

Министерство образования и науки Российской Федерации
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н.Г.
ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

Кафедра философии культуры и культурологии

Компьютерные ролевые игры: педагогический потенциал

АВТОРЕФЕРАТ ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЫ
БАКАЛАВРА

студента 4 курса 421 группы
направления 44.03.01 «Педагогическое образование»
философский факультет
профиль «Мировая художественная культура»
Шепелева Валентина Викторовича

Научный руководитель

доцент, к.ф.н

А.С. Гализдра

Зав.кафедрой

зав.каф., д.ф.н., профессор

Е.В. Листвина

Саратов 2017

ВВЕДЕНИЕ

Тема выпускной квалификационной работы «Компьютерные ролевые игры: педагогический потенциал» отвечает современным запросам времени, потому что в наше время активно формируется новый вид социальной и культурной реальности, которую можно обозначить как виртуальная реальность. Информационно-коммуникативные технологии занимают все больше места во всех областях жизни человека и общества, определяя магистральные векторы развития культуры, науки, экономики, образовательной сферы на всех уровнях – от частной до общественной и профессиональной. Значением цифровых, мультимедийных технологий в нашей жизни, на всех этапах становления личности, ее социализации, обретения идентичности, получения образования в школе и вузе определяется актуальность выбранной темы.

Для темы нашей выпускной квалификационной работы важно учитывать как технологический, так и социальный аспекты существования виртуальной реальности. Технологически опосредованная виртуализация, которая осуществляется посредством технологических средств, представлена в современном обществе в разнообразных и широко задействованных формах информатизации и компьютеризации. Трудно отрицать воздействие на современное образовательное пространство, в первую очередь, интерактивных мультимедийных технологий и Интернета (которые позволяют создать большое количество обучающих и демонстрационных моделей, оптических имитаций реальных объектов, всевозможных заменителей натуральных объектов), а также масс-медийных средств, 3D-кинематографа и т.п.

Современным образовательным технологиям в системе отечественного образования разных уровней сейчас уделяется большое внимание, потому что эта проблема отражает современную потребность общества соответствовать скорости развития цифровых технологий и педагогическим

установкам на интерактивные, диалогические методики подачи материала в процессе обучения.

Новизна темы выпускной квалификационной работы связана с выявлением того педагогического потенциала, который заложен в развивающих, обучающих и развлекательных компьютерных программах и играх, которые на сегодняшний день существуют.

Цель выпускной квалификационной работы – исследование педагогического потенциала компьютерных игр с ролевыми компонентами.

Задачи обусловлены целью:

- Изучить культурологические, философские, социальные аспекты формирования идеи виртуальности в современной науке и ее влияние на образовательные технологии, востребованные в педагогическом пространстве
- Проанализировать проблемы социализации и поиска идентичности личностью в связи с важностью влияния информационных технологий на личность
- Проанализировать особенности информационно-коммуникационных технологий, используемых в образовании и обладающих педагогическим потенциалом
- Показать возможности компьютерных обучающих и развивающих игр в процессе преподавания предмета МХК в системе школьного образования

Объект исследования дипломной работы – современные информационные и коммуникационные технологии.

Предмет исследования – педагогические возможности, заложенные в методиках применения информационных и коммуникационных технологий в качестве образовательных, обучающих и развивающих технологий.

Для решения целей и задач выпускной квалификационной работы были использованы теоретические, научно-исследовательские работы,

посвященные различным сторонам изучаемой темы. Для описания феномена виртуального пространства были использованы теории и концепции ученых, принадлежащих к различным сферам знания, прежде всего, философии, социологии, психологии (ссылки на работы перечисленных далее авторов представлены в последующих главах дипломной работы). Базовыми трудами в этом направлении стали работы Опенкова М.Ю., Солопова П.Е., Пикули Т.Н., Немыкиной О.И., Микешиной Л. А., Зябриной А.В., Максютковой З.Г. и др. Особо полезными для изучения и раскрытия темы виртуальности стали работы основоположника виртуалистики Н.А. Носова, обзорная статья А.И. Шипицина «Виртуализация как феномен современной культуры», книга культуролога А. Я. Флиера «Культура как виртуальная реальность», а также фундаментальный труд М.А. Пронина «Виртуалистика в Институте человека РАН».

Для изучения и описания проблем социализации, воспитания и формирования культурной личности, в современном мире тесно связанных с усилением роли виртуальности и информационных, цифровых технологий нами были изучены работы таких ученых, как Матузковой Е. П., посвященные определению понятия «культурная идентичность», С.Н. Иконниковой, В. П. Большакова, Грушевицкой Т. Г. Для психолого-педагогической проблематики социализации, описанной в дипломной работе, было важным знакомство с работами Л.С. Выготского и И. Кона.

Для понимания дидактических конструкций, применяемых в методиках использования информационно-коммуникативных технологий в учебном процессе, были важны работы И. Н. Семенова, А. В. Слепухина, для изучения психолого-педагогических проблем компьютеризации обучения – работы Е. И. Машбиц, Н. А. Максимовой, Т. И. Гавриловой.

Технологические и социальные аспекты компьютеризации и ее влияние на общество и индивида тесно связаны с вопросами модернизации современного образования, придания педагогическим методикам большей эффективности. Проблемы педагогики и ее связи с информационными

компьютерными технологиями освещены в работах О.Б.Кремер, О.А. Шабалиной, М.С. Иванова.

Педагогические методики преподавания МХК в школе основаны на классических работах Л.М. Предтеченской и Л.В. Пешиковой.

Опорными понятиями для дипломной работы стали такие понятия, как «виртуальность», «социализация», «идентификация», «идентичность», «информационные и коммуникационные технологии», «Компьютерные технологии», «образовательные технологии». Суть их значений и многообразие подходов к ним раскрываются в главах и параграфах выпускного квалификационного исследования.

Методологическая база для раскрытия темы выпускного квалификационного исследования, достижения его цели и задач: теоретические – изучение философской, культурологической, социологической, психолого-педагогической литературы, описательный, сопоставительный методы.

Практическая значимость исследования состоит в изучении, описании и систематизации подходов и классификаций компьютерных программ и игр, играющих роль обучающих и образовательных технологий, в рассмотрении и описании психолого-педагогических проблем компьютеризации обучения.

Структуру дипломной работы составляют: Введение, первая, вторая главы, включающие параграфы, заключение, список используемых источников.

Практическое применение:

Для того, чтобы показать педагогический потенциал обучающих и развивающих компьютерных игр с ролевыми элементами при изучения курса МХК, мною разработан план урока по изучению искусства эпохи итальянского Возрождения с использованием презентации, подготовленной учащимися и посвященной биографиям и этапам творчества Леонардо да Винчи и Микеланджело Буонаротти. Элемент драматизации заключается в необходимости учениками «исполнить» в ходе показа компьютерной

презентации роли великих художников, повествуя от первого лица о жизненном и художественном пути этих мастеров. Такой подход потребует от учащихся творческого подхода и «конструирования» рассказа от первого лица, что совпадает с требованиями методики Л.М. Предтеченской, которая сравнивала основные этапы урока с драматургическим искусством, называя их «экспозиция», «завязка», «кульминация», «финал» урока. Сочетание слайдов, текста и рассказа, присущие типу обучающей и развивающей компьютерной игры «конструктор» или «драматизация» позволит продемонстрировать изучаемый материал образно, усилить его освоение благодаря текстовым слайдам и устному рассказу. Эмоциональное погружение в роль художника – необходимое условие драматизации становится возможным, поскольку учащиеся 11-го класса обладают достаточным социокультурным, личностным и коллективным опытом эмоционального переживания. Достоинства использования образовательных информационных технологий на уроках МХК очевидны, так как они построены на визуальном ряде, применение ресурсов мультимедийного оборудования многократно облегчает подготовку учителя к уроку по предмету, для специфики которого важной характеристикой является наглядность. Формы применения компьютера (и обучающих игр) позволяют учащемуся погрузиться в мир культуры и искусства, в мир ушедших эпох и утраченной материальной среды, побывать в роли художника, скульптора, архитектора, без привлечения тех наглядных материалов, которые очень часто не доступны. Игровой потенциал современных способов и методик обучения облегчает усвоение знаний и наиболее ярко проявляется при использовании на уроке мультимедийных средств, которые, воспринимаясь учащимися вначале как игра, со временем становится серьезной увлекательной творческой работой, в процессе которой формируется и развивается личность учащегося, его духовно-нравственные и эстетические вкусы, что способствует обретению собственной идентичности.

План урока по Мировой художественной культуре в 11 классе.

Тема урока: Искусство эпохи Возрождения. Сопоставление особенностей творчества Леонардо да Винчи (1452-1519) и Микеланджело Буонаротти (1475-1564).

Цель урока: Формирование представлений учащихся о художественной культуре эпохи Высокого Возрождения.

Задачи урока:

Образовательные:

- сформировать представления учащихся о художественной культуре эпохи Возрождения;
- познакомить с периодизацией и творчеством крупнейших мастеров в области живописи и скульптуры Высокого Возрождения;
- способствовать развитию познавательного и эстетического интереса.

Воспитательные:

- формировать уважение к культурному наследию;
- формировать нравственно-эстетическое восприятие мира искусства, интерес к искусству и его истории.

Развивающие:

- развивать навыки сопоставительного анализа, классификации информации, в том числе представленной в электронном виде.

Форма проведения урока: урок с элементами компьютерной игры.

Подготовка презентации строится на последовательном изложении материала биографического и искусствоведческого характера, касающегося жизнеописания и творчества Леонардо да Винчи и Микеланджело: слайды должны отражать изобразительный, визуальный ряд, показывающий иконографию Леонардо (приписываемые автопортреты), портреты его старших и младших современников, бывших учителями и учениками, их произведения, изображения тех местностей, которые связаны с творчеством Леонардо, появлением новых заказчиков и покровителей, его живописными полотнами, рукописями и др. материалом.

План урока:

1. Организационный момент.
2. Актуализация усвоенных ранее знаний
3. Мотивация
4. Основные особенности искусства и культуры эпохи Возрождения - анализ на примере нескольких произведений Да Винчи и Микеланджело.
5. Закрепление изученного на уроке материала.
6. Заключительный этап урока: Подведение итогов и домашнее задание.

Оборудование урока:

Учебник

Рабочая тетрадь

Компьютерная презентация с элементами компьютерной ролевой игры-драматизации

Компьютер с выходом в Интернет

Дидактические единицы:

Ренессанс

Фреска

Станковая живопись

Круглая скульптура

Используемые технологии:

Информационно-компьютерные технологии (презентация)

Домашнее задание.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В результате предпринятого исследования, следуя поставленным задачам, были сделаны определенные выводы. В 1 главе был проанализирован феномен виртуального пространства.

В наше время активно формируется новый вид социальной и культурной реальности, которую можно обозначить как виртуальная

реальность. Наука обращается к исследованию позитивных сторон виртуализации и к ее отрицательным последствиям, к числу которых отнесены утрата человеком идентичности, потеря социальных взаимоотношений с обществом, социумом, с той культурой, которая формирует человека как полноценную личность. Определение сущности виртуальности и связанных с ней явлений и процессов имеет большое значение для решения многих задач повседневного и профессионального существования человека на личностно-индивидуальном, социальном, общественном и государственном уровнях, для понимания тенденций развития образовательной среды и научно-технологического развития. Процессы формирования и существования в современном обществе виртуальной действительности без сомнения влияют на современного человека, на его мировоззрение и решения таких проблем, которые связаны с вопросами все более широкого внедрения интерактивных компьютерных, электронных видов социальных коммуникаций, с использованием образовательных мультимедийных технологий. Изучение виртуальной реальности требует как специализированного, так и широкого междисциплинарного подхода, затрагивая теоретический и методологический аппарат различных научных дисциплин: философии, культурологии, социологии, психологии, лингвистики, информатики и ряда других.

Для темы нашей выпускной квалификационной работы важно учитывать как технологический, так и социальный аспекты существования виртуальной реальности. Рассмотрению этих вопросов посвящена вторая глава дипломной работы. Технологически опосредованная виртуализация, которая осуществляется посредством технологических средств, представлена в современном обществе в разнообразных и широко задействованных формах информатизации и компьютеризации. Трудно отрицать воздействие на современное образовательное пространство, в первую очередь, интерактивных мультимедийных технологий и Интернета. Явления

виртуализации всех форм и сторон жизни современного человека и общества не может не затрагивать таких важных проблем, как культурная социализация и идентификация личности. Особое значение в процессе социализации приобретает духовное развитие человека, категория духовности, выражающие ценностную сторону социализации. Столь же важен для человека процесс идентификации – обретения культурной, социальной, этнической, групповой и индивидуальной идентичности. Идентичность обретается и формируется в процессе идентификации, которая определяется как «психологический процесс отождествления индивидом себя с другим человеком, группой, коллективом, помогающим ему успешно овладевать различными видами социальной деятельности, усваивать и преобразовывать социальные нормы и ценности, принимать социальные роли. В роли трансляторов социального и культурного опыта выступают различные институты социализации, различные социальные группы и общности, оказывая влияние на становление и развитие личности и формирование ее идентичности. В контексте темы нашей выпускной квалификационной работы возникает закономерный вопрос о значении статуса, степени воздействия и значения информационно-коммуникативных мультимедийных технологий, с которыми связано формирование сетевых сообществ, блогов, чатов, форумов, а также феномена геймерства, и в целом восприятия современным обществом виртуальной реальности как пространство удовлетворения потребностей и формирования новых форм идентичности.

Одним из самых важных институтов социализации и инкультурации является школа, выступающая транслятором накопленного человечеством знаний и мощным импульсом к развитию познавательных способностей человека. К числу образовательных технологий, применяемых на разных уровнях образования, относится использование информационных компьютерных технологий (ИКТ). Эти тенденции вызваны все более ускоряющимися темпами научно-технического прогресса, массовой

информатизации и коммуникации. Современное общество стремится подготовить специалистов в различных сферах деятельности, способных интенсивно познавать умножающиеся знания о мире и те технологии, которые позволяют этим процессам быстро и продуктивно реализовываться.

Второй параграф второй главы дипломной работы рассматривает особенности современных информационных и коммуникационных технологий, которые отвечают на запросы времени и в сфере образования. Современная педагогика и дидактика выработала общую позицию полезности, целесообразности использования ИКТ в учебном процессе. По мере совершенствования технологических возможностей компьютерных, цифровых технологий усиливается их информационная и коммуникативная ценность, усложняются сценарии применения этих технологий в образовательном пространстве, все больше внимания уделяется психолого-педагогическому и дидактико-образовательному потенциалу ИКТ. Существуют разные классификации компьютерных программ и компьютерных развивающих игр. В современной науке существует несколько подходов к пониманию сущности и определения развивающей компьютерной игры. Изучение воздействия компьютерных игр на здоровье человека является одним из важных направлений, связанных с исследованием виртуальности, современных информационно-коммуникативных технологий, широко используемых в образовательной среде. Положительные и отрицательные стороны цифровых технологий и многогранности феномена компьютерной игры продолжают изучаться специалистами самых разных направлений. К числу привлекательных сторон ролевых компьютерных игр относятся возможность приобретения умений, новых средств, которые помогают влиять на решение игровых задач; достижение цели, соревновательный характер; интеллектуальное удовольствие от процесса решения задач и интеллектуальных достижений; важен также и коллекционно-исследовательский аспект, заключающийся в возможности исследовать игру и ее творческий потенциал.

Методические инновации в современном школьном образовании и вопросы повышения его качества связаны с внедрением в педагогику новых образовательных методик и информационных компьютерных технологий, которые являются эффективным инструментом для развития новых форм и методов обучения. В связи с этим возникает потребность в новых подходах к преподаванию МХК и изобразительного искусства в общеобразовательной школе. Этим вопросам посвящен третий параграф выпускной квалификационной работы. Создание мультимедийных уроков силами преподавателя и учащихся развивает их познавательную активность и творческие возможности, а также повышает статус предмета, делая его более доступным и приближенным к современности, учитывая то, что современный ученик прекрасно осведомлен в возможностях цифровых технологий. Среди преимуществ использования компьютерных технологий на уроках МХК следует назвать наглядность, стимулирование познавательных способностей учащихся, эффективность организации обучения на уроках. На основании исследования, проведенного во второй главе, так же были сделаны отвечающие задачам выпускной квалификационной работы выводы: игровые и информационные технологии являются педагогическими инновациями, способствующими изменить содержание и качество педагогических практик. Особо актуальными, востребованными и оправданными становятся новые педагогические технологии на уроках МХК, где у учащихся формируется и развиваются интеллектуальные, коммуникационные, духовно-эстетические потребности и способности.

При написании выпускной квалификационной работы использовалось 139 наименований литературы.