрам:

- приключенческая игра (англ. Adventure) – главной частью игры является история;
- экшен (англ. Action) – игра, характеризующая частым и активным нажатием кнопок управления;
- стратегическая игра (англ. Strategy) – необходимость игроку делать нетривиальный выбор;
- компьютерный симулятор (англ. Simulator) – игрок делает множество упражнений и оттачивает свою технику;
- головоломка (англ. Puzzle) – требует аналитического мышления;
- обучающая игра (англ. Educational) – игрок обучается во время выполнения каких-либо действий в игре;
- игрушки (англ. Toys) – программы, взаимодействуя с которыми, игрок получает удовольствие [2].

По своей тематике компьютерные игры бывают фантастические, исторические, космические, мифологические и др. Они могут быть однопользовательские и многопользовательские. Также их разделяют на развлекательные и серьезные. Именно серьезные игра используются в обучении, они позволяют в увлекательной форме освоить новый учебный материал, приобрести необходимые навыки и закрепить имеющиеся знания [1]. Есть и другие классификации игр [3].

Исходя из вышесказанного компьютерные игры имеют не только отрицательные, но и положительные свойства, *способствующие их применению в различных сферах жизни общества, в том числе и в образовании.* В настоящее время имеется большое количество обучающих игр при изучении различных предметов.

Таким образом, компьютерные игры в современном мире достаточно новое, но бурно развивающееся явление, имеющее к тому же, огромный потенциал. Они могут обучать, развивать аналитическое мышление, оттачивать технику и т.д. Они могут применяться при изучении дисциплин как общеобразовательного, так и профессионального циклов. Их применение вызывает интерес молодого поколения к образованию, повышает его качество.

Список литературы

1. *Думиньш, А. А.* Компьютерные игры в обучении и технологии их разработки / А. А. Думиньш, Л. В. Зайцева // ОТО. 2012. № 3. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternye-igry-v-obuchenii-i-tehnologii-ih-razrabotki> (дата обращения: 20.05.2020).

2. *Попов, О. А.* Новая классификация компьютерных игр / О. А. Попов. URL: <https://psystat.at.ua/publ/4-1-0-30> (дата обращения: 20.05.2020).

3. *Третьякова, В. С.* Игра как форма трансляции культуры / В. С. Третьякова // Психолого-педагогическое наследие прошлого в современной социально-педагогической деятельности: материалы 15-х Международных Макаренковских студенческих педагогических чтений, Екатеринбург, 28 – 31 марта 2019 г. Екатеринбург: Рос. гос. проф.-пед. ун-т, 2019. С 75–81.

УДК 378.671:378.141.213.3

А. В. Киселева

A. V. Kiseleva

***ФГБОУ ВО «Уральский государственный
архитектурно-художественный университет», Екатеринбург***

Ural state university of architecture and art, Ekaterinburg

kav.7311@mail.ru

СУЩНОСТЬ И ФОРМЫ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО НАСТАВНИЧЕСТВА В АРХИТЕКТУРНО-ХУДОЖЕСТВЕННОМ УНИВЕРСИТЕТЕ

ESSENCE AND FORMS OF PEDAGOGICAL MENTIVITY AT ARCHITECTURAL-ART UNIVERSITY

Аннотация. В данной статье рассмотрена проблема наставничества как одно из направлений педагогической деятельности в архитектурно-художественном университете. Автором определены сущностные характеристики и современные формы педагогического наставничества.