**Тема статьи: Компьютерная игра как средство обучения и развития познавательной активности.**

В настоящее время приоритетным направлением развития образования является формирование конкурентоспособной личности, способной к самостоятельному решению жизненно важных проблем. Для реализации этой задачи необходимо создавать условия для овладения универсальными способностями или ключевыми компетенциями:

* способностью к исследованию;
* способностью к эффективной коммуникации;
* способностью к принятию решений и их реализации;
* способностью к критическому осмыслению информации;
* способностью к саморазвитию и самореализации.

Понятно, что развитие этих способностей невозможно без деятельности самого ученика.

Работая в школе, в первый же год столкнулась с проблемой нежелания большинства ребят выходить за рамки воспроизведения изучаемого материала, критически осмысливать информацию, самостоятельно принимать решения.

Количество доступной информации растет с каждым годом. К телевидению, видео, радио все активнее присоединяются компьютерные сети. Но все эти источники предоставляют в основном материал для пассивного восприятия, не способствуют формированию умения самостоятельной оценки и отбора получаемой информации.

При необходимости работы с дополнительным материалом учащиеся чаще всего используют сеть интернет, редко обращаясь непосредственно к исторической литературе. Копируя данные из интернета, не задумываются над смыслом и содержанием текста, часто даже не учитывая связь найденного с заданной темой.

В итоге отметила для себя, что значительный объем изучаемого материала, то, что современные дети в большинстве своем читают мало и практически не умеют читать вдумчиво, нежелание ребят полностью включиться в работу, отсутствие во многих (особенно в старших классах) стремления реализовать себя на уроке, приводят к существенному снижению интереса к истории как предмету, понижению учебной мотивации, уменьшению познавательной активности.

В поисках решения этой проблемы обратилась к педагогической литературе, рассмотрела опыт работы коллег, апробировала различные формы работы.

При этом основными для меня были следующие вопросы:

- как сделать излагаемый материал доступным и увлекательным для учеников?

-что нужно, чтобы процесс обучения стал интерактивным, деятельностным и для ученика,- и для учителя?

- как развить в ребятах желание к исследованию, критическому осмыслению информации?

-как воспитать в них гражданскую активность, интерес к судьбе своей страны?

В ходе работы над проблемой пришла к выводу: активизация и интенсификация деятельности учеников становится главной целью учителя. В нашей школе применяются педагогические технологии, которые уже доказали свою высокую эффективность с точки зрения саморазвития личности. Все они обладают средствами, активизирующими деятельность школьников, но в игровой деятельности, на мой взгляд, эти средства составляют главную идею и в максимальной степени учитывают естественные потребности учащихся среднего школьного возраста.

Игра – универсальная форма дидактического взаимодействия с учеником. Она является древнейшим способом передачи знаний, поскольку не знает возрастных границ и позволяет играющим чувствовать себя субъектами процесса.

Именно проблема применения игры на уроке послужила основой проведенного в 2012 – 2013 учебном году исследования учащихся 10 А класса Самойловой Арины и Кочнева Данила "Компьютерные игры: история и создание", в котором я являлась научным руководителем.

Ребята обратились к вопросу истории компьютерных игр, а также достаточно подробно рассмотрели возможности компьютерной игры в обучении на примере уроков истории.

Арине и Данилу удалось с моей помощью создать несколько программных продуктов, пригодных для использования на уроках и во внеурочной деятельности.

Подготовленная нами работа была удостоена диплома I степени на Уральской межрегиональной конференции Интеллектуалы XXI века в 2013 году, диплома за успешное выступление в рамках Конкурса исследовательских работ им. Кикоиных в 2014 году.

Доступ к созданной ребятами игре-квесту "Путь воина" можно получить, перейдя по ссылке <http://hisegal.ucoz.ru/PV.htm>.

Данная игра была использована в качестве тестирования для учеников 6 классов. Вызвала огромный интерес ребят, способствуя повышению мотивации к обучению, улучшению качества знаний.

Совместно с юными исследователями я пришла к выводу, что игра на уроке должна стать не целью, а средством. Главная цель игры для обучения не развлечь, а научить, расширить, закрепить имеющиеся знания.

Постепенно учащиеся понимают, что они не учатся для игры, а играют для получения знаний. При этом ребята учатся не только запоминать материал, но и воспринимать его творчески, погружаясь в происходившее.

При подготовке к игре зачастую используется дополнительный материал не только учителем, но и учениками. Игра учит не только отвечать на вопросы, но и задавать их, находить причинно-следственные связи между событиями.

Игра позволяет, независимо от возраста учеников, образно воспринимать материал урока. Она приучает ребят работать и мыслить. К тому же соревновательный дух игры заставляет детей мобилизовать свои силы, увеличивает их восприимчивость и логику мышления.

«Мы придаём такое важное значение детским играм, что если бы устраивали учительскую семинарию, то сделали бы теоретическое и практическое изучение детских игр одним из главных предметов», - писал Константин Дмитриевич Ушинский.

Это высказывание имеет актуальный смысл и для сегодняшней педагогики. Ведь, на мой взгляд, основная функция учителя – это не столько быть источником знаний, сколько организовывать процесс познания, создавать такую атмосферу в классе, в которой невозможно не выучиться.