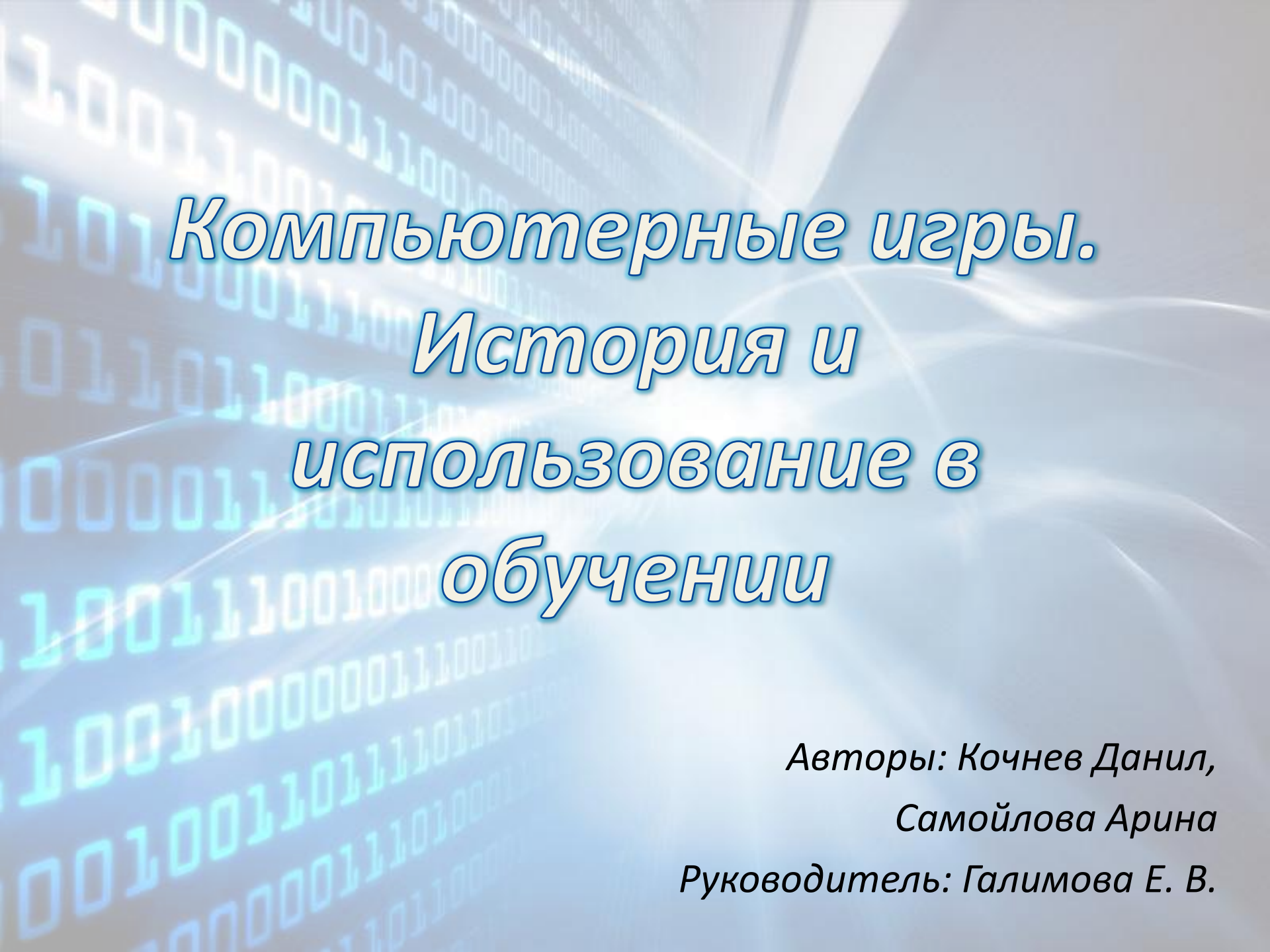




Компьютерные игры. История и использование в обучении

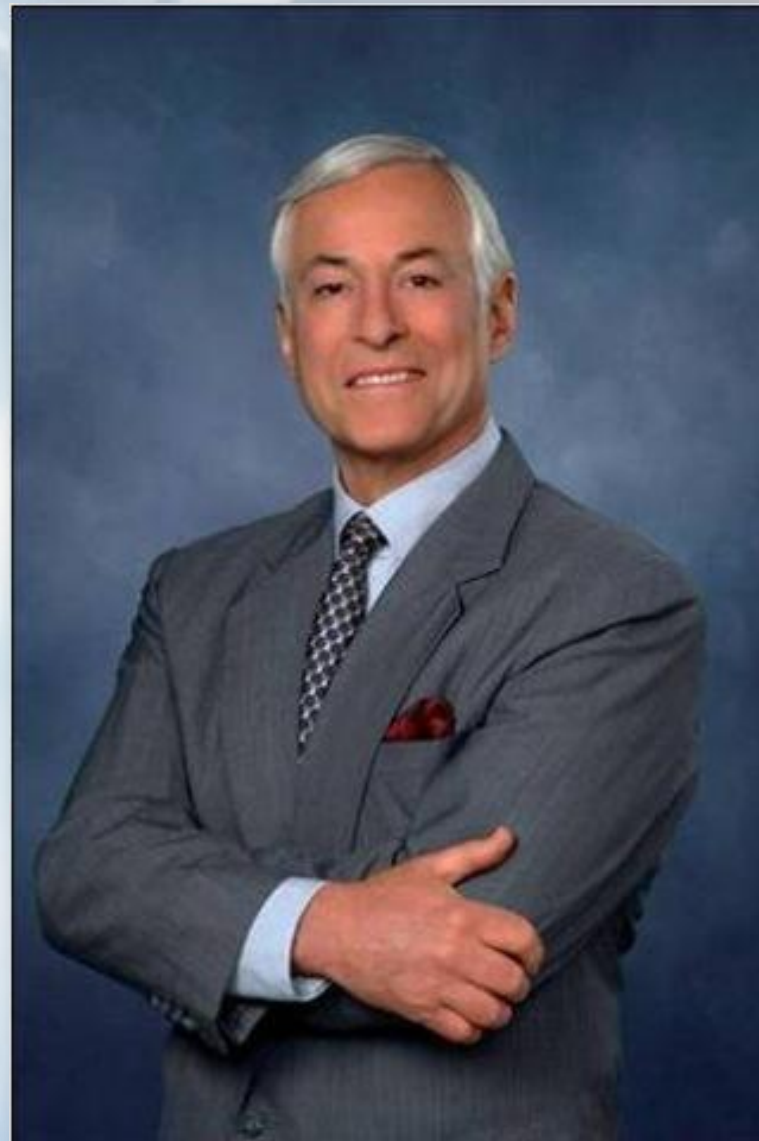
Авторы: Кочнев Данил,

Самойлова Арина

Руководитель: Галимова Е. В.

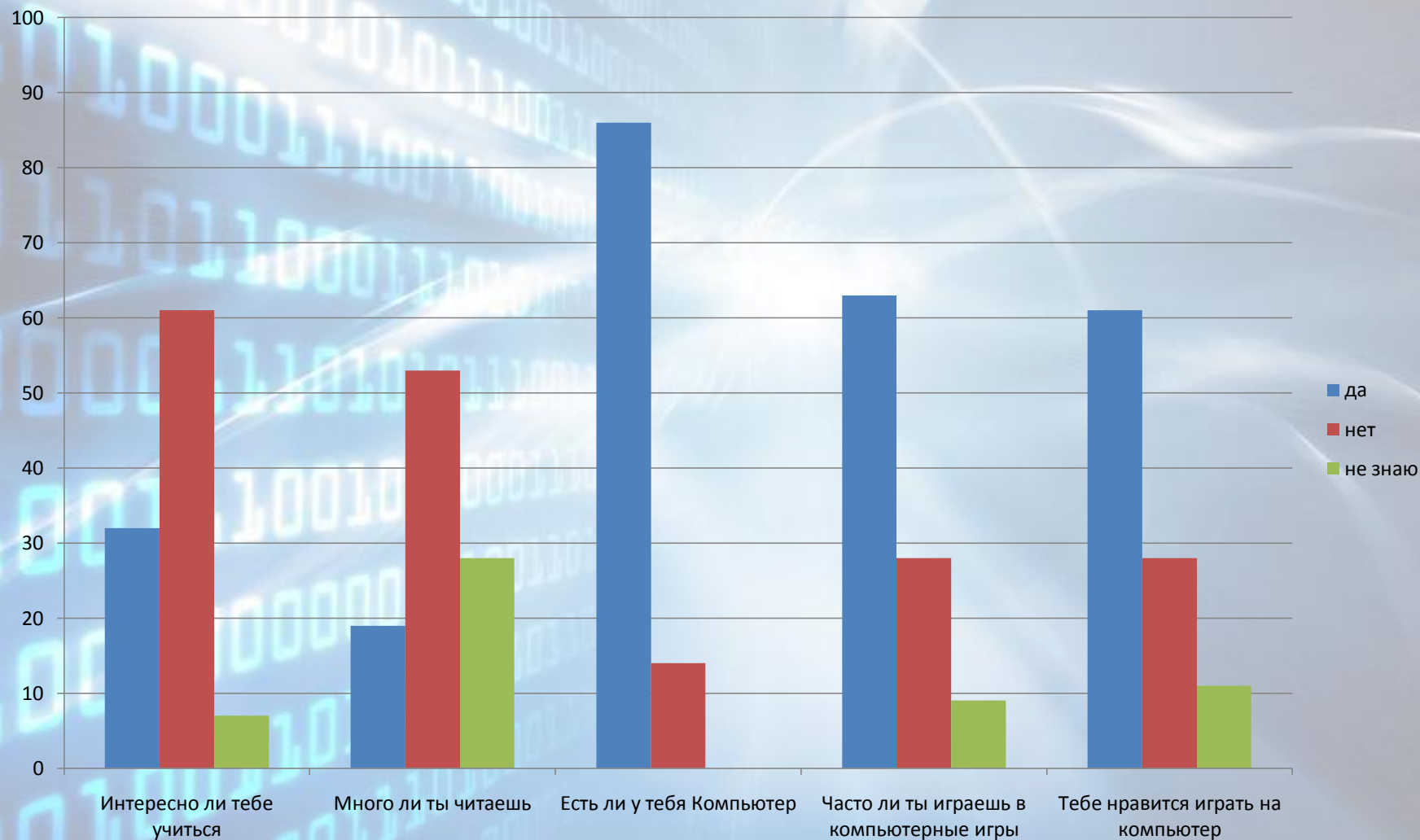
Умные стремятся
владеть
информацией,
мудрые -
результатом ее
обработки.

Брайан Трейси



Анкета «Твои интересы и увлечения»

В опросе приняли участие 118 человек.



Цель

изучение проблемы
совместимости двух процессов:
получение новых знаний и
виртуальной компьютерной игры.

Задачи:

- Изучить историю и типологию компьютерных игр;
- Рассмотреть возможность применения различных типов компьютерных игр на примере изучения истории.
- Выделить технологические особенности обучающих игр;
- Исследовав разнообразную программную среду, попытаться сконструировать простейшие компьютерные игры обучающего характера.

МОДЕЛИ И СТРУКТУРЫ
СОДЕРЖАНИЯ ОБЩЕГО
СРЕДНЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

ОТЕЧЕСТВЕННЫЙ
И ЗАРУБЕЖНЫЙ ОПЫТ

И. А. Ципурский, А. А. Петрушкин
КОМПЬЮТЕРНЫЕ
ТЕХНОЛОГИИ

в обучении
иностранному
языку

Москва
«Высшая
школа»

БИБЛИОТЕКА УЧИТЕЛЯ

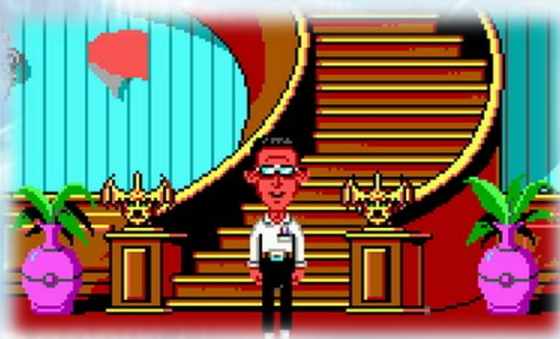
Компьютер
на уроках
истории и
обществознания

Пособие для учителя

Москва
«Просвещение»
2000



В 1981 выпущен IBM PC



1975 г. - Colossal Cave Adventure.



1961 год – Space WARS



классификация компьютерных игр по жанрам.

- Игры от первого и от третьего лица (3D Action, RPG, Shooter и их сочетания)
- Симуляторы (авто, авиа, космические, политические, экономические).
- Стратегические игры
- Логических игры
- Adventure
- Arcade
- Fighting

Две перпендикулярных оси, позволяющие классифицировать игры.

1. Наличие – отсутствие персонажа игры.
2. Наличие - отсутствие морального выбора.

Две перпендикулярных оси, позволяющие классифицировать игры.

1. Наличие — отсутствие персонажа игры. Они очень разнообразны: это весь набор игр типа 3D-action, ролевые игры, стратегические игры.

2. Наличие — отсутствие морального выбора. Наиболее типичные игры, в которых присутствует моральный выбор — это RPG типа Adventure и Quest



как бы ни прогрессировала и не усовершенствовалась система обучения, во главу угла ставились развивающие игры для школьников.



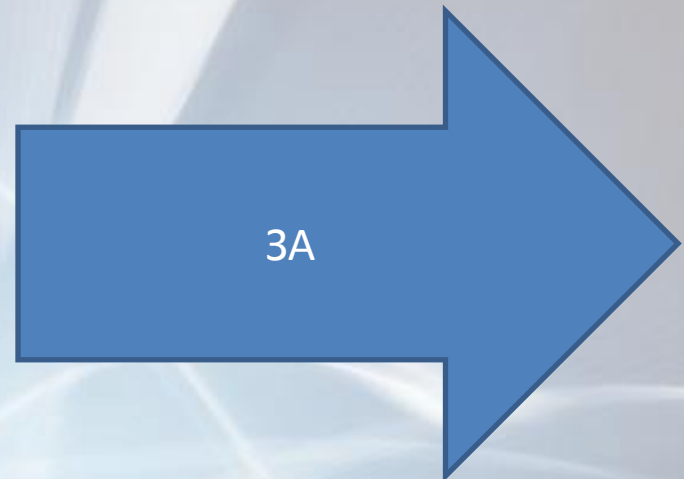
осенью 2009 года в Нью-Йорке откроется первая школа, в которой программа будет построена на основе компьютерных игр. Новое учебное заведение получило название Quest to Learn (Q2L).



Немало компьютерных игр создается на основе исторических сюжетов.



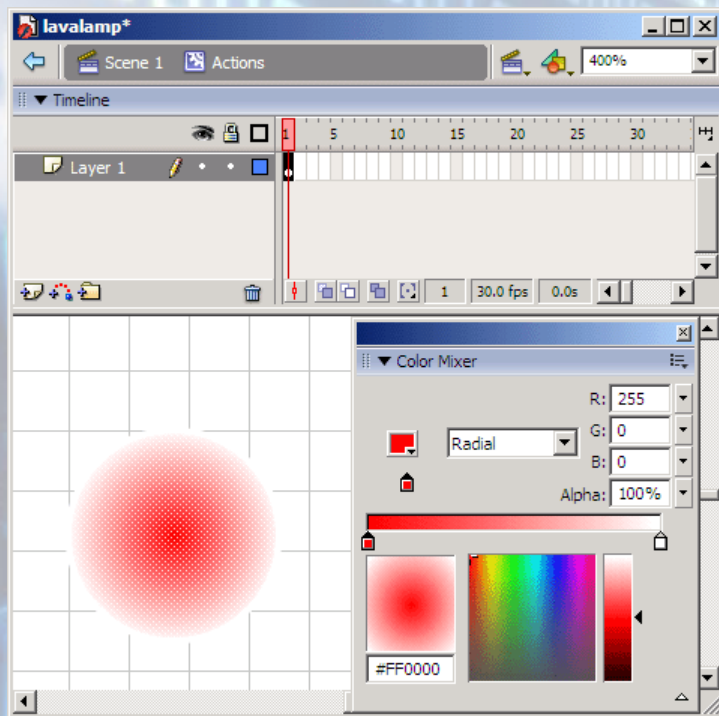
теряется историческая
точность, отсутствие в
ряде игр патриотической
направленности,
искажение причинно-
следственных связей.



значительный потенциал
в деле пробуждения
познавательного интереса к
тому или иному периоду
истории. В некоторых играх
знакомство участника с
историческими реалиями
периода игры позволяют
играть успешнее.



В 2006 году все сторонники создания
специализированных образовательных игровых
технологий объединились в проект «Электра».

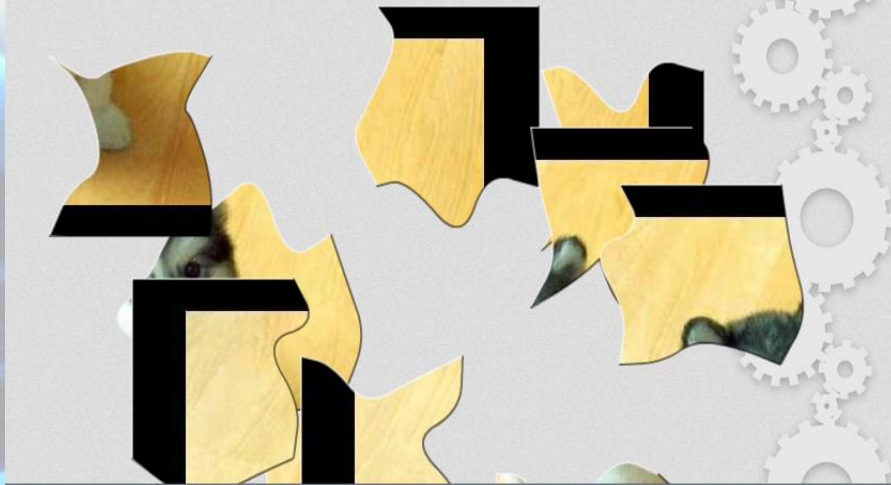


Наверное, наиболее оптимальным вариантом для создания простейшей обучающей игры являются программы по созданию флеш-игр.

Конструкторы : Adobe Flash, Game maker, 3D Game studio, 3D Game Maker(Конструктор 3D игр), Adventure Maker, 3D RAD,FPS Creator



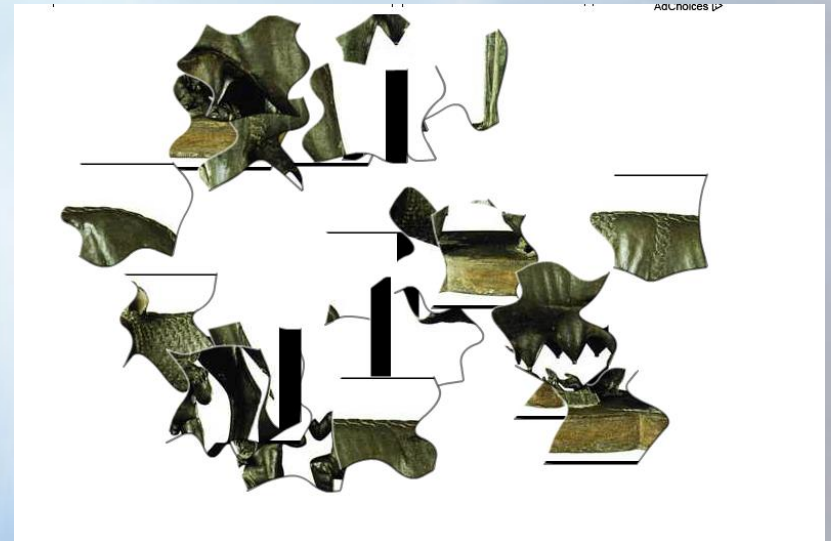
[turn your image into a puzzle to
share with friends](#)

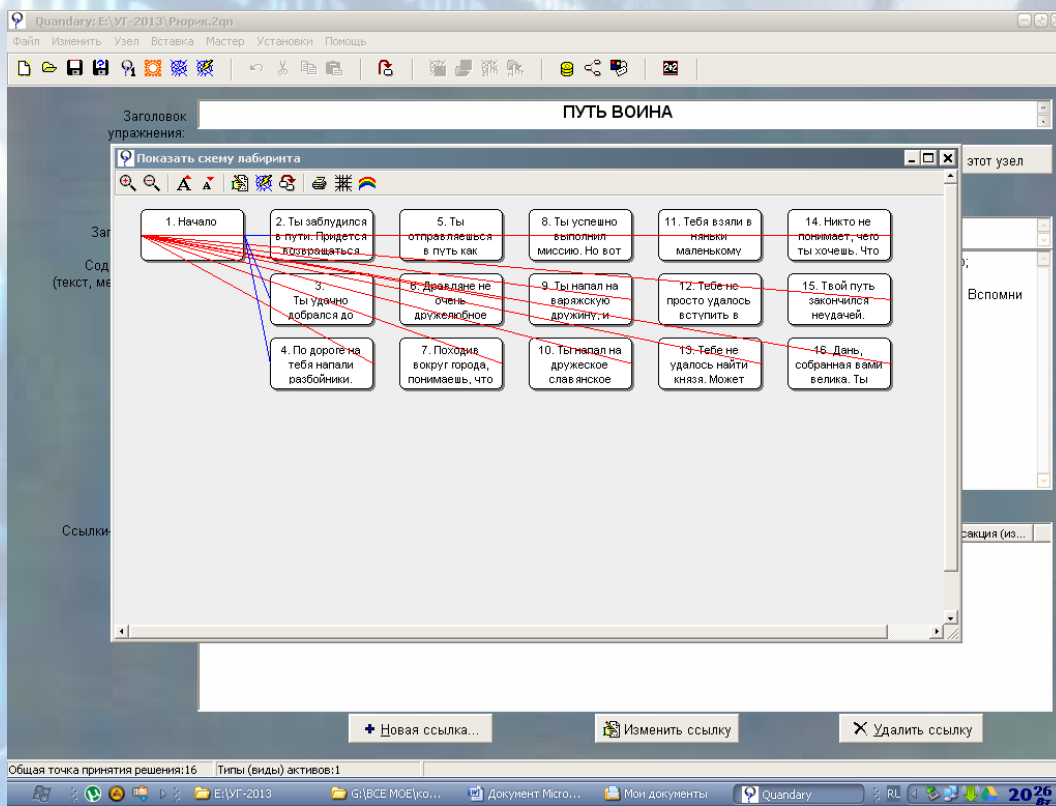


конструктор
FlashGear.com.

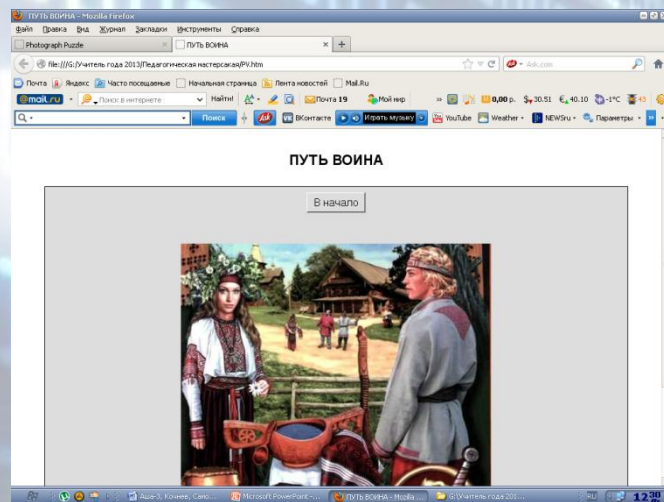
Примером работы в данной
программе являются
подготовленные нами пазлы:

- капитолийская волчица,
- средневековый замок
- собор парижской богоматери
- паровая машина

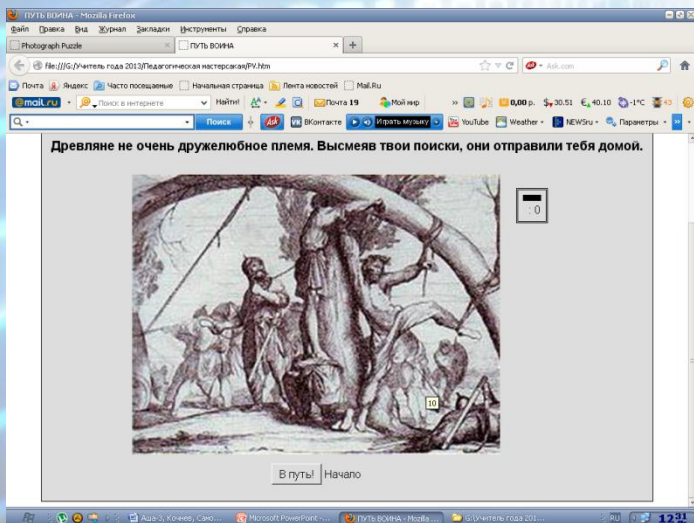




Quandary2 - одна из многочисленных программ для создания текстовых лабиринтов.



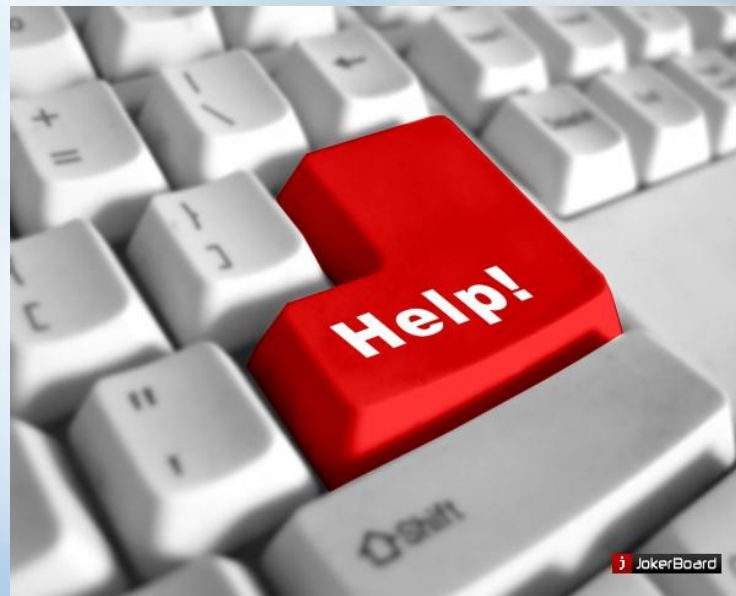
Вы можете познакомиться с подготовленным нами лабиринтом Путь воина по истории Древней Руси





Большинство
отмечало, что работа
над лабиринтом
заставила их задуматься
о пробелах в знаниях и
попытаться их
заполнить.

Многих заинтересовала
сама технология
создания лабиринтов.





Игры давно встали в
один ряд с кино по
силе продвижения
идей.

Паоло Педерчини